

O MALABARISMO DA PRÁTICA À SOCIALIZAÇÃO: ESTIMULANDO A POTENCIALIDADE CRIATIVA POR MEIO DO JOGO¹

Recebido em: 09/04/2021

Aprovado em: 01/10/2021

Licença: 

*Kaique Bueno de Camargo Favari*²

*Luís Bruno de Godoy*³

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

Campinas – SP – Brasil

*Rogério Zaim de Melo*⁴

Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS)

Corumbá – MS – Brasil

*Alcides José Scaglia*⁵

*Larissa Rafaela Galatti*⁶

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

Campinas – SP – Brasil

RESUMO: Mesmo ao entendermos o jogo como autotélico, consideramos que suas reverberações extrapolam os limites do próprio jogo em si, assim, ele se torna elemento fundamental para os processos de ensino, visto que sua pedagogização é possível se atrelada ao ambiente de jogo, e esse, possibilita encontros a todos aqueles que dele participam. Com isso, o ensino do malabarismo por meio do jogo tem um potencial de atingir tais objetivos por uma outra lógica que não a tradicional - tecnicista. Diante disso, o objetivo do estudo foi propor, aplicar, avaliar e aprimorar oficinas de malabarismo por meio do jogo para adultos. Para organizar a pesquisa foi utilizado do método exploratório-descritivo e propositivo que auxiliou na execução, observação e aprimoramento das oficinas. E utilizamos da observação para poder descrever aquilo que foi visto, dando ênfase em variáveis fundamentais para a prática do malabarismo e para as relações sociais que emergiam diante do jogo. Podemos observar que o ensino do malabarismo por meio do Jogo é um caminho para desenvolver variáveis essenciais para a prática como: o tempo de reação, desenvolvimento corporal e autoconfiança do praticante, além disso, gera uma socialização entre os participantes da oficina devido às situações que ocorreram ao longo do processo como a aceitação do erro, exposição das fragilidades e conseqüentemente confiança com o próximo e consigo mesmo. Por fim,

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Brasil.

² Bacharel em Ciências do Esporte. Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte – LEPE.

³ Mestre em Ciências Humanas e Sociais. Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte – Lepe; Grupo de Estudo em Cultura Lúdica, Circo, Educação Física e Esporte – CLUCIEFE.

⁴ Doutor em Educação Brasileira. Grupo de Estudo em Cultura Lúdica, Circo, Educação Física e Esporte – CLUCIEFE.

⁵ Doutor em Educação Física. Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte – LEPE.

⁶ Doutora em Educação Física. Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte – LEPE.

consideramos que o ensino do malabarismo por meio do jogo não só promove o ensino da modalidade, mas, potencializa que o malabarismo reverbere da prática pedagógica desenvolvida na oficina para outras esferas da vida do praticante, fazendo com que os participantes tenham experiências únicas e insubstituíveis.

PALAVRAS-CHAVE: Pedagogia do Jogo. Ensino e aprendizagem. Experiência.

JUGGLING, FROM PRACTICE TO SOCIAL ISSUES: STIMULATING CREATIVE POTENTIALITY THROUGH PLAY

ABSTRACT: Even when we understand the game as autotelic, we consider that its reverberations go beyond the limits of the game itself, thus, it becomes a fundamental element for the teaching processes, since its pedagogization is possible if linked to the game environment, and this enables meetings to all those who participate. Thus, teaching juggling through games has the potential to achieve these goals through a different logic than the traditional one - technical. Therefore, the aim of this study was to propose, apply, evaluate, and improve juggling workshops for adults. To organize the research we used the exploratory-descriptive and propositional method, which helped in the execution, observation, and improvement of the workshops. We used observation to describe what was seen, emphasizing variables that were fundamental to the practice of juggling and to the social relationships that emerged in the game. We observed that teaching juggling through games is a way to develop variables that are essential to the practice, such as reaction time, body development, and practitioner self-confidence. Furthermore, it generates socialization among the workshop participants due to the situations that occurred during the process, such as accepting mistakes, exposing weaknesses, and, consequently, trusting others and oneself. Finally, we consider that teaching juggling through games not only promotes the teaching of the modality, but also allows juggling to reverberate from the pedagogical practice developed in the workshop to other spheres of the practitioner's life, giving the participants unique and irreplaceable experiences.

KEYWORDS: Pedagogy of the Game. Teaching and learning. Experience.

Introdução

O malabarismo é uma das modalidades que compõem o universo das artes circenses. Pode ser definido como uma técnica em que se manipula objetos, em contato permanente ou não, de diferentes tamanhos, pesos, formas e quantidades, com o objetivo de manter esses objetos em movimento, através de lançamentos e recepções, giros e balanços (RUIZ, 2003). Os métodos de manipulação, ao contrário dos mágicos, prestidigitadores, não são misteriosos (FOIX, 2002).

Dependendo dos objetivos daquele que o faz é chamado de: malabarismo artístico, apresentação para uma plateia; malabarismo esportivo, treinamento com nível máximo de dificuldade, busca-se a quebra de recordes ou a competição contra outros malabaristas; e, malabarismo recreacional: associado a diferentes motivações - social, entretenimento, lazer, hobby, entre outras (SÁNCHEZ *et al.*, 2018).

O ato de manter esses objetos no ar é um jogo. Entendendo jogo como um elemento tão complexo que toda tentativa de o definir tende a não ser o bastante para explicá-lo por completo (PAULA, 1996). Reconhecendo sua complexidade e imprevisibilidade, entendendo que o jogo transcende até mesmo o ser humano, assumimos neste estudo o conceito de jogo de Huizinga (2010, p.16):

Uma atividade livre, conscientemente tomado como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência de rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Atualmente, sabe-se que a prática do malabarismo pode levar a melhorias na lateralidade, postura corporal, percepção espacial, auto superação, aumento da atenção, concentração, capacidade da visão focal e ambiental, supera limites psicológicos e sociais, pensamentos críticos em relação a sociedade, percepção grupal e promove a sociabilização (COELHO; MINATEL 2011; MANSUR *et al.*, 2007; WERNECK, 2015). Diante desse amplo potencial do malabarismo, optamos por estudar cinco elementos que podem ser potencializados por meio do jogo: autoconfiança, tempo de reação, desenvolvimento corporal, socialização e criatividade:

Autoconfiança - Podemos entender como a certeza na qual o indivíduo tem em que ao desenvolver uma determinada atividade terá sucesso na tal (MACHADO, 2006). Por meio da **autoconfiança** devemos emitir um comportamento e produzir atos no

ambiente para que tal comportamento seja reforçado e melhor ainda se for reforçado positivamente (GUILHARDI, 2002).

Tempo de reação – pode ser entendido como o tempo ao qual um estímulo é iniciado, até o momento ao qual a ação motora é realizada, essa ação acontece a fim de responder de imediato a esses estímulos externos (SCHMIDT, 1988). Assim, o tempo de reação se enquadra nas exigências da modalidade e os jogos circenses são capazes de desenvolvê-lo (CARAMÊS; CORAZZA; SILVA, 2012).

O Desenvolvimento corporal – Consideramos por desenvolvimento corporal a evolução dos aspectos motrizes, percepções do corpo no espaço e tempo, e a os aspectos afetivos. Para que haja um desenvolvimento corporal, é necessário também que se conheça desse corpo, tanto enquanto imagem corporal como conceito corporal, e isso pode ser trabalhado por meio de atividades que envolvam: conhecer a plenitude desse corpo; entender esse corpo em seus segmentos diversos; ter conhecimento e controle dos movimentos tanto em âmbitos globais como segmentados; equilíbrio, expressões corporais harmônicas (MACHADO, 2009). Além disso, o **desenvolvimento corporal** visa potencializar a criatividade dos participantes dentro da proposta do jogo.

Criatividade – não existe uma definição única, mas entre diversas definições a de Ramos (2013) relata que a criatividade e a expressão corporal são interligadas, ela deve ser estimulada com a autonomia do criar no meio e com os estímulos do meio. Já Godoy *et al.* (2020), afirmam que o processo criativo se encontra na incerteza da ação, no espaço ao qual o jogar se coloca no vazio e por meio dele cria novas possibilidades de ação, ainda segundo o autor o jogo por ser incerto possibilita com que esse criar seja potencializado para aquele que joga. Para Ostrower (1993), criatividade é o que nos distingue enquanto sujeitos, algo pertencente a aquele que a representa – um ser único. Sua criação então é essa potencialidade presente em um emaranhado cultural ao qual

cada sujeito está inserido, portanto, para compreender os processos criativos é antes de mais nada preciso compreender os sujeitos no nível individual e cultural. Assim, a criatividade trata-se então da sensibilidade do homem, aquilo que extrapola o âmbito do racional e chega ao sensível.

E por fim, a **socialização** é construída junto ao ato de jogar com outras pessoas, Orlick (1990) afirma que o jogo promove uma aprendizagem social positiva, essa ocorre quase que como uma consequência do jogo. O espaço de jogo constituído e compartilhado com outros jogadores possibilita que a relação de troca eu-outro seja tensionada, isso decorre da: transformação do espaço em campo de jogo; das pessoas em jogadores; dos objetos em implementos; dos objetivos comuns entre aqueles que jogam; das tensões, medos e alegrias compartilhadas, colocando ambos em uma condição horizontal de jogo (GODOY; SILVA JUNIOR; SCHULZ, 2020; SCAGLIA; FABIANI; GODOY, 2020).

A partir dos conceitos elucidados, este estudo teve por objetivo propor, aplicar, avaliar e aprimorar um programa de iniciação aos malabares para adolescentes e adultos iniciantes em atividades circenses, com foco na criação e sociabilidade, tendo como referência a pedagogia do jogo.

A **Pedagogia do jogo** – é por meio do jogo onde as relações podem ser tensionadas e estabelecidas, o jogo é por si uma grande manifestação presente em diversas esferas sociais: os relacionamentos, ensino, crenças e rituais, manifestações artísticas, esportes e tantas outras, também (GODOY; SILVA JUNIOR; SCHULZ, 2020), é por meio dele onde a cultura lúdica cunhada por Brougère (1998) se desenvolve. Para que esse desenvolvimento ocorra é necessário entender toda a complexidade presente nessa relação, estabelecida pela troca com meio e entre seus jogadores, no qual, os diversos estímulos e saberes constituem novas possibilidades para

o conhecimento compartilhadas. Assim, podemos compreender a pedagogia do jogo como um concatenado de conhecimentos, entre: as vivências, conhecimento e aprendizado do jogo e seus processos de ensino, atrelados ao ambiente de jogo, ato de jogar e a criação do ambiente de lúdico. Emergindo por meio dessa potencialidade do jogo, novas formas de conhecimento e ensino (SCAGLIA *et al.*, 2015; SCAGLIA; FABIANI, 2017; FABIANI; SCAGLIA, 2020).

Os Aspectos Metodológicos

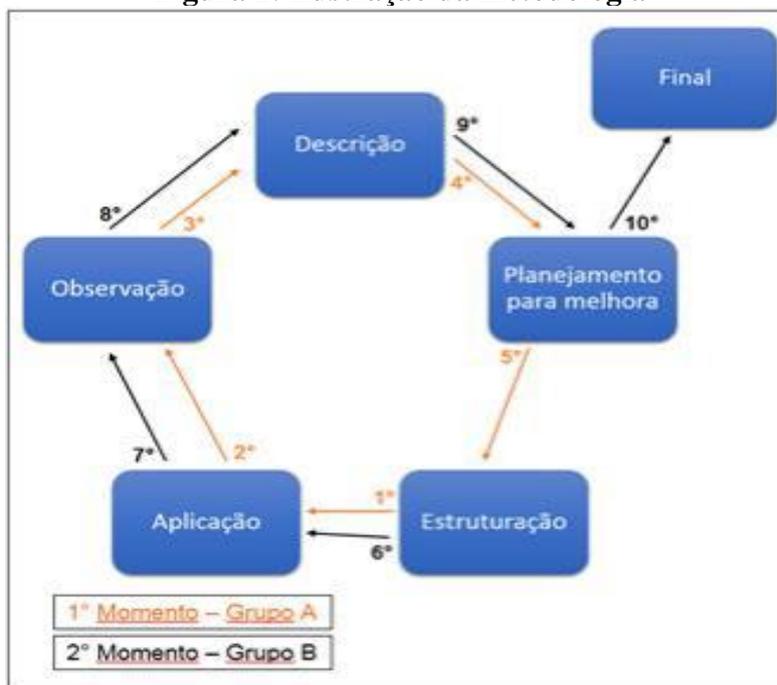
Foi desenvolvido uma pesquisa de caráter qualitativo exploratório-descritivo, onde ocorreu uma intervenção via oficinas de malabarismo por meio de um Projeto de Extensão denominado “Circo e Malabarismo” na (UNIVERSIDADE OCULTADA PARA PRESERVAR O ANONIMATO DA PESQUISA). As oficinas foram ministradas por um aluno de graduação, supervisionado por um pós-graduando e pela docente responsável. Os participantes deveriam ser adultos que não possuíam experiências prévias com o malabarismo, por meio de jogos. As oficinas tiveram um caráter lúdico, onde tomamos por base o conceito de jogo adotado por Huizinga (2010).

O curso foi oferecido em duas oportunidades, cada uma com nove sessões de duração aproximada de uma hora e meia e uma média de quatro jogos por sessão. No primeiro oferecimento tivemos 9 participantes, com média de presença de 72,84%. No segundo oferecimento tivemos 9 participantes, com média de presença de 64,22%. Vale ressaltar que alguns participantes fizeram os dois oferecimentos da mesma oficina, assim abrimos exceção para esses participantes do critério de inclusão de não ter experiência prévia.

Para a organização e análise dos resultados das oficinas utilizamos do método exploratório-descritivo e propositivo, onde foi proposto um programa de aplicação das

aulas como pode ser visto na figura 1. Além da observação, na qual a experiência da observação em campo e a escuta por parte do pesquisador são a fonte de conhecimento de suma importância (GUBER, 2011). Assim, para ambos os métodos, dois pesquisadores trabalharam para que esses fossem realizados; o pesquisador 1 atuou no sentido de elaborar e aplicar as oficinas, ainda que sob a supervisão dos orientadores; já o pesquisador 2 contribuiu no sentido de observar e tomar nota das ações desenvolvidas em aula, tanto por parte dos alunos como do pesquisador 1. A partir disso, as oficinas ocorreram em dois momentos:

Figura 1: Ilustração da metodologia



Fonte: Elaboração dos autores (2019).

No primeiro oferecimento ocorreu uma oficina com nove sessões aplicadas para o Grupo A, que contou com a presença de nove participantes, sendo que cada oficina passou por cinco etapas:

1. Estruturação - montagem da oficina.
2. Aplicação - um ministrante da oficina que conduziu os jogos propostos conforme a necessidades dos participantes.

3. Observação - o mediador da oficina teve dois olhares distintos para o mesmo objeto, sendo um a observação no qual o olhar era enfatizado pela experiência vivenciada pelo investigador junto com o grupo estudado e o outro com um olhar mais aberto, atento para aquilo que emergia das situações do jogo, com o investigador fora do grupo em estudo (GUBER, 2011).

4. Descrição - descrever o que foi observado com as percepções dos dois olhares (observador e condutor), tomando como base uma descrição mais atenta e densa, buscando interpretar o significado das ações e expressões sociais criadas (GEERTZ, 1989).

5. Planejamento para melhora - caso necessário, mudar pontos que ajudarão os participantes a desenvolverem a atividade.

Na Estruturação (1) foram aplicados jogos com malabarismo para os participantes desenvolvessem a atividade proposta para cada sessão, para isso utilizamos os tules, as bolas e as claves como objetos principais de manipulação. Após estruturar a sessão aplicamos (2) para o Grupo A e enquanto ocorria à aplicação houve a observação (3) das duas maneiras citadas acima, a primeira como um agente externo que observou os acontecimentos na tentativa de gerar um afastamento (GUBER, 2011) e interpretar as relações estabelecidas por meio da prática do malabarismo; já na segunda, como ministrante da oficina, foram observadas quatro variáveis dentro de parâmetros que “facilitassem/permitissem” identificá-las (GODOY *et al.*, 2016):

- Variável 1 - Desenvolvimento corporal e criatividade: a espontaneidade do indivíduo para a realização do movimento, o quão livre está sendo o manuseio dos objetos, sem que a ação seja mecanizada, e, o quanto os participantes estão resignificando os movimentos a sua maneira, dando espaço a novas possibilidades da ação.

- Variável 2 - Tempo de reação: diferentes objetos foram usados para adequar ao tempo de reação dos participantes, utilizamos objetos de manuseio que possuíam diferentes pesos e formatos, a ser trabalhado gradativamente, com diferentes tempos de reação, passando por tule, bolas e claves e conforme as sessões passaram fomos acrescentando as bolas e as claves.

- Variável 3 - Autoconfiança: foi visto com o lançamento diversificado dos objetos, criando a confiança para eles lançarem os objetos sem medo que eles caíssem.

- Variável 4 – Imersão dos participantes ao jogo: se o participante está totalmente absorvido na proposta e se o mesmo não está violando as regras, o ambiente do jogo e o tempo do jogo. Para isso, é necessário observar o Estado de Jogo (SCAGLIA, 2017), considerando os dois polos do jogo: o êxtase e a frivolidade (HUIZINGA, 2010), fazendo com que a observação fique mais fidedigna, apesar de isso não ser mensurável.

- Variável 5 – Socialização: pode ser observada a partir das interações decorrente do jogo. Essa variável está diretamente atrelada com a variável 4, pois, para que houvesse imersão dos participantes ao jogo era imprescindível a relação com outros jogadores, visto que, em sua totalidade, os jogos eram realizados em duplas, trios ou grupos.

Além disso, com o passar de algumas sessões dentre as nove aplicadas em cada um dos grupos, tivemos a necessidade de ouvir dos participantes as suas percepções com relação aos jogos aplicados e da oficina como um todo, assim no final de cada sessão foi realizado um grupo focal, nele tivemos um parâmetro por parte dos participantes de como estava sendo desenvolvido o programa aplicado.

O **grupo focal** segundo Gatti (2012) trata-se da formação intencional de um grupo de pessoas que se encontrarão a fim de tratar de um tema posto em questão,

normalmente relacionado com o objeto de estudo. Para esse debate as pessoas trazem suas próprias experiências pessoais, essas são compartilhadas entre os participantes do grupo. Frizo (2018) complementa dizendo que o grupo focal é um meio para que se compreenda esse sujeito em âmbito social, sendo esses estimulados a dialogarem de um mesmo tema, no entanto, por olhares distintos, e, é nesse ponto onde reside a riqueza do grupo focal: essas informações surgem diante das trocas que ocorrem entre os indivíduos – pesquisador e pesquisados.

Após entender e observar as quatro variáveis citadas acima, descrevemos (4) fazendo um relato de experiência através da observação feita como agente externo, a descrição das quatro variáveis como oficinairo e a transcrição do grupo focal. Após a descrição houve o planejamento para melhora (5) da oficina que foi aplicada (1) e essas alterações foram aplicadas no Grupo B (7), que também tiveram nove participantes, nove sessões e cada oficina passou pelas mesmas cinco etapas, porém agora com as alterações planejadas baseadas nas oficinas que ocorreram com o Grupo A e com uma melhora do ministrante, isto é, após as sessões aplicadas no primeiro momento o ministrante adquiriu experiência para aplicar e desenvolver melhor os jogos para o Grupo B.

Depois de ambos os oferecimentos terem sido aplicados e passarem pelas cinco etapas, fizemos a finalização que foi um processo de descrição em relação às atividades desenvolvidas tanto com o grupo A como o grupo B nos momentos 1 e 2 juntos, pois o propósito não é comparar os grupos e sim observar o que a intervenção proporcionou para os participantes das mesmas.

Os Proponentes da Oficina

Proponente 1, (nome ocultado para preservar o anonimato da pesquisa), bacharel em ciências do esporte, artista e professor de artes circenses. No período de aplicação das oficinas do projeto de extensão era aluno do curso de (curso ocultado para preservar o anonimato da pesquisa) da Faculdade de (Universidade ocultada para preservar o anonimato da pesquisa). A extensão era parte de sua iniciação científica e, assim, a condução tanto do estudo como a aplicação das oficinas foram de sua responsabilidade.

Proponente 2 e coorientador, (nome ocultado para preservar o anonimato da pesquisa), Ator e palhaço, professor de artes circenses, bacharel em ciências do esporte, mestre em ciências humanas e sociais e doutorando em educação física e sociedade, com 19 anos de dedicação a prática do circo, sendo que nos últimos 8 tem se dedicado a pesquisas acadêmicas relacionadas a arte circense. Foi coorientador do projeto, auxiliando no estudo de campo durante a aplicação das oficinas e conduzindo coorientando o Proponente 1 durante toda a aplicação do estudo.

Orientadora, (nome ocultado para preservar o anonimato da pesquisa), Professora Dra. com experiência de 15 anos com pesquisa de natureza qualitativa e uso de entrevistas; docente universitária e coordenado de cursos e laboratórios no âmbito do esporte.

Colaborador crítico 1, (nome ocultado para preservar o anonimato da pesquisa), Professor Dr. com experiência tanto na docência quanto na arte circense, com pesquisas em torno da linguagem. Atuou como um “amigo crítico” nesta pesquisa, contribuindo com sua experiência e olhar tanto acadêmico quanto artístico.

Colaborador crítico 2, (nome ocultado para preservar o anonimato da pesquisa), Professor Dr. com experiência na docência, com pesquisas relacionadas a pedagogia do

jogo. Atuou como um “amigo crítico” nesta pesquisa, contribuindo na constituição do arcabouço teórico.

Participantes

Participaram do estudo 19 pessoas, dentre elas 12 homens e 08 mulheres, ambos membros da comunidade acadêmica, estudantes de cursos variados da universidade, com faixa etária que variava de 19 a 26 anos. Os critérios para que participassem envolvia: estar em comum acordo com os procedimentos a serem realizados; participar das aulas ministradas pelos professores; não ter experiência prévia na prática do malabarismo; estar de acordo com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE⁷. Os participantes foram convidados por meio de um Google Docs postado nos grupos do Facebook relacionado à faculdade, contudo houve interesse de pessoas além da Faculdade de (Universidade ocultada para preservar o anonimato da pesquisa) e para essas pessoas abrimos a exceção de poderem participar do estudo.

O projeto de extensão foi realizado no campus da Faculdade, que conta com cursos em um perfil interdisciplinar nas áreas da saúde: Ciências do Esporte e Nutrição; das Engenharias: Manufatura e Produção; e Administrações: Pública, Agronegócio. Ambos foram convidados a participarem da pesquisa e estavam cientes do campo de estudo a ser desenvolvido.

Identificação dos Participantes

Os nomes dos participantes foram trocados por nomes fictícios para referenciá-los nos resultados com intuito de resguardar seu anonimato, visto que a pesquisa é sigilosa.

⁷ Todos os participantes que se inscreveram no projeto e compareceram nas sessões receberam o TCLE (97685718.0.0000.5404) aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa em novembro de 2018 e foi explicado todos os riscos daquela prática

Tabela 1: Identificação dos participantes e seus momentos de participação nas oficinas

	<i>1º Momento Grupo A</i>	<i>2º Momento Grupo B</i>
<i>Joana</i>	X	---
<i>Gustavo</i>	---	X
<i>Henrique</i>	---	X
<i>Jorge</i>	X	---
<i>João</i>	X	X
<i>Kauê</i>	X	---
<i>Marieli</i>	---	X
<i>Pedro</i>	X	X
<i>Rafael</i>	---	X

Fonte: Elaboração dos autores (2019).

Resultados e Discussões

As nove sessões das oficinas foram divididas em três etapas interligadas: as três primeiras possuíram um foco em aumentar e trabalhar a autoconfiança dos participantes; as outras três em desenvolver o tempo de reação; e por fim, as três últimas com ênfase no desenvolvimento corporal, além disso, em todas as nove oficinas foram observadas as relações sociais que estavam sendo criadas tendo por base os conceitos trabalhados por Guber (2011) e Geertz (1989) no que diz respeito a observação. Tal separação foi realizada para a melhor progressão e organização das oficinas, sempre intermediadas e guiadas pelos princípios do jogo.

Figura 2: Jogos das oficinas



Fonte: Elaboração dos autores (2019).

Figura 3: Jogos das oficinas



Fonte: Elaboração dos autores (2019).

O jogo é uma atividade livre e espontânea, a partir do momento em que se torna algo forçado e punitivo já não é mais jogo (PAULA, 1996), com isso, os participantes estavam por livre espontânea vontade nas oficinas e com o desenvolver dos jogos foram emergindo à oficina, para que esse desenvolvimento fosse possível e mesmo que isso não seja mensurável, é possível observar pelo comportamento dos jogadores e pelos comentários feitos ao final das oficinas, o quão imerso estavam aos jogos aplicados.

Pedro: “[...] hoje foi o dia que eu fiquei mais imerso, parece que foi 10 minutos antes de beber água e 10 minutos depois.” Marieli e Henrique concordaram com a afirmação.

Além disso, o jogo é tomado como algo “não-sério”, pois ele possui fim nele mesmo, possui um ambiente e um tempo próprio, o que o coloca como uma pausa na vida corrente em função da ação desenvolvida ali: em campo de jogo, afinal os próprios jogadores já o fazem assim através da entrega e da aceitação das regras tornando-o sério enquanto jogo. O jogo não precisa ser algo punitivo, pois quem joga segue as regras por uma integral disposição para com as condições colocadas (PAULA, 1996). O jogo é capaz de promover grupos sociais já que ele se enquadra fora da vida habitual, criando uma potencialidade social, visto que habilidades consideradas individuais são transferidas para esse ambiente cooperativo-opositivo (LEONARDO; SCAGLIA; REVERDITO, 2009), essa realidade compartilhada somente por eles mesmos faz com que se sintam parte integral de outro espaço de convívio que se dá cerceado por esse ambiente e estado proveniente do jogo (SCAGLIA *et al.*, 2013). Com isso, foi possível trabalhar todas variáveis, a socialização e até mesmo encontrar novas perspectivas quando se trabalha o malabarismo e com os jogos circenses.

Henrique: “Quanto menos tensa as brincadeiras mais legal fica, você interage melhor principalmente no meu caso que não parece, mas sou muito tímido e tenho vergonha de fazer besteira e aqui não tenho mais vergonha, antes eu tinha, agora estou pouco me lixando, eu dou risada... desisti.”.

A segunda variável trabalhada foi à **autoconfiança** (variável 3) que, para isso, as oficinas iniciaram-se com os tules que possuem um tempo de queda maior e conseqüentemente um êxito maior nos jogos. Guilhardi (2002) relata que a autoconfiança pode ser estimulada socialmente, mas ela é potencializada particularmente e diversos jogos aplicados promoveram isso. Foi observado que os participantes no primeiro contato com os materiais jogavam baixo e com medo de recepcioná-los, contudo aos poucos o lançamento ficava cada vez mais alto e cumpriam o objetivo do jogo. Além disso, foi possível observar que com a autoconfiança

estimulada os participantes criavam novas dificuldades e desafios, como por exemplo: executar outras variações e aumentar o número de materiais. O que vai ao encontro da literatura, que mostrou que oficinas circenses aplicadas a um grupo de 8 a 14 anos fez com que eles aumentassem a autoestima e autoconfiança (COELHO; MINATEL, 2011).

Kauê: “no começo não sabia porque brincava com o tule, mas percebi que isso ajudou, que todo processo ajudou a ganhar confiança.”.

A terceira variável trabalhada foi o **tempo de reação** (variável 2) que de acordo com Bruzi *et al.* (2013) pode ser definida como “o intervalo temporal observado entre a percepção de algum evento ou estímulo ambiental e o início da resposta motora”. Diante dessa definição é capaz de ver que os jogos circenses promoveram essa capacidade visto que os jogos aplicados necessitavam que os participantes dessem uma resposta em um curto período de tempo como o “Bobinho” e o “Descubra o Mestre”.

Tabela 2: Jogos Circenses aplicados na oficina: Bobinho e Siga o Mestre

Nome	Descrição	Objetivo	Materiais	Variável
<i>Bobinho</i>	No chão haviam 6 aros na qual 6 os participantes deveriam estar dentro deles e cada participante tinha 2 bolas em mãos, outros 4 participantes estavam fora do círculo e havia uma bola a mais. O objetivo dos participantes que estavam fora do círculo era “pegar” quem estava dentro do círculo ou pegar a bola há mais, contudo eles só podiam pegar nas situações: quando os participantes estivessem lançando uma bola, quando o participante estivesse com 3 bolas na mão sem fazer malabarismo ou quando o participante estivesse fazendo malabares há mais de 7 segundos.	Trabalha o lançamento da bola em longas distancias, trabalha a recepção encaixada no malabarismo e pensamento rápido.	26 Bolas 12 Aros	.Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.
<i>Siga o Mestre</i>	Os participantes deviam se sentar em uma roda e decidir um participante para ser o mestre. O mestre realizou lançamentos com a bola ou com a clave e os outros o imitavam. Enquanto isso ocorria, um participante deveria ir ao meio da roda e tendo 3 chances para	Trabalhar movimentos diversificados criados pelos participantes enquanto todos devem imitar de forma muito	20 Bolas 20 Claves	. Tempo de reação e Desenvolvimento corporal; . Auto Confiança.

	descobrir quem é o mestre.	rápida.		
--	----------------------------	---------	--	--

Fonte: Elaboração dos autores (2019).

Ambos os jogos foram aplicados duas vezes distintas nas sessões da oficina e neles foi possível identificar diferenças frente à evolução dos jogadores, pois os jogadores foram capazes de trocar passes e trocar os movimentos mais rapidamente.

João: “eu gostei bastante principalmente do bobinho, acho que a gente tinha feito esse jogo nas primeiras oficinas e não foi tão bom assim porque o pessoal começava se apavorar e hoje acho que rolou [...]”.

A quarta variável, o **desenvolvimento corporal** (variável 1), os jogos aplicados buscaram a autonomia de cada participante e mais uma vez com as propostas do jogo esse desenvolvimento corporal foi alcançado. Foram aplicados diversos jogos que implementavam o malabarismo junto com a movimentação corporal, com a criação de novos movimentos e até mesmo que estimulassem a criação de personagens próprios, fazendo com que o corpo vire uma fonte de prazer e risos (RAMOS, 2013).

Tabela 3: Jogos Circences aplicados na oficina: Atuando movimentos

<i>Nome</i>	Descrição	Objetivo	Materiais	Variável
<i>Atuando movimentos</i>	Todos participantes deveriam andar pelo ambiente do jogo interpretando um personagem que eles mesmos criaram e não deveriam contar a ninguém, sempre que passavam por uma pessoa deviam olhar fixamente nos olhos. O jogo iniciou com 5 objetos e conforme o tempo passou o ministrante foi acrescentando novos objetos. Os participantes deveriam passar os objetos sempre quando houvesse a troca de olhar.	Trabalhar o lançamento e a recepção dos participantes com diferentes objetos e trabalhar o contato visual.	5 Tules 5 Bolas 5 Claves 5 Variados	1. Desenvolvimento corporal; 2. Tempo de reação; 3. Auto confiança.

Fonte: Elaboração dos autores (2019).

Essa variável se torna indispensável para o ensino da arte circense quando entendemos que a técnica não é a única responsável pelo desenvolvimento da atividade, Barreto (2017) relata que a atividade precisa ser acompanhada de uma reflexão sobre si mesmo.

Pedro: “quando você coloca a parte artística e se entrega a isso você para de ligar para o julgamento dos outros”.

Diante dessas propostas, foi observado que a criatividade foi estimulada e conseqüentemente potencializada com os jogos, os participantes foram expostos a situações que estimulavam criações como citado acima e isso ocorria de maneira cada vez mais rápida e espontânea conforme as sessões passavam.

Gustavo: “eu acho que a criatividade vindo dos primeiros para esse está aumentando de todo mundo, não sei se é por causa que tem que eu não conhecia nada, estava meio assim de fazer alguma coisa e sei lá eu fiz errado, mas eu acho que a gente foi conhecendo mais o objeto que faz malabarismo e foi tendo essa criatividade, sei lá, quando a gente pegava o tule ficava muito tempo pensando, hoje eu acho que foi mais rápido, pegava outras coisas e já sabia mais ou menos o que fazer, pegava os objetos e já ligava com outras coisas, o que fazia com um material fazia com o outro.”.

Para criar somos livres e como já dito acima a pedagogia do jogo permite essa liberdade aos jogadores sendo uma ótima via para potencializar a criatividade, visto que o desenvolvimento corporal e a criatividade podem andar juntas para que sejam potencializadas (RAMOS, 2013) e o jogo permite isso, justamente por sempre estar criando um ambiente propício que faz com que o jogador busque novas alternativas para os problemas que surgem a cada nova ação (GODOY, 2019).

Com a proposta de estruturar as oficinas com jogos foi possível observar aspectos além das variáveis e da criatividade. Primeiro, conseguimos ver que quando ensinado o malabarismo por meio de jogos os erros decorrentes da prática não são negativos, mas sim algo aceitável e que gera risos no grupo todo. Diferentemente da aprendizagem técnica, o riso e os erros por sua vez permitiam com que os participantes imergissem aos jogos e sentissem confortáveis para expor suas fragilidades,

ridicularizar suas ações ao ponto de criar um ambiente onde o riso se instala, eles descobriam o prazer de rir entre eles, dos outros e até mesmo de si (CASTRO, 2005).

João: “[...] Quando a gente veio para a oficina cada um teve que mostrar sua fragilidade, ninguém sabia fazer malabares, quando a gente vem e demonstra a fragilidade não é muito comum hoje em dia, acho que isso também favoreceu a gente se aproximar.”.

Outro aspecto possível de ver entre a técnica e o jogo, é que o jogo estimula o participante independentemente do nível dele, diferente da técnica, isso foi possível verificar quando era dado tempo para eles treinarem, os participantes que já conseguiam sentavam no chão e ficavam esperando, já nos jogos eles entravam em Estado de Jogo.

Henrique: “se estivesse sendo algo técnico e maçante como algumas aulas que temos eu já teria fugido faz tempo, teria pedido desculpa e ido. A gente realmente dá uma desligada da parte técnica, você está aprendendo, mas não é aquela coisa maçante, daquela cobrança que já está todo mundo cansado da universidade, do dia a dia, das contas, de tudo, vem para cá, desliga, aprende, é interessante.”.

Pode-se observar também que a oficina afetou os participantes fazendo com que os mesmos tivessem uma experiência única e insubstituível, algo que os afetou, que não simplesmente passou **por** eles, mas passou **com** eles (LARROSA, 2017). Inicialmente não tínhamos a pretensão de que os afetos provenientes da experiência nas oficinas fosse parte dos objetivos do trabalho, no entanto, nas observações de ambos os pesquisadores e nos trechos das entrevistas, os participantes destacaram como as oficinas estavam sendo marcantes a eles, como pode ser visto no trecho abaixo, o que reforça a ideia da potencialidade do jogo na vida dos sujeitos e, como esse, é fundamental para os processos de ensino aprendizagem.

Com todo processo pedagógico proposto e da forma em que as sessões ocorriam percebeu-se que os jogadores viraram sujeitos “ex-posto”, sujeitos vulneráveis e abertos àquela proposta (LARROSA, 2017) fazendo com que as aulas de malabarismo tornassem algo indispensável para a rotina deles, que deixou marcas e experiências que de fato tornaram as oficinas uma experiência marcante para cada um.

Jorge: “você mede o quanto importante é uma coisa quando você lembra dela sem fazer esforço e a oficina fazia parte do meu planejamento semanal depois do primeiro encontro, estava lá, toda terça e quinta não vou marcar nada porque tem oficina”.

Além disso, através dos relatos que os participantes deram aos finais das sessões, eles viam nas oficinas uma maneira de entrar em um ambiente agradável, um ambiente diferente do dia a dia da faculdade, do trabalho e com todas as responsabilidades que são impostas, possibilitando desenvolver a atividade proposta junto com alívio do estresse do cotidiano (SILVA; GONÇALVES; ARAUJO, 2008).

Henrique: “Hoje eu não estava muito bem de novo, mas era mais psicologicamente, eu não estava querendo ver ninguém, não estava social e tudo mais, aí o primeiro encontro com pessoas hoje foi aqui, não fui trabalhar, não sai de casa, não queria nem... não fui nem almoçar e aqui já deu uma quebrada nesse mau humor, clima ruim que estava. Não rendi tudo que deveria, mas hoje foi muito gostoso e fiquei um pouco mais leve da minha depressão (Universidade ocultada para preservar o anonimato da pesquisa).

Autor 1: E por que você acha que veio?

Henrique: Primeiro que é legal, to gostando, a cada dia que passa estou me divertindo bastante, não estou me importando se estou conseguindo ter o mesmo rendimento que todo mundo, na verdade eu dou uma fugida das outras realidades e realmente está legal.”

Joana: “as aulas serviam como um escape, a gente vem descontraír, dar risada, conhecer novas pessoas. O sentimento das pessoas, um torcendo pelo outro é um clima muito bom.”.

Diante da fala da Joana, notamos as possibilidades proveniente da prática do malabarismo por meio do jogo. Nesse espaço de troca comum, o jogo possibilitava uma suspensão momentânea da realidade, o jogo não deixava de ser vida, mas, abria espaço para que a externalidade fosse suspensa em favor do jogo. Tanto Huizinga (2010), como Caillois (2017) apontam essa característica ao afirmarem que o jogo acontece de maneira fictícia em tempo e espaço próprio. Por sua vez Berger (2017) e Schutz (1979), destacam que dentro da “realidade suprema” temos as “províncias finitas de significado”, um espaço dentro da vida cotidiana ao qual colamos em suspensão a realidade suprema, que segundo Berger se aproxima ao conceito de jogo discutido por Huizinga. Outro ponto a ser destacado é que, o fato do jogo estar ancorado no real, mas

ser um espaço suspenso dessa realidade, não tira dele sua potencialidade para o ensino, pois, é justamente nesse espaço onde a realidade pode ser suspensa que outras concepções e formas de entendimento da vida corrente podem ocorrer.

A proposta da socialização entre os participantes pode ser observada, ocorreu no decorrer de todo o processo. Nas primeiras oficinas foi possível observar uma timidez no grupo e que rapidamente isso sumia com os jogos, ao longo das sessões os jogadores foram estimulados a se relacionarem interagindo uns com os outros com toques, troca de olhares, comunicação verbal e entre outros estímulos, sendo que nas primeiras vezes as duplas e os grupos foram formados entre amigos de fora da oficina, contudo ao longo das sessões não existiu mais isso, eles se dividiam por quem estava mais perto e até mesmo se preocupando em equilibrar as equipes.

Outro fator que nos leva a crer que a socialização ocorreu é que os jogos tinham um caráter individualista, isto é, na estruturação sempre foi buscado o êxito individual para gerar a autoconfiança e a satisfação do jogador, contudo observamos que a satisfação do jogador só era alcançada quando o acerto era em grupo, quando todos conseguiam êxito ao mesmo tempo, ainda que apenas um falhasse não havia vibrações e sim lamentações. Outro fator interessante foi que quando era dada liberdade a eles para criar situações ou variações nos jogos, diversas vezes eles buscaram fazer isso com o grupo, afinal o jogo pode fazer com que o jogador procure um parceiro com frequência promovendo a relação e a comunicação (MURCIA *et al.*, 2008).

Marieli: “Acho que por não ter julgamento a gente conseguiu criar uma confiança, eu posso fazer isso e ele não vai rir de mim, eu sei que ele vai me incentivar a continuar, então acho que essa confiança nos ajudou muito a criar essa socialização.”

E por fim, as atividades circenses fazem com que os participantes ressignifiquem seu autoconhecimento expandindo seus limites no malabarismo e é esperado que isso reflita para outros contextos (ARAÚJO; OLIVEIRA, 2010) e pelos relatos isso

acontece, inclusive a possibilidade de os participantes se abrirem para outras perspectivas.

Rafael: “Eu também não sei explicar como, mas é bem engraçado, porque quando eu fico nervoso eu começo a falar muito rápido, principalmente quando eu começo a apresentar trabalho, muito rápido e segunda feira eu apresentei um trabalho e a professora é meio durona e eu estava super nervoso, mas consegui falar devagar sabe, eu não sei se isso tem influência, mas eu acho que sim, no sentido eu consegui controlar melhor como se fossem três bolinhas.”.

Henrique: “essa vontade de participar de outras oficinas depois de essa ter sido tão genial é uma forma de se abrir para outras áreas criativas, pode ser uma oficina de pintura “eu não sei pintar, mas vamos lá, vamos tentar”, sem medo.”.

Considerações Finais

Diante disso, podemos considerar que o ensino do malabarismo por meio da pedagogia do jogo é uma possibilidade de desenvolver aspectos fundamentais da atividade e contribuir não só para a prática do malabarismo, mas também para o desenvolvimento humano e social, isso pode ser visto nos comentários de cada um dos participantes. O que deixa claro que o jogo em si possibilita novas formas de enfrentamento da realidade, e, dá condições para que aqueles que dele fazem parte, saiam do jogo ressignificados, e diferentes da maneira com que entraram. As quatro variáveis criadas para observação do progresso dos participantes tiveram êxitos possibilitando a melhora dos mesmos na modalidade - a imersão do jogo esteve presente nas sessões, a autoconfiança, o tempo de reação e o desenvolvimento corporal foram desenvolvidos e os próprios praticantes relataram a percepção que eles tiveram melhoras nas variáveis.

Junto com a melhora das variáveis pode-se observar que a criatividade foi potencializada tanto nos aspectos *malabarísticos* quanto em expressões e situações corporais. E que os erros nos jogos criaram situações de aceitação e que geravam risos, fazendo com que as oficinas virassem um ambiente no qual o estresse do dia a dia fosse aliviado e isso criou um ambiente favorável e agradável para a aprendizagem.

A proposta da socialização também foi alcançada com sucesso, as aulas criaram a possibilidade de gerar e fortalecer relações sociais entre os participantes da oficina, houve relatos que a socialização que foi potencializada nas oficinas causou uma superação, motivação e permitiu com que laços humanos fossem resgatados. E por fim, percebeu-se que o malabarismo para os participantes interferiu de maneira direta e/ou indireta para fora das oficinas, reverberou para além da própria prática ali desenvolvida, a oficina possibilitou uma experiência aos participantes que eles mesmos transferiram o adquirido para apresentações de trabalho, para sala de aula, para treinamentos e até mesmo fez com que se abrissem para novas experiências e revivessem antigas.

O presente estudo não se encerra aqui, as oficinas devem ser replicadas e avaliadas por outros ministrantes para que possamos expandir o conhecimento e a aplicabilidade da mesma. Além disso, deve-se aplicar os jogos para diferentes públicos e faixa etárias com a mesma intenção, assim fortalecendo uma nova metodologia do ensino de malabares pautada na Pedagogia do Jogo, contribuindo não só para uma boa prática, mas também para um fortalecimento das relações por meio do jogo.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, C. M.; OLIVEIRA, M. C. S. L. Significações sobre desenvolvimento humano e adolescência em um projeto socioeducativo. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p.169-194, dez. 2010.
- BARRETO, M. A. Relações de ensino/aprendizagem do artista circense que se apresenta na rua. *In: MEMÓRIA ABRACE XVI. CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS*, 9, 2017, Uberlândia (MG). **Anais...** Uberlândia (MG): UFU, 2017.
- BERGER, P. L. **O Riso redentor: a dimensão cômica da experiência humana**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. *In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O brincar e suas teorias*. São Paulo: Cengage Learning, 1998.
- BRUZI, A. T; FIALHO, J. V. A. P; FONSECA, F. S; UGRINOWITSCH, H. Comparação do tempo de reação entre atletas de Basquetebol, Ginástica Artística e não

atletas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, [s.l.], v. 35, n. 2, 2013. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/s0101-32892013000200015>.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

CARAMÊS, A. S.; CORAZZA, S. T.; SILVA, D. O. Atividades Circenses: um programa para melhoria do repertório motor de escolares. **Revista Brasileira de Ciências da Saúde - Uscs**, [s.l.], v. 10, n. 32, p.1-7, 2012.

CASTRO, A. V. **O elogio da bobagem**. Rio Claro - RJ: Editora Família Bastos, 2005.

COELHO, M.; MINATEL, R. Circo: a arte do riso e prática da reconstrução social. **Tópos**, São Paulo, v. 5, n. 1, p.203-230, 2011.

FABIANI, D. J. F.; SCAGLIA, A. J. Pedagogia do jogo: ensino, vivência e aprendizagem do brincar na educação não formal. **Corpoconsciência**, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 103-117, 2020. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10281>. Acesso em: 4 mar. 2021.

FOIX, X.B. Los malabarismos desde la praxiologia motriz. 2002. Disponível em: <https://www.circoteca.cl/wp-content/uploads/2019/05/Los-malabarismos-desde-la-praxiologi%CC%81a-motriz.-Texto-Xavier-de-Blas.pdf>

FRIZO, B. L. **Programa “Cestas Verdes”**: análise sociotécnica de uma política que conecta produção e consumo na cidade de Limeira, SP. 2018. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas, Limeira - SP, 2018.

GATTI, A. B. **Grupo focal na pesquisa em Ciências Sociais e Humanas**. Brasília: Liber Livro Editora, 2012.

GEERTZ, C. **A Interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Ltc - Livros e Técnicos e Científicos Editora Ltda., 1989. 323 p.

GODOY, L. B. **Tensionando o sentido do agir: o clown e seu potencial criativo**. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade estadual de Campinas. Limeira - SP. 2019

GODOY, L. B.; SANTOS, M. V. R.; CAMPOS, M. V. S; SCAGLIA, A. J. O clown como ser do jogo. **Repertório teatro e dança**. Salvador - BA, p. 283-291. ago. 2016.

GODOY, L. B; SILVA JUNIOR, R. D; SCHULZ, P. A. B. O palhaço no espaço do vazio no contexto hospitalar: a incerteza como potência criadora. **Repertório teatro e dança**. Salvador - BA, ano 23, n. 35, p. 160-184, 2020.

GUBER, R. **La etnografia: método, campo y reflexividad**. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2011. 160 p.

GUILHARDI, H. J. Auto-estima, autoconfiança e responsabilidade. *In*: BRANDÃO, M. Z. S.; CONTE, F. C. S.; MEZZARROBA, S. M. B. (Org.). **Comportamento**

Humano: tudo (ou quase tudo) que você precisa saber para viver melhor. Santo André: Esetec Editores Associados, 2002. p. 47-68.

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.

LARROSA, J. **Tremores:** escritos sobre experiência. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

LEONARDO, L.; SCAGLIA, A. J.; REVERDITO, R. S. The Teaching of Collective Sports: methodology based on the family of games. *Methodology Based on the Family of Games*. **Motriz**, Rio Claro, v. 15, n. 2, p. 236-246, 2009.

MACHADO, A. A. **Psicologia do esporte:** da educação física escolar ao treinamento esportivo. São Paulo: Guanabara Koogan, 2006.

MACHADO, D. R. L. O conceito corporal e a auto-estima: a responsabilidade de quem ensina. **EF Deportes Revista Digital Buenos Aires**, Año 14, n.138, Noviembre de 2009.

MANSUR, M.; VILARINHO, R.; FERRAZ, J. C.; ROCHA, M.; MADUREIRA, F. Influência do malabarismo na aprendizagem, resposta ao estímulo visual e memória de idosos. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, Santos, v. 6, n. 3, p.87-92, 2007.

MURCIA, J. A. M. *et al.* **Aprendizagem através do jogo**. São Paulo: Artmed Editora, 2008.

ORLICK, T. **Libres para cooperar, libres para crear**. Barcelona: Paidotribo, 1990.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. 9 ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

PAULA, J. Refletindo sobre o jogo. **Motriz**, Rio Claro, p.86-96, dez. 1996

RAMOS, B. A. **As artes circenses e suas contribuições para o desenvolvimento da expressão corporal e criatividade dos alunos entre 9 e 12 anos**. 2013. 66 f. Monografia (Especialização) - Curso de Educação Física Escolar, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.

RUIZ, J. A. B. **Juegos y ejercicios de malabares**. Sevilla: Wanceulen, 2003.

SANCHEZ, A. P. *et al.* **Pedagogia del Malabarismo:** herramienta educativa que potencia el desarrollo integral. Chile: Fondart, 2018.

SCAGLIA, A. J. Pedagogia do jogo: o processo organizacional dos jogos esportivos coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. **Revista portuguesa de ciências do desporto**, S1A, p. 27-38. 2017.

SCAGLIA, A. J.; FABIANI, D. J. F.; GODOY, L. B. DOS JOGOS TRADICIONAIS ÀS TÉCNICAS CORPORAIS: UM ESTUDO A PARTIR DAS RELAÇÕES ENTRE JOGO E CULTURA LÚDICA. **Corpoconsciência**, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 187-207, 2020. Disponível em:

<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10780>.
Acesso em: 1 mar. 2021.

SCAGLIA, A. J.; REVERDITO, R; LEONARDO, L; LIZANA, C. O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. **Movimento**, Porto Alegre, v. 19, n. 4, p. 227-249, out-dez. 2013.

SCAGLIA, A. J; FABIANI, D. J. F. F. Do jogo à pedagogia do jogo: o processo de constituição da docência. *In*: NOBREGA, Terezinha Petrucia da; MOREIRA, Wagner Wey (Orgs.). **Ser professor (a) universitário (a): o sensível, o inteligível e a motricidade**. Natal, RN: IFRN, 2017.

SCAGLIA, A. J; GALATTI, L. R; SANTOS, M. V. R; REVERDITO, R. Processo organizacional sistêmico, a pedagogia do jogo e a complexidade estrutural dos jogos esportivos coletivos: uma revisão conceitual. *In*: LEMOS, K. L. M.; GRECO, P. J; MORALES, J. C. P. (Orgs.). CONGRESSO INTERNACIONAL DE JOGOS DESPORTIVOS, 5, 2015, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: EEEFTO; UFMG, 2015.

SCHMIDT, R.A. **Motor control and learning: a behavioral emphasis**. 2nd ed. Champaign: Human Kinetics, 1988.

SCHÜTZ, Alfred; WAGNER, Helmut (Org.) **Fenomenologia e relações sociais: textos escolhidos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F; ARAUJO, M. H. G. As Modalidades Circenses contempladas pelo Lazer. *In*: XX ENAREL - ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER, 20, 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo, 2008.

WERNECK, J. N. **Reflexões sobre processo de ensino-aprendizagem nas artes da lona**. 2015. 40 f. TCC (Graduação) - Curso de Artes Cênicas, Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

Endereço dos(as) Autores(as):

Kaique Bueno de Camargo Favari
Endereço eletrônico: kaiquefavari975@gmail.com

Luís Bruno de Godoy
Endereço eletrônico: godoy.luisb@gmail.com

Rogério Zaim de Melo
Endereço eletrônico: rogeriozmelo@gmail.com

Alcides José Scaglia
Endereço eletrônico: scaglia@unicamp.br

Larissa Rafaela Galatti
Endereço eletrônico: lgalatti@unicamp.br