



## O malabarismo para além da prática: estimulando a potencialidade criativa por meio do jogo

Kaique B. C Favari\*, Luis B. Godoy, Larissa R. Galatti

### Resumo

Utilizar da pedagogia do jogo para o ensino do malabarismo é uma maneira de promover a prática da modalidade, com diversos benefícios devido à imersão dos participantes ao mesmo, trazendo possibilidades à aprendizagem. Diante disso, o objetivo do estudo é propor, aplicar e aprimorar oficinas de malabarismo por meio do jogo. Recursos da Pesquisa Ação foram utilizados para a execução, observação e aprimoramento das oficinas. Pode-se observar que por meio do jogo o ensino do malabarismo pode desenvolver variáveis essenciais para a atividade, além de possibilitar uma criação de relações entre os participantes. Por fim, podemos concluir que o ensino do malabarismo por meio do jogo cria a possibilidade de desenvolver variáveis que se enquadram dentro da modalidade e além da prática fazendo com que os participantes tenham experiências únicas e insubstituíveis.

### Palavras-chave:

Malabarismo, Jogo, Ensino aprendizagem

### Introdução

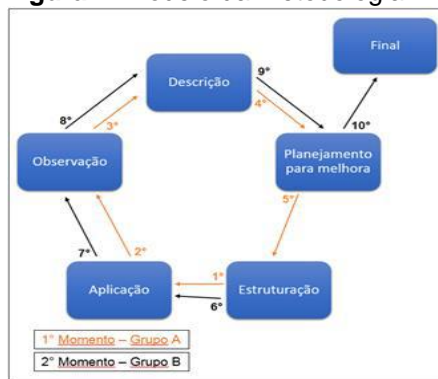
O jogo é capaz de absorver o jogador de maneira integral, criando um ambiente e um tempo próprio (HUIZINGA, 2010), sendo capaz de promover grupos sociais já que os jogadores estão dentro de uma realidade compartilhada somente por eles mesmos e se sentindo parte integral do ambiente de jogo. Com isso, trabalhar variáveis essenciais para o malabarismo como autoconfiança, tempo de reação e desenvolvimento corporal, além de possibilitar a criação de relações sociais entre os participantes podem ser alcançadas por um ensino pautado pela pedagogia do jogo.

Com isso, o objetivo do estudo foi propor aplicar e aprimorar oficinas de malabarismo com foco na criação e na sociabilidade por meio do jogo.

### Resultados e Discussão

Foram desenvolvidas duas oficinas de malabarismo pautadas na pedagogia do jogo. Para organizar e analisar os resultados utilizamos recursos da Pesquisa-ação (TRIPP, 2005). Cada oficina obteve tules, bolas e claves e cada uma passou por cinco etapas:

Figura 1. Modelo da metodologia.



Para a observação utilizamos dois olhares distintos, o primeiro como ministrante da oficina para as quatro variáveis e o segundo com um afastamento necessário para descrever as relações sociais criadas.

Desse modo, observa-se que, o Jogo foi fundamental para todo processo, pois devido à imersão dos participantes aos jogos criados e adaptados foram

desenvolvidas todas variáveis de observação e conseqüentemente as habilidades necessárias para o malabarismo.

Ao longo das sessões observamos que a criatividade foi estimulada e potencializada pelos jogos. O erro na execução dos movimentos era aceito e gerava risos criando um ambiente favorável e agradável para a aprendizagem, diferentemente da aprendizagem técnica que muitas vezes geravam frustrações, e a partir disso, as sessões pararam de ser apenas um ambiente para se aprender malabarismo e também um lugar de divertimento e de distanciamento da realidade estressante como relatado.

Assim, a socialização entre os participantes foi alcançada, ao longo das sessões os praticantes da atividade expunham suas fragilidades, confiavam no próximo, criando laços. E por fim, percebeu-se que a oficina proporcionou uma experiência aos participantes que o aprendido foi transferido para fora das sessões em apresentações, para novas áreas artísticas possibilitando novas experiências e reviver antigas.

### Conclusões

Diante disso, podemos concluir que o ensino do malabarismo por meio do jogo cria a possibilidade de desenvolver as habilidades necessárias para o desenvolvimento da atividade, potencializar a criatividade, criar e fortalecer relações sociais entre os participantes da oficina. Além disso, o erro passa a ser algo aceitável e que gera risos criando um ambiente favorável para a aprendizagem, sendo assim mais prazerosa, fazendo com que os participantes reverberem o malabarismo para além da própria prática, transferindo para vivências externas à oficina.

### Agradecimentos

Agradeço a instituição de fomento Cnpq, o Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte, a orientadora Profa. Dra. Larissa Galatti e o co-orientador Ms. Luis B. Godoy por tornarem a pesquisa possível.

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

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 31, n. 3, p.443-466, set./dez., 2005.