



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS



KAIQUE BUENO DE CAMARGO FAVARI

O MALABARISMO PARA ALÉM DA PRÁTICA:

estimulando a potencialidade criativa por meio do jogo

Limeira
2019



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS



KAIQUE BUENO DE CAMARGO FAVARI

O MALABARISMO PARA ALÉM DA PRÁTICA:

estimulando a potencialidade criativa por meio do jogo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Ciências do Esporte à Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas.

Orientador(a): Profa. Dra. Larissa Rafaela Galatti

Coorientador: Me. Luís Bruno de Godoy

Limeira
2019

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca da Faculdade de Ciências Aplicadas
Renata Eleuterio da Silva - CRB 8/9281

F277m Favari, Kaique Bueno de Camargo, 1998-
O malabarismo para além da prática : estimulando a potencialidade criativa por meio do jogo / Kaique Bueno de Camargo Favari. – Limeira, SP : [s.n.], 2019.

Orientador: Larissa Rafaela Galatti.

Coorientador: Luís Bruno de Godoy.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Ciências Aplicadas.

1. Malabares. 2. Esportes - Ensino. 3. Experiência. 4. Criatividade. I. Galatti, Larissa Rafaela, 1981-. II. Godoy, Luís Bruno de, 1987-. III. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Ciências Aplicadas. IV. Título.

Informações adicionais, complementares

Título em outro idioma: Juggling beyond practice: stimulating the creative potencial through the game

Palavras-chave em inglês:

Juggling

Sports - Teaching

Experience

Creativity

Titulação: Bacharel em Ciências do Esporte

Banca examinadora:

Rogério Zaim de Melo

Data de entrega do trabalho definitivo: 26-11-2019

Autor: Kaique Bueno de Camargo Favari

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

Natureza: Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências do Esporte

Instituição: Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas

Aprovado em: 26/11/2019.

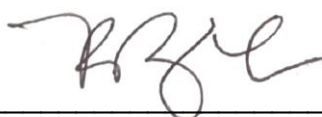
BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Larissa Rafaela Galatti (Orientadora) – Presidente
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)



Me. Luís Bruno de Godoy – (Coorientador)
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)



Prof. Dr. Rogério Zaim de Melo – Avaliador
Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (Campus Pantanal)

Este exemplar corresponde à versão final da monografia aprovada.



Profa. Dra. Larissa Rafaela Galatti (Orientadora)
Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA/UNICAMP)

Dedico esse trabalho a minha família que sempre me apoiou nas minhas decisões e sempre me ajudou a enfrentar os obstáculos que eu encontrava no caminho.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiro de tudo aos meus pais - Cristiane e Marcos - por toda dedicação, amor e apoio que me deram durante todos esses anos da minha vida, eu não estaria onde estou e nem seria quem eu sou se não fosse pela educação que eles me proporcionaram. Quero agradecer também ao meu irmão – Kauê - sempre foi meu espelho e sempre quis seguir seus passos, me ajudou e me acolheu nessa universidade e no curso de uma maneira que me agregou demais e com toda certeza não estaria aqui hoje se não fosse por ele.

Quero também agradecer por toda minha família em geral - Camargo, Joracy, Karlla, Djacy, Valdir, Fábio, Sandro, Renato... - que sempre me ajudou em toda trajetória, na educação, nos estudos e em diversas outras áreas essenciais para o meu crescimento e desenvolvimento como ser humano. Além disso, quero agradecer a Valentina, que nos últimos 5 anos da minha vida foi uma pessoa essencial para que tudo isso desse certo, compartilhando os melhores momentos e me apoiando nos piores.

Um agradecimento para todos meus colegas de curso que fizeram com que os últimos 4 anos fossem incrivelmente bons, mas em especial a Rep Azaléia 96 - Pedrão, Zé, Maricone, Alfinete, Carrapicho, Guilherme e Gustavo - e a 3 amigos que ganhei do ano 016 - Rodrigo, Korea e Pedrinho.

Por fim, agradecer a Larissa Galatti por me acolher 3 anos atrás no LEPE e a 2 anos atrás aceitar uma das maiores loucuras que foi o maior divisor de águas para mim na universidade, me orientar num trabalho sobre circo. E ao Luís Godoy, meu co-orientador, que fez com que esse trabalho e essa experiência virasse algo inenarrável na minha trajetória e fez com que a barreira do estudo fosse ultrapassada e hoje posso dizer que o trabalho me deu uma baita amizade com muito valor.

Obrigado a todos!

“O trabalho me levou a lugares incríveis e me faz muito feliz. O segredo? Ame o que faz!”

Marcos Casuo

FAVARI, Kaique Bueno de Camargo. O malabarismo para além da prática: estimulando a potencialidade criativa por meio do jogo. 2019. nºf. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte.) – Faculdade de Ciências Aplicadas. Universidade Estadual de Campinas. Limeira, 2019.

RESUMO

O jogo é uma potencialidade pedagógica que pode ser utilizada para o ensino de diversas modalidades devido à possibilidade dos participantes imergirem ao mesmo, o que pode trazer benefícios para o ensino-aprendizagem. Com isso, o ensino do malabarismo por meio do jogo é uma maneira de promover o ensino-aprendizagem de outra lógica que não a tradicional, a do tecnicismo. Diante disso, o objetivo do estudo foi propor, aplicar e aprimorar oficinas de malabarismo por meio do jogo para adolescentes e adultos. Para organizar a pesquisa foram utilizados recursos da Pesquisa-Ação que auxiliou na execução, observação e aprimoramento das oficinas. E utilizamos recursos da etnografia para poder observar e descrever aquilo que foi visto, dando ênfase em variáveis essenciais para a prática do malabarismo e para as relações sociais que imergiam diante do jogo. Pode-se observar que o ensino do malabarismo através 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 consequentemente confiança com o próximo. Por fim, podemos concluir que o ensino do malabarismo por meio do jogo promove o ensino-aprendizagem da modalidade e, além disso, atribui a possibilidade do malabarismo reverberar para além da prática pedagógica desenvolvida na oficina, fazendo com que os participantes tenham experiências únicas e insubstituíveis que sejam levadas para a própria vida.

Palavras-chave: Malabarismo. Pedagogia do Jogo. Ensino e aprendizagem. Experiência. Criatividade.

FAVARI, Kaique Bueno de Camargo. Juggling beyond practice: stimulating creative potentiality through the game. 2019. nº. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências do Esporte) – Faculdade de Ciências Aplicadas. Universidade Estadual de Campinas. Limeira, 2019.

ABSTRACT

The game is a pedagogical potentiality that can be used to teach various modalities due to the possibility of participants immersed in it, which can bring benefits to teaching-learning. Thus, the teaching of juggling through the game is a way to promote the teaching-learning of other logic than the traditional one, that of technicism. Therefore, the aim of the study was to propose, apply and improve juggling workshops through the game for teenagers and adults. To organize the research, resources of action research were used that helped in the execution, observation and improvement of the workshops. And we used resources by ethnography to be able to observe and describe what has been seen, emphasizing essential variables for the practice of juggling and for the social relations that were immersed in the game. It can be observed that the teaching of juggling through the game is a way to develop essential variables for practice such as reaction time, body development and self-confidence of the practitioner, in addition, generates a socialization among the participants of the workshop due to the situations that occurred throughout the process such as the acceptance of the error, exposure of the fragilities and consequently trust with the next. Finally, we can conclude that the teaching of juggling through the game promotes the teaching-learning modality and, moreover, assigns the possibility of juggling reverberate beyond the pedagogical practice developed in the workshop, causing the Participants have unique and unreplaceable experiences that are taken into their own lives.

Keywords: Juggling. Pedagogy of the game. Teaching and learning. Experience. Creativity.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Ilustração da metodologia.....	17
Figura 2	Jogos da oficina.....	31
Figura 3	Jogos da oficina.....	31
Figura 4	Jogos da oficina.....	31

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Identificação dos participantes e seus momentos de participação nas oficinas.....	20
Tabela 2	Jogos circenses aplicados nas oficinas.....	38
Tabela 3	Estruturação da oficina para o Grupo A.....	45
Tabela 4	Estruturação da oficina para o Grupo B.....	46
Tabela 5	Avaliação da oficina 1 aplicada para o Grupo A.....	47
Tabela 6	Avaliação da oficina 2 aplicada para o Grupo A.....	53
Tabela 7	Avaliação da oficina 3 aplicada para o Grupo A.....	57
Tabela 8	Avaliação da oficina 4 aplicada para o Grupo A.....	63
Tabela 9	Avaliação da oficina 5 aplicada para o Grupo A.....	68
Tabela 10	Avaliação da oficina 6 aplicada para o Grupo A.....	73
Tabela 11	Avaliação da oficina 7 aplicada para o Grupo A.....	78
Tabela 12	Avaliação da oficina 8 aplicada para o Grupo A.....	83
Tabela 13	Avaliação da oficina 9 aplicada para o Grupo A.....	87
Tabela 14	Avaliação da oficina 1 aplicada para o Grupo B.....	92
Tabela 15	Avaliação da oficina 2 aplicada para o Grupo B.....	95
Tabela 16	Avaliação da oficina 3 aplicada para o Grupo B.....	99
Tabela 17	Avaliação da oficina 4 aplicada para o Grupo B.....	103
Tabela 18	Avaliação da oficina 5 aplicada para o Grupo B.....	106
Tabela 19	Avaliação da oficina 6 aplicada para o Grupo B.....	109
Tabela 20	Avaliação da oficina 7 aplicada para o Grupo B.....	111
Tabela 21	Avaliação da oficina 8 aplicada para o Grupo B.....	115
Tabela 22	Avaliação da oficina 9 aplicada para o Grupo B.....	118

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	O malabarismo e suas potencialidades	14
2	OBJETIVOS	16
3	METODOLOGIA	16
3.1	Participantes	16
3.2	Instrumentos	17
3.3	Considerações de dados.....	17
3.4	Procedimentos éticos	20
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	20
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	26

1 INTRODUÇÃO

Existem evidências das artes circenses há aproximadamente 4 mil anos, onde podiam ser encontradas figuras com bufões, personagens cômicos (CASTRO, 2005), como também sinais que apontam para a prática do malabarismo na tumba de Beni Hassa (FERREIRA; OLIVO; TUCUNDUVA, 2017), contudo é impossível definir seu local de origem (SILVA; GERMANO, 2008) diante da diversidade de espetáculos com características circenses que existiram antes mesmo de serem denominados “Circo”. Um exemplo desses espetáculos tem origem nos hipódromos (SILVA; GERMANO, 2008), na Grécia Antiga e no Império Egípcio os espetáculos realizados nos hipódromos eram realizados com a utilização de animais exóticos e escravos que executavam movimentos corporais em barras e argolas com o objetivo de saudar generais vitoriosos (SILVA; GONÇALVES; ARAUJO, 2008), que com o passar do tempo o sátiro ganhou espaço nos espetáculos (SILVA; GERMANO, 2008).

Mais especificamente na Grécia, local no qual ocorria demonstrações do corpo enfrentando seus limites, os malabares e o contorcionismo apareciam constantemente nas Olimpíadas e em 70 a.C na Pompéia (cidade Italiana) foi construído um anfiteatro voltado apenas para esses tipos de demonstrações incomuns. Na Roma, foi construído o Circo Máximo de Roma voltado para as artes circenses (SILVA; GERMANO, 2008), onde haviam demonstrações de engolidores de fogo e gladiadores (SILVA; GONÇALVES; ARAUJO, 2008). Contudo, nos anos 40 a.C foi construído o Coliseu em cima do Circo Máximo e enfatizando espetáculos sangrentos no local, fazendo com que o povo dispersasse o interesse pelas artes circenses (SILVA; GERMANO, 2008) e fazendo com que os artistas se dividissem em pequenos grupos e fossem ganhando espaço em locais públicos segundo Silva, Gonçalves e Araujo (2008) baseado em literaturas nacionais e dando início assim à arte mambembe e criando os grupos saltimbancos (SILVA; GERMANO, 2008).

Daí em diante o desenvolvimento das artes circenses se davam a partir do momento histórico, como por exemplo na Idade Média ou mais conhecido como Idade das Trevas, época na qual não houve manifestações culturais. Nessa época Medieval da história no qual a Igreja possuía o poder eram proibidas diversas ações em público, contudo na vida carnalizada tudo era permitido, onde o circo atuava.

Ao passar do tempo a Igreja percebeu que não conseguia confrontar algumas ações culturais, com isso, foi inserindo-as no cotidiano, como o circo. Como por exemplo os anões, feios, corcundas e entre outras figuras disformes eram escondidas da sociedade que valorizava-se muito o corpo e a beleza, contudo essas pessoas que antes eram escondidas começaram a ganhar espaço pelo seu humor exacerbado, dando assim origem aos bobos da corte (SILVA; GERMANO, 2008; MINOIS, 2003).

Em meados do século XVII, com a Modernidade, o Circo novamente teve que adaptar-se ao momento histórico, nessa época houve a mudança do feudalismo para o capitalismo fazendo com que as feiras nas quais os artistas se apresentavam fossem levadas ao esquecimento. Contudo, o Circo não foi levado à indiferença como as feiras, assim por volta de 1770 foi criado o circo moderno, Philip Astley criou em Londres o Astley's Royal Amphitheatre of Arts, um picadeiro que possuía um formato circular com arquibancada em volta e fechado nas laterais, sendo possível assim cobrar ingressos (SILVA; GERMANO, 2008).

O circo moderno desenvolveu-se basicamente com o adestramento de cavalo, porém com a chegada de Fraconi, o circo revolucionou-se mais uma vez com a inclusão de acrobatas, equilibristas e outros artistas que atuavam nas feiras, além de outros animais adestrados, assim na era Napoleônica entre 1794 e 1807 o termo “circo” foi utilizado pela primeira vez. E com o grande sucesso não demorou para que o Circo se espalhasse pela Europa com outras dinastias e em 1830 que atravessasse o Oceano Atlântico chegando ao Estados Unidos e na América do Sul nos portos do Rio de Janeiro e Buenos Aires (SILVA; GERMANO, 2008).

O primeiro picadeiro relatado no Brasil foi o Circo Bragasse, porém no Brasil já havia presença dos ciganos que faziam apresentações próximas às atividades circenses, pré existindo as artes mambembes e dos saltimbancos no Brasil. Lembrando que o Circo se desenvolve conforme o momento histórico, ou seja, o Circo no Brasil desenvolveu-se de forma diferente ao Circo Europeu (SILVA; GERMANO, 2008). Em meados de 1910 o teatro se consolidou ao circo devido a uma nova reforma que o mesmo teve que passar por conta de outros meios de entretenimentos que surgiram.

Nessas épocas o envolvimento era exclusivo de familiares nos afazeres (SILVA; GONÇALVES; ARAUJO, 2008). Diante disso, todo conhecimento circense

era limitado às famílias e por consequência o processo de ensino aprendizagem era de geração para geração (FERREIRA; OLIVO; TUCUNDUVA, 2017). Contudo, a vida no circo era repleta de dificuldades preocupando os pais em relação ao futuro das novas gerações, fazendo com que os filhos dos mesmos tivessem a educação formal (BARRETO, 2016). E ao longo do tempo, foi construído as escolas de circo, juntamente com livros sobre as técnicas que até então apenas professores tinham o domínio de aplicá-las e ensiná-las (FERREIRA; OLIVO; TUCUNDUVA, 2017), sendo assim, os conhecimentos circenses ficavam limitados às famílias e aos estudantes. Porém, o circo iniciou a usufruir a tecnologia para buscar, divulgar e deixar mais acessível a linguagem dos livros técnicos disponibilizados (FERREIRA; OLIVO; TUCUNDUVA, 2017).

1.1 O malabarismo e suas potencialidades

Durante o percurso da história da arte circense percebe-se que em diversos momentos houveram ameaças que levariam essa arte ao esquecimento, mas como vemos até hoje o circo ocupa um espaço mesmo diante aos entretenimentos eletrônicos existentes (WERNECK, 2015). Nos últimos anos as pesquisas referentes às artes circenses vêm tendo um aumento significativo em diversas áreas e cursos (SILVEIRA; HECKTHEUER; SILVA, 2011). Isso se deve ao espaço que o circo está ocupando na sociedade contemporânea, abrangendo a cultura, política, social e até mesmo econômica, entendendo assim como um elemento essencial para a formação de seres humanos (SILVA; GERMANO, 2008).

Atualmente, sabe-se os benefícios que a prática do malabarismo pode levar, é uma modalidade que pode aumentar a lateralidade, postura corporal, percepção espacial, auto superação, lançamentos e recepções (WERNECK, 2015), pode ser aplicado em pessoas com locomoção limitadas visto que pode ser praticado sentado e sem necessidade de força, promovendo a sociabilização (MANSUR et al., 2007). Além disso, o estudo revela que há o aumento da atenção, concentração, capacidade da visão focal e ambiental.

Diante disso, acredita-se que o ensino de malabarismo para universitários sem experiências prévias com a atividade, possibilitaria um desenvolvimento

indispensável para suas formações humanas e até mesmo para suas formações acadêmicas, ainda mais se o ensino for atrelado à Pedagogia do Jogo.

É impossível definir o jogo sem que falte algo dele ao tentar explicá-lo (PAULA, 1996), ao defini-lo corremos o risco de deixar algo de fora e até mesmo torna-lo uma ferramenta utilitária com fins já determinados, e sabendo da sua complexidade e imprevisibilidade, entendendo que o jogo transcende até mesmo o ser humano, isso parece uma tarefa difícil. Contudo há diversos autores que conceituam o jogo como 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.

E diante dessa conceituação podemos discutir a importância dele para o ensino do malabarismo através de jogos circenses e do desenvolvimento de algumas características fundamentais para a modalidade, como: autoconfiança, tempo de reação e desenvolvimento corporal, além de ser possível observar e desenvolver outras características.

Para trabalhar a 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). O tempo de reação se enquadra nas exigências da modalidade e os jogos circenses são capazes de desenvolvê-lo (CARAMÊS; CORAZZA; SILVA, 2012). E por fim, o desenvolvimento corporal que visa potencializar a criatividade dos participantes dentro da proposta do jogo. Não existe uma definição única para criatividade, 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.

2 OBJETIVOS

Propor, aplicar, avaliar e aprimorar um programa de iniciação ao malabares para adolescentes e adultos iniciantes em atividades circenses, com foco na criação e sociabilidade.

3 METODOLOGIA

A pesquisa possui um caráter qualitativo exploratório-descritivo e possuiu uma intervenção direta com os participantes da mesma. Para a intervenção foram aplicadas oficinas de malabarismo no Laboratório de Ginástica e Lutas da FCA – Unicamp, através do projeto de extensão “Circo e Malabarismo”, elas foram ministradas pelo aluno responsável da Iniciação Científica em questão, nas oficinas foram utilizados de jogos de malabarismo como principal pedagogia.

3.1 Participantes

Os critérios de inclusão para participar do estudo foram aceitarem/assinarem o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, ser estudante da Faculdade de Ciências Aplicadas – Unicamp e não ter experiências prévias com o malabarismo que descobrimos isso através de uma conversa inicial na primeira oficina. Estes foram chamados através de um Google Docs postado nos grupos do Facebook relacionada à faculdade, contudo houve interesse de pessoas além da Faculdade de Ciências Aplicadas e para essas pessoas abrimos a exceção de poderem participar do estudo.

Foram oferecidos dois momentos do mesmo curso e cada curso obteve nove sessões, cada uma com duração aproximada de uma hora e meia e uma média de quatro jogos por sessão. No primeiro momento tivemos nove participantes, quatro homens e seis mulheres, com média de presença de 72,84%. No segundo momento tivemos nove participantes, oito homens e uma mulher, com média de presença de 64,22%. Vale ressaltar que houve participantes que fizeram os dois momentos aplicados, assim abrimos exceção para esses participantes do critério de inclusão de não ter experiência prévia.

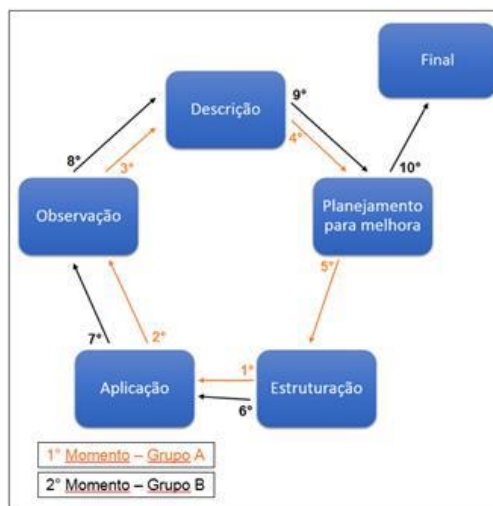
3.2 Instrumentos

O objetivo do estudo foi buscado através da proposta de realizar oficinas de malabarismo para adolescentes e adultos que não possuíam experiências prévias com o malabarismo. As oficinas tiveram um caráter lúdico, onde tomamos por base o conceito de jogo adotado por Huizinga (2010).

3.3 Considerações de dados

Para a organização e análise dos resultados das oficinas utilizamos recursos emprestados da Pesquisa-ação, um método que leva ao aprendizado tanto da própria prática, quanto para a própria investigação (TRIPP, 2005) e outros recursos inspirados na etnografia, 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). A partir disso, as oficinas ocorreram em dois momentos:

Figura 1 – Ilustração da metodologia



Fonte: autoria própria

No 1º momento 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 participante 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), tendo um distanciamento para ter um deslocamento perspectivo, causando um estranhamento daquilo que é habitual para o investigador.
4. Descrição - descrever o que foi observado com as percepções dos dois olhares, tomando como base a descrição densa, buscando interpretar o significado de cada ação 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. Após estruturar a sessão aplicamos (2) para o Grupo A e enquanto ocorre à aplicação houve a observação (3) das duas maneiras citadas acima, a primeira como um agente externo que observou os acontecimentos por meio de um afastamento (GUBER, 2011) e as manifestações criadas por meio da prática do malabarismo, e a segunda, como ministrante da oficina, foi observado quatro variáveis dentro de parâmetros que “facilitem/permitam” identificar a variável (GODOY et al., 2016):

- Variável 1 - Desenvolvimento corporal: Parâmetro para observar o indivíduo dentro da variável 1: a espontaneidade do indivíduo para a realização do movimento, o quão livre está sendo o manuseio dos objetos, sem que a ação seja mecanizada.

- Variável 2 - Tempo de reação: Parâmetro para observar o indivíduo dentro da variável 2: 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: Parâmetro para observar o indivíduo dentro da variável 3: 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: Parâmetro para observar o indivíduo dentro da variável 4: 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, 2011), 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.

Além disso, com o passar de algumas sessões tivemos a necessidade de ouvir dos participantes o que estavam sentindo com os jogos que estavam sendo aplicados e com a oficina como um todo, assim no final de cada sessão fazíamos um grupo focal e tivemos um parâmetro deles de como estava sendo desenvolvido o programa aplicado.

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 comoicineiro 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 ambas as oficinas terem sido aplicadas 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.

3.4 Procedimentos éticos

Os participantes foram contatados através de um formulário no Google Forms que foi divulgado em páginas e grupos da Unicamp sobre o projeto de extensão “Circo e Malabarismo”. Todos 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 explicados todos os riscos daquela prática.

Os nomes dos participantes foram trocados por nomes fictícios para referenciá-los nos resultados, visto que a pesquisa é sigilosa.

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

	1º Momento	2º Momento
	Grupo A	Grupo B
Josi	X	---
Gustavo	---	X
Henrique	---	X
Jorge	X	---
João	X	X
Kauê	X	---
Marieli	---	X
Pedro	X	X
Rafael	---	X

Fonte: autoria própria, a partir de Godoy (2019)

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados trazem os dados obtidos nas oficinas do projeto de extensão de Circo e Malabarismo aplicada na Faculdade de Ciências Aplicadas – Unicamp. Para isso, a literatura já existente das quatro variáveis e a perspectiva se os jogos de malabarismo vão para além da prática aplicada nas oficinas foram utilizados para discutir com o que foi observado das sessões aplicadas.

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). Tal separação foi realizada para a melhor progressão e organização das oficinas, sempre intermediadas e guiadas pelo princípio do jogo.

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 os participantes fossem imergindo a oficina para que esse desenvolvimento fosse possível e apesar de isso não ser mensurável é possível observar pelo comportamento dos jogadores e pelos comentários que eles faziam ao final das oficinas que eles ficavam imersos 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 fazendo com que ele mesmo não precise ser sério, afinal os próprios jogadores já o fazem assim através da entrega e da aceitação das regras tornando ele sério enquanto jogo, o jogo não precisa ser algo punitivo, pois quem joga segue as regras simplesmente por jurar internamente 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 os jogadores estão dentro de uma realidade compartilhada somente por eles mesmos e se sentindo parte integral de outro espaço de convívio que se dá cerceado por esse ambiente e estado proveniente do

jogo. Com isso, foi possível trabalhar todas variáveis, a socialização e até mesmo encontrar novas perspectivas quando se trabalha o malabarismo 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 de fazer besteira, antes eu tinha, agora estou pouco me lixando, eu dou risada... desisti.”.

A segunda variável trabalhada foi à autoconfiança que, para isso as oficinas iniciaram-se com os tules que possuem um tempo de queda maior e consequentemente um êxito nos jogos maior. Guilhardi (2002) relata que a autoconfiança pode ser estimulada socialmente, mas ela é desenvolvida no particular e isso ocorreu em diversos jogos das sessões aplicadas. Foi observada em diversos momentos a autoconfiança sendo estimulada individualmente, 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 altos 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, Florêncio (2015) define tempo de reação como a capacidade de agir rapidamente, um único estímulo e uma única resposta. 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”. Ambos os jogos foram aplicados duas vezes distintas nas sessões da oficina e neles foi possível ver a diferença 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 [...]”.

E por fim a quarta variável, o desenvolvimento corporal, 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). 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) baseado em literatura nacional 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. Além disso, para criar utilizamos expressões corporais, sendo assim o desenvolvimento corporal e a criatividade podem andar juntas para que sejam potencializadas (RAMOS, 2013) e os jogos permitiram isso a todo instante.

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 malabarismo com 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 nos afeta, que não passa por mim, mas passa comigo (LARROSA, 2017). 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.

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 totalmente 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 stress 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 Unicamp.

Kaique: 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.”

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”.

Josi: “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.”.

A proposta da socialização entre os participantes foi alcançada com êxito. 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 sair da sua zona de conforto e interagir com o outro 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 deles sempre foi buscado o êxito individual para gerar a autoconfiança e a satisfação do jogador, contudo foi observado que a satisfação do jogador só era alcançada ao longo quando o acerto era em grupo, quando todos conseguiam êxito ao mesmo tempo, se só 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.”.

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.”.

5 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 para o desenvolvimento humano dos jogadores. 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 em todos os momentos das sessões, a autoconfiança, o tempo de reação e o desenvolvimento corporal foram desenvolvidos e os próprios praticantes relataram a percepção que eles tiveram na melhora das 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. Isso favoreceu para que o ambiente de aprendizagem virasse favorável e agradável, fazendo com que até o erro nos jogos fossem aceitáveis e

gerassem risos e até mesmo fazendo com que as oficinas virassem um ambiente no qual o stress do dia a dia fosse aliviado.

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, 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 abrissem eles mesmos para novas experiências e reviver 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.

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. 03, p.169-194, dez. 2010.
- BARRETO, M. A. RELAÇÕES DE ENSINO/APRENDIZAGEM DO ARTISTA CIRCENSE QUE SE APRESENTA NA RUA. In: IX CONGRESSO DA ABRACE, 9., 2016, Uberlândia. **Congresso**. Uberlândia: Abrace, 2016. p. 1 - 18.
- BARRETO, M. A. RELAÇÕES DE ENSINO/APRENDIZAGEM DO ARTISTA CIRCENSE QUE SE APRESENTA NA RUA.. In: Memória ABRACE XVI - Anais do IX Congresso da Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas. Anais...Uberlândia(MG) UFU, 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, 4 out. 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.
- FERREIRA, M. R.; OLIVO, A. V.; TUCUNDUVA, Bruno Barth Pinto. **Análise qualitativa de vídeos instrucionais sobre malabarismo disponíveis em redes sociais de vídeos na internet**. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2017.
- GEERTZ, C. **A Interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Ltc - Livros e Técnicos e Científicos Editora Ltda., 1989. 323 p.
- GUILHARDI, H. J. Auto-estima, autoconfiança e responsabilidade. In: BRANDÃO, M. Z. S.; CONTE, F. C. S.; MEZZAROBIA, 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.

GODOY, L. B.; SANTOS, M. V. R.; CAMPOS, M. V. S. C.; SCAGLIA, A. J. O CLOWN COMO SER DO JOGO. **Repertório**. Salvador, p. 283-291. ago. 2016.

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

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

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

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.

MINOIS, George. **A história do riso e do escárnio**. São Paulo - SP: Editora Unesp, 2003.

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

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, Goiania, 2013.

SCAGLIA, Alcides José. **Pedagogia do Jogo**. Faculdade de Ciências Aplicadas - FCA, Universidade Estadual de Campinas, 2011. (Comunicação oral).

SILVA, T. C.; GERMANO, J. W. ENTRE LONAS E PICADEIROS: UM ESTUDO SOBRE AS ARTES CIRCENSES. In: 32º ENCONTRO ANUAL DA ANPOCS, 32., 2008, Caxambu. **Anais...** . Caxambu: Encontro Anual da Anpocs, 2008. p. 1 - 21.

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, 2008, São Paulo. XX ENAREL - Encontro Nacional de Recreação e Lazer. São Paulo, 2008.

SILVEIRA, J. F. B.; HECKTHEUER, L. F. A.; SILVA, M. R. S. (Org.). **Circo, lazer e esporte:** políticas públicas em jogo. Rio Grande: Universidade Federal do Rio Grande – Furg, 2011. 146 p.

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

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

APÊNDICE A – FOTOS DAS OFICINAS

Figura 2 – Jogos da oficina



Figura 3 – Jogos da oficina



Figura 4 – Jogos da oficina



APÊNDICE B – TCLE



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

**O MALABARISMO PARA ALÉM DA PRÁTICA:**

ESTIMULANDO A POTENCIALIDADE CRIATIVA POR MEIO DO JOGO

Kaique Bueno de Camargo Favari, Profa. Dra. Larissa Rafaela Galatti, Bel. Luis**Bruno de Godoy****Número do CAAE: 97685718.0.0000.5404**

Você está sendo convidado a participar como voluntário de uma pesquisa, na qualidade de participante da mesma, participando da oficina Circo e Malabarismo. Este documento, chamado *Termo de Consentimento Livre e Esclarecido*, visa assegurar seus direitos como participante e é elaborada em duas vias, uma que deverá ficar com você e outra com o pesquisador.

Por favor, leia com atenção e calma, aproveitando para esclarecer suas dúvidas. Se houver perguntas antes ou mesmo depois de assiná-lo, você poderá esclarecê-las com o pesquisador. Se preferir, pode levar este Termo para casa e consultar seus familiares ou outras pessoas antes de decidir participar. Não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo se você não aceitar participar ou retirar sua autorização em qualquer momento.

Justificativa e objetivos

Esta pesquisa visa investigar se o ensino-aprendizagem do malabarismo através de jogos, o que é indicado como uma boa forma de potencializar a criatividade dos novos praticantes dessa modalidade circense.

Ocorrerão 9 oficinas de aproximadamente 90 minutos que possuirão um caráter lúdico com a aplicação de jogos, utilizando equipamentos simples, comuns no cotidiano e clássicos do circo, em geral leves e que permitam lançamentos (como tules, bolas ou pinos), partindo do conceito de jogo adotado por Huizinga (2010). Assim, a pesquisa intitulada como “**O Malabarismo para além da prática**: estimulando a potencialidade criativa por meio do jogo”, apresenta como objetivo:

Objetivo geral

- Propor, aplicar e aprimorar um programa de iniciação aos malabares para adolescentes e adultos iniciantes em atividades circenses, com foco na criação e sociabilidade

Procedimentos

Nesse caso, ocorrerão oficinas de malabarismo baseada em jogos lúdicos que trarão jogos individuais e em grupos com a proposta de ensinar o manuseio de tules, bolas e claves de uma forma progressiva e pedagógica, realizadas em um momento definido com a inscrição dos participantes. A escolha dos participantes será feita através de um edital postado no grupo do Facebook da FCA Unicamp.

As oficinas serão realizadas pessoalmente, durante todas oficinas ocorrerá a gravação de vídeo e os vídeos serão guardados em um HD externo e os dados obtidos serão guardados até a aprovação do relatório final da pesquisa. Logo após, serão descartados de maneira adequados, os vídeos serão apagados do HD externo, sem riscos de exposição fora da pesquisa em questão.

Os vídeos e dados das oficinas serão guardados, para que, posteriormente, com o auxílio da pesquisa ação, alcancemos a resposta dos participantes frente aos estímulos dados. Suas respostas serão utilizadas somente para a análise dessa pesquisa, e não haverá nenhum tipo de divulgação dos dados pessoais e das gravações.

Desconfortos e riscos

Os riscos relacionados a esta pesquisa são aqueles próprios de qualquer prática física, como algum tipo de lesão (entorse, hematoma). A fim de minimizá-los, todas as aulas ocorrerão em ambiente apropriado (tatame acolchoado), com materiais adaptados e indicados para iniciantes em atividades circenses. Também os procedimentos pedagógicos buscarão familiarizar os participantes com os equipamentos, minimizando riscos.

Você **não** deve participar deste estudo se vir a se sentir constrangido (a) com qualquer seguimento associado à oficina, como: tipo de jogo, disponibilidade de tempo, o local onde será feito, entre outros.

Você tem a garantia que não haverá risco na divulgação dos dados pessoais e das gravações, pois serão utilizados somente para o desenvolvimento dessa pesquisa.

Benefícios

A sua participação em qualquer tipo de pesquisa é voluntária.

O conjunto de informações recolhidas pode oferecer informações para um melhor ensino do malabarismo aos novos praticantes dessa modalidade circense, já os pesquisadores se comprometem em enviar a versão final do estudo aos participantes. Além disso, a pesquisa

trará benefícios aos participantes que desenvolverão a habilidade de fazer malabarismo com tules, bolas e claves

Acompanhamento e assistência

Durante a oficina, e toda a pesquisa, o participante poderá solicitar esclarecimentos (via telefone ou correio eletrônico) e fazer consultas presencialmente ao pesquisador principal, assim como, para seu orientador.

O participante da pesquisa receberá assistência integral e imediata, de forma gratuita, pelo tempo que for necessário em caso de danos decorrentes da pesquisa;

Sigilo e privacidade

Você tem a garantia de que sua identidade e as gravações serão mantidas em sigilo e nenhuma informação será dada a outras pessoas que não façam parte da equipe de pesquisadores. Os resultados obtidos desse estudo serão utilizados apenas para alcançar os objetivos propostos, incluindo sua publicação na literatura científica especializada. Na divulgação desses resultados, seu nome não será citado.

Ressarcimento e Indenização

Você terá a garantia ao direito à indenização diante de eventuais danos decorrentes da pesquisa, ressaltando de que será anônima.

Não haverá necessidade de ressarcimento financeiro, uma vez que não haverá nenhum tipo de ônus dessa natureza para que você participe dessa pesquisa (alimentação, transporte, dentre outros).

Contato

Em caso de dúvidas sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com os pesquisadores: Kaique Bueno de Camargo Favari (Pesquisador Principal) na Rua Serra do Mar, 378, Jardim Proença, Campinas – SP, celular: (19) 9-9376-8933, e-mail: kaiquefavari975@gmail.com ou Kaique Favari (facebook); ou poderá entrar com a pesquisadora responsável, Profa. Dra. Larissa Rafaela Galatti, através do email: larissa.galatti@fca.unicamp.br, além de poder entrar em contato diretamente na Apex (Área de Pesquisa e Extensão) da Faculdade de Ciências Aplicadas da Unicamp, no endereço Rua

Pedro Zaccaria, 1300, Jardim Santa Luiza, Limeira – SP, telefone: (19) 3701-6662, ou através do endereço eletrônico: apex@fca.unicamp.br.

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação e sobre questões éticas do estudo, você poderá entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UNICAMP das 08:30hs às 11:30hs, e das 13:00hs as 17:00hs na Rua Tessália Vieira de Camargo, 126, CEP 13083-887, Campinas – SP; telefone: (19) 3521-8936 ou (19) 3521-7187, e-mail: cep@fcm.unicamp.br.

O Comitê de Ética em Pesquisa (CEP)

O papel do CEP é avaliar e acompanhar os aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos. A Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP) tem por objetivo desenvolver a regulamentação sobre proteção dos seres humanos envolvidos nas pesquisas. Desempenha um papel coordenador da rede de Comitês de Ética em Pesquisa (CEPs) das instituições, além de assumir a função de órgão consultor na área de ética em pesquisas.

Consentimento livre e esclarecido

Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos, métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa acarretar, aceito participar e declaro estar recebendo uma via original deste documento assinada pelo pesquisador e por mim, tendo todas as folhas por nós rubricadas:

Nome do (a) participante: _____
 _____ Data: ____/____/_____
 (Assinatura do participante)

Autorização para armazenamento de vídeos

Autorizo o armazenamento dos vídeos das oficinas, os quais serão guardados até a aprovação do relatório final da pesquisa, em um HD externo, e após essa aprovação, serão descartados de forma permanente, sem qualquer risco de divulgação do conteúdo contido nesses.

Nome do (a) participante: _____
 _____ Data: ____/____/_____
 (Assinatura do participante)

Responsabilidade do Pesquisador

Asseguro ter cumprido as exigências da resolução 466/2012 CNS/MS e complementares na elaboração do protocolo e na obtenção deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Asseguro, também, ter explicado e fornecido uma via deste documento ao participante. Informo que o estudo foi aprovado pelo CEP perante o qual o projeto foi apresentado. Comprometo-me a utilizar o material e os dados obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades previstas neste documento ou conforme o consentimento dado pelo participante.

_____ Data: ____/____/____

(Assinatura do pesquisador)

APÊNDICE C – MODELO DE CONVOCAÇÃO DOS PARTICIPANTES



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS APLICADAS

Laboratório de Estudos Aplicados em Pedagogia do Esporte – LEPE/FCA – Limeira

O MALABARISMO PARA ALÉM DA PRÁTICA: ESTIMULANDO A POTENCIALIDADE CRIATIVA POR MEIO DO JOGO

Modelo da Convocação dos Participantes

Circo e Malabarismo

Malabarismo é um desafio físico, intelectual e visual de manusear um ou mais objetos, seja como forma de lançamento ou equilíbrio.

As oficinas terão o objetivo de propor, aplicar e aprimorar um programa de iniciação aos malabares para adolescentes e adultos iniciantes em atividades circenses, com foco na criação e sociabilidade.

Ocorrerão 9 oficinas gratuitas das quais o participante deve se comprometer a participar de todas. Elas acontecerão às Terças e Quintas-Feiras do mês de ____ de 2018 das 19:30 às 21h no Laboratório de Ginástica e Lutas na Faculdade de Ciências Aplicadas - Unicamp.

Elas possuirão um caráter lúdico e utilizaremos tules, bolas e claves para o ensino dos malabares.

Me comprometo participar por livre e espontânea vontade de todas as 9 oficinas de Circo e Malabarismo *

☐ Sim

☐ Não

Nome *

Texto de resposta curta

Idade *

Texto de resposta curta

Curso de graduação *

Texto de resposta curta

Número para contato *

Texto de resposta curta

APÊNDICE D – JOGOS CIRCENSES APLICADOS NAS OFICINAS

Tabela 2 – Jogos circenses aplicados nas oficinas

Nome	Descrição	Objetivo	Materiais	Variável
Apresentação	Me apresentar (como pessoa e circense) Falar da Iniciação Científica Falar da importância de vir em todas Conhecer os outro com 5 perguntas: 1-Nome; 2-Curso; 3-O que sabe sobre circo?; 4-Já teve alguma vivência com Circo?; 5-Por que está aqui?		Papéis	
Nome ao meio	Os participantes devem fazer um círculo e um deve ir ao meio da roda com um tule, no meio da roda ele deve gritar o nome de algum outro participante e jogar o tule para cima, o participante que teve o nome gritado deve correr até o meio e pegar o tule antes dele cair no chão e jogo segue assim por diante. Ao proceder do jogo o ministrante vai acrescentando Tules.	Fazer com que os participantes reconheçam os nomes dos outros e ter o reflexo rápido para não deixar cair o tule no chão.	3 Tules 2 Sacolas 1 Tule com nó	1. Desenvolvimento corporal e Tempo de reação; 2. Auto confiança.
Desafio Tulístico	O ministrante deve fazer alguns desafios com o tule para que os participantes da oficina tentem reproduzir – assoprar o tule, jogar para cima e bater uma palma, jogar para cima bater uma palma e rodar. Com a continuidade do jogo os outros participantes devem fazer desafios com o tule para os outros reproduzirem.	Trabalhar movimentos diversificados dos participantes enquanto o objeto está no ar.	20 Tules	1. Desenvolvimento corporal, tempo de reação e auto confiança.
Desafio em Duplas	Os participantes devem fazer duplas e trocar os lenços com lançamentos. Com o tempo os participantes devem criar desafios entre eles para que troquem os tules sem deixá-los cair no chão. Ao final os participantes devem mostrar para todos o que mais gostaram de executar.	Trabalhar movimentos diversificados entre os participantes na troca dos objetos no ar	20 Tules	1. Desenvolvimento corporal, tempo de reação e Auto confiança.
Início ao Selfie	Os participantes devem fazer duplas e ficarem abraçados de lado, um ficará apenas com a mão direita livre e o outro apenas com a esquerda. A partir disso eles devem fazer lançamento um para o outro. Inicialmente estimular somente os selfies, após isso deixar que os dois criem desafios para si mesmos. Após um tempo fazer eles mostrarem o que inventaram para a turma.	Estimular o malabarismo em duplas promovendo uma melhor noção de espaço, além de trabalhar a coragem de se apresentar.	30 Bolas/Claves/ Tules	1. Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.
Reloginho	Os participantes devem ficar em um círculo e o jogo consiste em jogar o tule para cima e os participantes dar o passo e pegar o tule do parceiro do lado. O ritmo pode ser dado por uma música ou por um som emitido pelo participante. 6 Variações: Andar de lado, andar de frente, andar de costas, andar de frente pulando um tule, andar de costas pulando um tule e andar um de frente e pular um tule de costas.	Trabalhar movimentos juntos, isto é, lançar o objeto para cima e prestar atenção no objeto dos parceiros.	20 Tules	1. Tempo de reação e Auto confiança; 2. Desenvolvimento corporal.
Reloginho em grupo	Os participantes devem ser divididos em grupos e devem fazer movimentos diversificados entre o grupo passando o tule. Ao final eles devem criar uma mini apresentação com 5 movimentos variados para apresentarem ao resto da turma.	Trabalhar os aspectos de lançamento com movimentos diversificados entre mais pessoas,	20 Tules	1. Auto confiança e desenvolvimento corporal; 2. Tempo de reação.

		trabalhar o trabalho em equipe e ir à frente apresentar.		
Cascata em Dupla	Os participantes devem ficar em duplas e cada dupla deve ter 3 bolas. Os participantes devem lançar a bola um para o outro porém nunca podem estar com duas bolas ao mesmo tempo.	Trabalhar o tempo do lançamento na cascata de 3 bolas do malabarismo.	30 Bolas	1. Auto confiança e Tempo de reação; 2. Desenvolvimento corporal.
Passa bola	Os jogadores devem fazer um círculo grande e eles devem passar a bola um para o outro em uma sequência fixa, ou seja, ele deve memorizar para quem ele vai lançar e de quem ele vai receber. Conforme passar duas rodadas completas com uma bola, o ministrante acrescenta duas bolas e mantém a mesma sequência. Ao passar duas rodadas com duas bolas o ministrante acrescenta a terceira e assim por diante.	Trabalhar o lançamento e recepção da bola com uma velocidade determinada pela quantidade de bolas.	20 Bolas	1. Auto confiança e Tempo de reação; 2. Desenvolvimento corporal.
Tule para o alto	Os participantes devem se posicionar nos espaços vazios do ambiente de jogo. O jogo consiste em jogar o tule para cima e ir pegar de outra pessoa, primeiro o ministrante emitirá um som que mostrará quando o Tule deve ser jogado, depois os participantes devem elaborar uma forma de fazer o sinal entre eles, após um tempo eles devem jogar o tule apenas com a sintonia entre eles.	Criar uma sintonia entre os participantes ao jogar o objeto para cima.	21 Tules	1. Tempo de reação e Auto confiança; 2. Desenvolvimento corporal.
Dança dos malabares	Haverão N-1 aros posicionados no chão e N-1 Claves no jogo (N=Número de participantes) e os participantes devem andar pelos aros e sempre que trocarem de aro devem jogar a clave para cima e recepciona-la da pessoa que está a frente, enquanto esses movimentos ocorrem estará tocando uma música, quando a música parar o participante que estará sem um aro e/ou sem um clave sairá/sairão do jogo.	Estimular a cooperação mesmo sendo um jogo individual e ter estímulos sonoros e visuais em um mesmo jogo.	19 Claves 19 Aros	1. Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.
Bobinho	No chão haverá 6 aros na qual 6 participantes estarão dentro deles e cada participante terá 2 bolas em mãos, outros 4 participantes estarão fora do círculo e haverá uma bola a mais. O objetivo dos participantes que estão fora do círculo é "pegar" quem está dentro do círculo ou pegar a bola há mais, contudo eles só podem pegar nas situações: quando os participantes estiverem lançando um bola, quando o participante estiver com 3 bolas na mão sem fazer malabarismo ou quando o participante estiver fazendo malabares há mais de 7 segundos.	Trabalhar o lançamento da bola em longas distancias, trabalhar a recepção encaixada no malabarismo e pensamento rápido.	26 Bolas 12 Aros	1. Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.
Contra os pontos	Os participantes devem se dividir em 4 equipes de 5 pessoas e cada jogador da equipe deve fazer um circuito para concretizar pontos. Se o jogador fizer a primeira etapa ganha 1 ponto, se fizer a segunda ganha 2 e se fizer a terceira dobra os pontos que ele já tem do percurso (caso for 0, mas ele fizer a terceira etapa ele ganha 2). Percurso: Primeiro com uma bola jogar para cima bater em algum lugar do corpo escolhido pelo ministrante e pegar novamente, na segunda etapa fazer um x no ar com duas bolas e na	Promover novos contatos com a bola em outras partes do corpo, treinar o selfie com duas bolas e recepcionar 3 claves.	12 Bolas 12 Claves	1. Auto confiança e Desenvolvimento Corporal; 2. Tempo de reação.

	terceira jogar 3 claves para o alto e conseguir recepcionar as três.			
Desafio Bolístico	O ministrante deve fazer alguns desafios com a bola para que os participantes da oficina tentem reproduzir. Exemplos: Jogar para cima e bater palma; Recorde de palmas; jogar para cima, bater palma e girar; jogar para cima, bater palma, girar e bater palma; Jogar para cima e dar um giro duplo; e Selfie simples	Trabalhar movimentos diversificados dos participantes enquanto o objeto está no ar e Recepção e Lançamento.	20 Bolas	1. Desenvolvimento corporal, tempo de reação e auto confiança.
Sobreviva	Os participantes devem equilibrar uma bola na palma da mão e o objetivo do jogo é manter a bola sem cair no chão até sobrar somente um (vencedor). Os participantes podem tentar desequilibrar a bola do adversário batendo no braço ou na bola dos outros levemente. Regra: em momento algum o participante pode agarrar a bola, porém para não deixa a bola cair ao ser batido ele pode fazer um selfie para se salvar.	Trabalhar a velocidade do lançamento e visão periférica.	20 Bolas	1. Tempo de reação; 2. Desenvolvimento corporal; 3. Auto confiança.
Guerra das famílias	Os participantes devem se dividir em duas equipes e todos devem equilibrar uma bola na palma da mão e o objetivo do jogo é manter uma pessoa da equipe com a bola sem deixa-la cair, a última equipe com a pessoa ganhará. Os participantes podem tentar desequilibrar a bola do adversário batendo no braço ou na bola dos outros levemente. Regra: em momento algum o participante pode agarrar a bola, porém para não deixar a bola cair ao ser batido ele pode fazer um selfie para se salvar.	Trabalhar a velocidade do lançamento, visão periférica e estratégia em equipe.	20 Bolas	1. Tempo de reação; 2. Desenvolvimento corporal; 3. Auto confiança.
Início ao Selfie (Claves)	Os participantes devem fazer duplas e ficarem abraçados de lado, um ficará apenas com a mão direita livre e o outro apenas com a esquerda. A partir disso eles devem fazer lançamento um para o outro. Estimular somente os selfies.	Estimular o malabarismo em duplas promovendo uma melhor noção de espaço.	30 Claves	1. Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.
Siga o Mestre	Os participantes devem se sentar em uma roda e devem decidir um participante para ser o mestre. O mestre fará lançamentos com a bola ou com a clave e os outros deve imitá-lo. Enquanto isso ocorre um participante deve ir ao meio da roda e tem 3 vidas para descobrir quem é o mestre.	Trabalhar movimentos diversificados criados por eles mesmos enquanto todos devem imitar de forma muito rápida.	20 Bolas 20 Claves	1. Tempo de reação e Desenvolvimento corporal; 2. Auto Confiança.
Grita o Nome	Os jogadores devem fazer um círculo e eles devem passar a bola para um jogador falando o nome dele e assim por diante. Ao passar uma vez na mão de todos o ministrante acrescenta uma bola e a dinâmica continua. O jogador 1 fala o nome do 2 e deve lançar as duas bolas para o jogador 2, porém o jogador 2 não pode ficar com duas bolas na mão, portanto antes de receber a segunda bola deve falar o nome do jogador 3 e lançar as bolas para o jogador 3 e assim por diante. Regra: não pode devolver a bola para quem lançou anteriormente.	Trabalhar lançamento e recepção da bola com uma velocidade determinada pela quantidade de bolas e raciocinar de maneira rápida para lançar a bola para uma pessoa.	20 Bolas	1. Tempo de reação; 2. Auto confiança; 3. Desenvolvimento corporal.
Bobinho	No chão haverá 6 aros na qual 6 participantes estarão dentro deles e cada participante terá 2 bolas em mãos, outros 4 participantes estarão fora do círculo e haverá uma bola a mais. O objetivo dos participantes que estão fora do círculo é "pegar" quem	Trabalhar o lançamento da bola em longas distancias, trabalhar a recepção encaixada no	26 Bolas 12 Aros	1. Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.

	está dentro do círculo ou pegar a bola há mais, contudo eles só podem pegar nas situações: quando os participantes estiverem lançando uma bola, quando o participante estiver com 3 bolas na mão sem fazer malabarismo ou quando o participante estiver fazendo malabares há mais de 7 segundos.	malabarismo e pensamento rápido.		
Cascata em Dupla (Claves)	Os participantes devem ficar em duplas e cada dupla deve ter 3 bolas. Os participantes devem lançar a bola um para o outro porém nunca podem estar com duas bolas ao mesmo tempo. Se estiverem aptos adicionar uma clave.	Trabalhar o tempo do lançamento na cascata de 3 bolas do malabarismo.	30 Bolas 30 Claves	1. Auto confiança e Tempo de reação; 2. Desenvolvimento corporal.
Reloginho (Bola)	Os participantes devem ficar em um círculo e o jogo consiste em jogar a bola para cima e os participantes dar um passo e pegar a bola do parceiro do lado. O ritmo pode ser dado por uma música ou por um som emitido pelo participante. 7 Variações: Andar de lado, andar de frente, andar de costas, Sentar e levantar, girar, sentar e girar e fazer a cascata com duas bolas.	Trabalhar movimentos juntos, isto é, lançar o objeto para cima e prestar atenção no objeto dos parceiros.	40 bolas	1. Tempo de reação e Auto confiança; 2. Desenvolvimento corporal.
21 em Equipe	Os participantes devem se dividir em equipes de quantidades iguais (quantidade de equipes e jogadores devem ser decididas conforme o número de participantes) e o jogo consiste em cada participante fazer 3 tentativas da cascata e contar o tanto de pegadas que realizou e assim por diante, quando chegar ao último participante somar todas as pegadas. O outro time deve realizar a mesma coisa e quem fizer mais pegadas ganha a rodada.	Trabalhar a cascata sob pressão de ajudar a equipe.	3 bolas	1. Tempo de reação; 2. Auto confiança. 3. Desenvolvimento corporal.
21	O ministrante deve formar um campeonato conforme demandar o número de participantes. O jogo consiste em realizar a cascata com bolas e contar o número de pegadas, o participante que realizar mais pegadas passa para a próxima fase. Pode ser dividido em dois campeonatos (participantes com 2 e participantes com 3 bolas).	Trabalhar a cascata sob pressão do campeonato.	5 bolas	1. Tempo de reação; 2. Auto confiança. 3. Desenvolvimento corporal.
Percurso de Reação	Os participantes devem percorrer um trajeto e quem fizer no menor tempo passa para a próxima fase. Trajetos: Fazer o selfie com as duas mãos por cima da barra; jogar uma bola para cima, pegar a cadeira, sentar e recepcionar; andar sobre o banco fazendo malabarismo com duas bolas e por fim realizar a cascata com 3 bolas.	Trabalhar o manuseio das bolas com o menor tempo possível e com obstáculos no caminho a serem enfrentados	7 bolas 7 Claves	1. Tempo de reação; 2. Desenvolvimento corporal e Auto confiança.
Atuando movimentos	Todos participantes devem andar pelo ambiente do jogo com um andar fixo e sempre que passar por uma pessoa olhar fixamente no olho. O jogo iniciará com 5 objetos e conforme o tempo passar o ministrante vai acrescentando. Os participantes vão passar os objetos quando ouvir um som emitido pelo ministrante da oficina, contudo o lançamento e a recepção devem serem feitos como um movimento completo.	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.
Potencializando	Os participantes devem pegar qualquer objeto na sala e fazer malabarismo com os objetos, jogá-los para cima, de lado, trocar objetos,	Trabalhar o lançamento e a recepção dos participantes	---	1. Desenvolvimento corporal; 2. Auto confiança; 3. Tempo de reação.

a Criatividade	fazer lançamentos de diferentes formas, fazer diferentes recepções.	com diferentes objetos, com diferentes formas e tempos de reação.		
Siga o Mestre	Os participantes devem se sentar em uma roda e devem decidir um participante para ser o mestre. O mestre fará lançamentos com a bola ou com a clave e os outros deve imitá-lo. Enquanto isso ocorre um participante deve ir ao meio da roda e tem 3 vidas para descobrir quem é o mestre.	Trabalhar movimentos diversificados criados por eles mesmos enquanto todos devem imitar de forma muito rápida.	20 Bolas 20 Claves	1. Tempo de reação e Desenvolvimento corporal; 2. Auto Confiança.
C-I-R-C-O	Os participantes devem se dividir em pequenos grupos e devem escolher um jogador para iniciar, esse jogador deve realizar um movimento com qualquer objeto (tule, bola ou clave) e todos os outros devem realizar, quem conseguir realizar o mesmo movimento está salvo, quem não conseguir ganha uma letra da palavra "CIRCO" e quem completar essa palavra primeiro sai do jogo. Cada participante realiza um movimento e se a própria pessoa errar pula a vez.	Trabalhar movimentos diversificados criados por eles mesmos e indo além do que conseguem para se desafiarem.	10 Bolas 10 Claves 10 Tules	1. Desenvolvimento corporal 2. Tempo de reação e Auto confiança.
Aquece mãos	Todos participantes devem andar com postura pelo ambiente de jogo começando com duas bolas na mão fazendo o selfie. O ministrante da oficina ditará número que cada um representará uma função diferente que eles devem executar. 1 – Fazer selfie; 2 – Fazer volta ao mundo; 3 – Jogar as bolas paralelas e recepcionar com a mesma mão; 4 – Trocar objetos com um participante; 5 – Jogar um objeto para cima e procurar outro de outro participante antes que caia no chão.	Misturar a atenção de executar o que o número representa enquanto executa movimentos do malabarismo.	44 Bolas	1. Desenvolvimento Corporal; 2. Auto confiança; 3. Tempo de reação.
Percurso de Desenvolvimento Corporal	Os participantes devem se dividir em 4 equipes (5 pessoas em cada time) e devem cumprir um trajeto no menor tempo possível enquanto fazem malabarismo sem deixar os objetos caírem no chão. Trajetos: fazer zig-zag nos cones e andar sob o banco de ginástica com bolas, pular amarelinha com claves e por fim jogar o tule para cima, dar uma cambalhota e pegá-lo novamente.	Trabalhar o lançamento de diferentes objetos com obstáculos a serem enfrentados, promovendo visão periférica e outros sentidos juntos.	6 bolas 8 cones 1 Giz 2 Tules	1. Desenvolvimento corporal e Auto confiança; 2. Tempo de reação.
Bola Vermelha	Os participantes devem ficar em um círculo com todos segurando uma ou duas bolas (vai do nível de cada participante conforme ele preferir). Uma pessoa vai iniciar com uma bola vermelha, essa pessoa começa fazendo malabarismo e ela vai passar a bola vermelha para alguém no momento que quiser. O jogador que for recepcionar a bola vermelha tem que fazer malabarismo com ela também e o jogo segue dessa forma. Se a pessoa com a bola vermelha deixar cair, lançar errado, ou recepcionar errado é eliminada e senta. Variação: quem sair fica no meio tentando pegar a bola vermelha.	Trabalhar o selfie a todo momento enquanto observa outros jogadores por conta da bola vermelha, trabalhando assim visão periférica junto.	45 Bolas	1. Desenvolvimento corporal e Tempo de Reação; 2. Auto Confiança.
Siamês (Clave)	Os participantes devem fazer duplas e ficarem abraçados de lado, um ficará apenas com a mão direita livre e o outro apenas com a esquerda. A partir disso eles devem fazer lançamento um	Estimular o malabarismo em duplas promovendo uma melhor	33 Claves	1. Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.

	para o outro. Estimular somente os selfies com Claves	noção de espaço.		
Aquece o corpo	O participante deve executar malabarismo enquanto anda pelo ambiente de jogo. O ministrante ditará números no qual os participantes devem seguir o comando: 1 – Andar; 2 – Correr; 3 – Andar de costas; 4 – Agachar; 5 – Pular.	Treinar a resistência dos malabares enquanto estimula diferentes maneiras de andar.	Bolas	1. Desenvolvimento corporal; 2. Tempo de reação; 3. Auto confiança.
Simon diz	Os participantes devem estar executando o selfie com uma, duas ou três bolas enquanto houve comandos do ministrante que devem ser executados enquanto realiza o selfie, o último que restar ganha o jogo.	Treinar a resistência dos malabares enquanto estimula diferentes movimentos tanto dos malabares quanto corporais.	Bolas Claves	1. Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.
Gladiadores	Os participantes devem fazer malabarismo (dependendo do nível do mesmo) e o objetivo é derrubar a bola do adversário enquanto ele estiver fazendo o jogo das bolas ou claves, porém ele mesmo não pode deixar a bolinha cair ou parar de fazer os malabares.	Trabalhar a resistência do malabarismo ao mesmo tempo que deve se preocupar em não deixar ser atrapalhado e atrapalhar os outros	Bolas	1. Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.
Resistência	Os participantes devem executar o selfie com duas ou três bolas/claves para treinar a resistência, o último que restar ganha o jogo.	Treinar a resistência dos malabares.	Tules Bolas Claves	1. Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.
1x1	Os participantes farão duplas e cada dupla terá uma bola. A bola começará com uma pessoa e essa tem que manuseá-la e experimentar diversos movimentos fazendo com que o seu adversário não pegue a bola. Com o tempo o ministrante acrescenta mais bolas na dupla.	Iniciar o contato com a bola de maneira livre, fazendo com que os participantes sintam melhor a bola.	30 Bolas	1. Autoconfiança e desenvolvimento corporal; 2. Tempo de reação.
Dança dos malabares (Reestruturado)	Haverá dois círculos com cores de bolas diferentes (um mais fechado e um mais aberto) os participantes devem fazer o princípio do relógio com as bolas no ritmo da música. Quando a música parar os participantes devem correr para o outro círculo, contudo terá uma bola a menos e assim por diante. Quando sobrar dois terá só uma bola no meio.	Estimular a cooperação mesmo sendo um jogo individual e ter estímulos sonoros e visuais em um mesmo jogo.	Tules Bolas	1. Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.
Contra os pontos (Reestruturado)	Os participantes devem se dividir em equipes e cada jogador da equipe deve fazer um circuito para concretizar pontos. Se o jogador fizer a primeira etapa ganha 1 ponto, se fizer a segunda ganha 2, a terceira 2 e se fizer a quarta dobra os pontos que ele já tem do percurso (caso for 0, mas ele fizer a terceira etapa ele ganha 3). Percurso: Primeiro fazer o selfie corretamente com a clave, segundo com uma bola jogar para cima bater em algum lugar do corpo escolhido pelo ministrante e pegar novamente, na terceira etapa fazer um x no ar com duas bolas e na quarta jogar 3 claves para o alto e conseguir recepcionar as três.	Promover novos contatos com a bola em outras partes do corpo, treinar o selfie com duas bolas e recepcionar 3 claves.	12 Bolas 12 Claves	1. Auto confiança e Desenvolvimento Corporal; 2. Tempo de reação.
Vôlei de Malabares	Os participantes se dividirão em dois times e cada participante terá uma bola em mãos. No jogo haverá uma bola há mais que será lançada de	Promover uma melhora da recepção e treinar mais	Bolas Corda	1. Tempo de reação; Desenvolvimento corporal.

	campo para campo. O jogo consiste em tentar marcar ponto no outro campo, para isso ocorrer a bola tem que quicar no campo do adversário ou o participante errar o selfie com duas bolas. Regra: sempre que um participante recepcionar a bola ele tem que fazer a cascata com as duas bolas uma vez.	ainda o selfie com duas bolas.		2. Auto confiança.
Simon diz (Reestruturado)	Os participantes devem estar executando o selfie com uma, duas ou três bolas enquanto houve comandos do ministrante que devem ser executados enquanto realiza o selfie, o último que restar ganha o jogo. Quem sai após o erro, dá o comando para o próximo desafio.	Treinar a resistência dos malabares enquanto estimula diferentes movimentos tanto dos malabares quanto corporais.	Bolas/claves	1. Desenvolvimento corporal, Tempo de reação e Auto confiança.

APÊNDICE E – ESTRUTURAÇÃO DAS OFICINAS

Tabela 3 – Estruturação da oficina para o Grupo A

Sessão 1	• Apresentação • Nome ao meio • Desafio tulístico • Desafio em duplas • Início ao selfie
Sessão 2	• Reloginho • Reloginho em grupo • Cascata em dupla • Passa bola
Sessão 3	• Tule para o alto • Dança dos malabares • Bobinho • Contra os pontos
Sessão 4	• Desafio bolístico • Sobreviva • Guerra das famílias • Início ao selfie
Sessão 5	• Siga o mestre • Grita o nome • Bobinho • Cascata em dupla (claves)
Sessão 6	• Reloginho (bola) • 21 em equipe • 21 • Percurso de reação
Sessão 7	• Atuando movimentos • Potencializando a criatividade • Siga o mestre • C-I-R-C-O
Sessão 8	• Aquece mãos • Percurso de desenvolvimento corporal • Bola vermelha • Siamês (claves)
Sessão 9	• Aquece o corpo • Simon diz • Gladiadores • Resistência

Tabela 4 – Estruturação da oficina para o Grupo B

Sessão 1	• Apresentação • Nome ao meio • Reloginho • Desafio tulístico • Desafio em duplas
Sessão 2	• Reloginho em grupo • 1x1 • Passa bola • Cascata em dupla (selfie)
Sessão 3	• Tule para o alto • Dança dos malabares (Reestruturado) • Bobinho • Contra os pontos (Reestruturado)
Sessão 4	• Desafio bolístico • Sobreviva • Guerra das famílias • Início ao selfie
Sessão 5	• Siga o mestre • Grita o nome • Bobinho • Cascata em dupla
Sessão 6	• Vôlei de malabares • 21 em equipe • 21 • Percurso de reação
Sessão 7	• Potencializando a criatividade • Atuando movimentos • Siga o mestre • Siamês (claves)
Sessão 8	• Aquece mãos • Bola vermelha • Percurso de desenvolvimento corporal • C-I-R-C-O
Sessão 9	• Aquece o corpo • Simon diz (Reestruturado) • Resistência • Gladiadores

APÊNDICE F – DESCRIÇÃO DAS OFICINAS APLICAS PARA O GRUPO A

Avaliação Oficina 1 – 02/10/2018

Participantes: 9

Tabela 5 – Avaliação da oficina 1 aplicada para o Grupo A

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Nome ao meio	Sim	Sim	Sim	Os participantes se integraram bastante com o jogo, consegui desenvolver ele bem sem atrapalhar, mantive todos em um estado de jogo adequado e mantive o tempo exato do jogo.	Eu não deixei que os participantes descobrissem o nome dos outros, fiz uma pausa ruim para todos falarem os nomes novamente, além disso, não ditei o ritmo, muitas vezes os participantes ficavam muito tempo parado para jogar o tule.
Desafio Tulístico	Sim	Mais ou menos (Nem todos deixavam o tule ir até o limite de encostar no chão)	Sim	Os participantes ficaram imersos ao jogo, os desafios que criei foram bons e desafiaram eles.	Só eu criei desafios, a ideia era todos criarem. O jogo está incompleto, devo pensar bem nos desafios para fazer uma progressão mais adequada deles e não improvisar na hora. Mesmo eles não conseguindo eu aumentava a dificuldade. E tentávamos só uma vez por desafio, é interessante deixar pelo menos duas.
Duplas em desafio	Sim	Sim	Sim	Eu só ditei o início do jogo e eles mesmos começaram a criar desafios e era essa a ideia.	Eu deveria ter interagido mais, dar mais dicas, mais opções para eles se desenvolverem.
Início ao selfie	Sim	Sim	Mais ou menos (Algumas duplas começaram a desanimar)	O jogo ocorreu bem, todos pegaram a ideia de como fazer a cascata do malabarismo.	Eu deveria ter guiado mais no início com algumas variações como jogar para cima e pegar você mesmo e etc. A sequência foi totalmente errada, eu primeiro introduzi o selfie para depois os deixarem criarem coisas, deveria ser o oposto. O jogo durou muito tempo, algumas duplas começaram a entrar na frivolidade. Eu interagi pouco nas duplas, eu deveria ter intervindo mais, ditar mais o jogo, ao invés de supor colocar a bola eu já chegar acrescentando.... E além disso

					pedagogicamente fiz um declínio grande no jogo ao falar para passar por trás, foi péssimo. Deveria ter reparado onde as pessoas estavam se segurando, se segurar no ombro pode atrapalhar e se atentar mais às regras, as pessoas não deveriam poder se desgrudar. E a progressão não deve ser passar do Tule para a bola de cara e sim do tule para o nó e depois para a bola.
--	--	--	--	--	--

Descrição:

Para iniciar a descrição cabe falar de uma maneira geral da minha postura. Eu estava muito nervoso e ansioso com a oficina, portanto desde o começo acelerava algumas coisas que não deveriam acelerar, fazia algumas alterações na qual não devia, então para a próxima oficina devo me acalmar e me debruçar sobre o plano da oficina, me debruçar sobre os jogos e nas suas alterações, pois todas possuem uma ordem pedagógica lógica, logo deve tomar como base eles. Claro que o jogo é imprevisível e devo saber me virar na hora, contudo uma base forte já é um caminho andado.

Na apresentação, eu me apresentei de uma forma muito rápida, falando acelerado e falando poucas coisas, não falei tudo que eu deveria e queria falar. Com isso, todas as pessoas que se apresentaram em seguida, se apresentaram da mesma forma, se apresentaram de uma forma muito sucinta e rápida, com o que fez que as outras pessoas, inclusive eu, não guardasse seus nomes (como visto no jogo “Nome ao meio”) e aparentemente nenhuma informação mais relevante, o que no caso seria interessante visto que um dos objetivos é a socialização. No início as pessoas estavam tímidas, muitas destacaram que o circo é algo diferente e inusitado e destacaram a dificuldade que é o malabarismo com a clave. Além disso, as perguntas norteadoras foram ideias boas, porém não consegui tirar nenhum proveito delas visto o jeito que ocorreu tudo.

Logo em seguida era para ser ministrado o jogo “Nome ao meio”, contudo me esqueci completamente e pulei para o “Desafio Tulístico”. Nesse jogo deixei que as pessoas sentissem e brincassem com os Tules, porém me esqueci de ensinar como segurar o Tule o que foi um ponto importante. Primeiramente pedi para eles jogarem para cima, assoprassem e depois batessem palma. Logo em seguida fiz o desafio das palmas, a partir daqui começou a acontecer uma pequena socialização, porém julgo ela muito sutil, ocorreu algumas comunicações, alguns risos, algumas brincadeiras entre eles, porém ainda observava uma separação dos grupos que já existiam, as pessoas que se conheciam

ficaram mais perto uma das outras, brincaram apenas umas com as outras e pouquíssima interação. Com o tempo as variações foram ocorrendo e tudo se manteve como antes, contudo na minha última variação “Michael Jackson” gerou um desconforto entre as pessoas, quando eu executei todas riram com um certo estranhamento, ainda que quando as pessoas tentaram chegar nesse movimento, um dos participantes conseguiu executar todos anteriores e ainda teria tempo de sobra para executar o movimento “Michael Jackson”, porém ele optou por pegar o Tule e não fazer esse movimento.

Em seguida o “Duplas em desafio” foi ministrado, ocorreu tudo como planejado, eu dei o início do jogo e eles começaram a criar desafios entre eles para dificultarem e se divertirem. Vale ressaltar que as duplas que foram montadas foram duplas entre pessoas conhecidas, poucas duplas foram com pessoas desconhecidas e as duplas desconhecidas evitaram um contato nos desafios que as duplas conhecidas não evitavam. Uma das duplas desconhecidas tiveram ideias de se trombar na corrida, fazerem toques, porém na hora da execução se seguravam um pouco. Senti que a imaginação do pessoal foi um pouco receosa nesse jogo, tivemos apenas variações de corridas, não houve variações de pegada, nem de lançamento ou até mesmo de mudança no formato do Tule, porém mesmo assim os participantes estavam criando diversas variações e cada vez dificultando as mesmas. Contudo, quando eu falei de se apresentar na frente dos outros, todos demonstraram um espanto, um susto e algumas duplas recuaram nas dificuldades do desafio, eles estavam fazendo coisas mais elaboradas e para se apresentar voltaram para sua “segurança”.

Depois da apresentação rolou o “Nome ao meio”, o jogo começou bem, dei início a ele e decorreu umas 3 ou 4 jogadas, e essas jogadas foram apenas entre amigos, depois disso quando um participante foi ao meio foi nítido ver que ele queria falar o nome de alguém desconhecido, mas não se recordava do nome e ali ficou por um tempo, nesse instante eu deveria ter instigado ele a jogar para cima e gritar algum nome, contudo fiz uma abordagem infeliz de parar o jogo e deixar todos se apresentarem novamente o que é uma das dificuldades do jogo. Depois disso o jogo decorreu bem, as pessoas que não se conheciam anteriormente começaram a interagir umas com as outras e o jogo fluíu muito bem, somente as vezes que eu deveria ter agitado mais, incentivar mais a jogar o Tule mais rápido, mas tirando isso a socialização foi muito boa, todos interagiram entre si, houve muita risada (num sentido positivo), na hora de buscar o tule no meio para não deixar ele cair no chão as pessoas faziam contato, trombavam umas nas outras independente se conheciam anteriormente ou não, isso foi algo muito positivo ao meu ver. Contudo o jogo se prolongou demais.

E para finalizar fiz o “Início ao Selfie”. No início da explicação quando eu disse “fazer malabares” houve um espanto porque era exatamente isso que elas estavam querendo. O jogo foi executado em duplas e dessa vez as duplas foram somente com pessoas

desconhecidas entre si e mesmo assim a interação foi muito boa e muito melhor do que o primeiro jogo. Aparentemente nenhuma dupla se importou de fazer o contato físico e muito menos de se comunicar, contudo como a regra de não poder se soltar, um dos participantes frente a dificuldade do jogo se soltava da dupla para recepcionar os tules. O grupo de 3, quando se separou em duplas teve muita dificuldade de fazer. Quando eu acrescentei uma bola à uma dupla que estava conseguindo executar o selfie com 3 Tules facilmente, as outras começaram a se instigar mais e até mesmo a tentar fazer com as bolas sem mesmo ter conseguido com os Tules. Quando apenas uma dupla não estava com bola, um dos participantes veio me pedir se podia pegar uma bola mesmo eles não estarem conseguindo com o Tule, aparentemente não queriam ficar para trás ou até mesmo queriam se desafiar mais. Houve uma quebra pedagógica no meio que foi péssimo e ocorreu o mesmo espanto quando eu disse sobre se apresentar, porém dessa vez os participantes não regrediram as dificuldades que eles já estavam, dessa vez se desafiaram. Além disso, uma das duplas estava conseguindo fazer a cascata com 3 bolas (talvez isso tenha acontecido pois um dos integrantes da dupla foi ginasta por 12 anos, o que pode ter contribuído) e todas as outras estavam impressionadas e admiradas com o feito deles, ainda que quando eles apresentaram aparentemente foi a dupla que mais recebeu palmas. Outra dupla que obteve sucesso foi uma dupla na qual uma das participantes tem uma vivência vasta com esporte, o que pode ter ajudado. Na variação de inventar o pessoal relatou que foi um jogo muito difícil, algumas duplas tiveram dificuldades de inventar algo muito diferente, e essa variação pode ter atrapalhado a evolução que eles estavam tendo. Na apresentação houve relatos que existe a pressão de se apresentar e um dos grupos disseram que não tinham conseguido inventar nada. E em uma das apresentações uma das duplas erraram duas ou três vezes e mesmo assim não desistiram, elas se apresentaram até acertar e todos apoiaram até acertar. Eu não me atentei a um olhar individual, o jogo perdurou por muito tempo o que deixou ele frívolo e eu troquei as duplas de lado.

Nas apresentações, as primeiras vezes eu iniciei as palmas, porém nas apresentações seguintes foi um ato involuntário por parte de todos.

Faltou a todo momento eu explicar melhor quais eram as regras do jogo!!!

Descrição câmera:

Luisa quando falei sobre as modalidades que ensino ela fez uma cara de surpresa.

Primeiro disse para se voluntariarem para falar, porém depois foi em ordem na apresentação.

Quando falei que eles iam sair fazendo malabarismo todos riram de uma maneira positiva e quando disse sobre a clave para não se machucar riram novamente.

Na primeira jogada para cima com o tule, poucas pessoas contaram provavelmente por estarem ansiosos e na segunda jogada a maioria já estavam deixando quase cair no chão, porém houve o questionamento de algumas pessoas na última rodada, deveria ter colocado a regra de maneira explícita antes.

Algumas pessoas travaram nas sequências e quando fiz o Michael Jackson houve constrangimento, pessoas abaixaram a cabeça e até mesmo não realizaram o movimento por vergonha.

No Desafio em duplas as pessoas começaram se desafiar individualmente e depois começaram a brincar na dupla.

Teve uma dupla que saiu do ambiente do jogo, não deu para vê-los pela câmera.

Uma das duplas estava fazendo desafios muito simples e estavam entrando em frivolidade, quando elas aumentaram o desafio aparentaram imergir ao jogo novamente.

Durante a vivência um dos participantes fez comentários a mim que percebeu qual é a melhor maneira de jogar o tule para ele cair mais devagar.

Eu interagi quase nenhuma vez com as duplas, devo fazer mais vezes isso.

Na hora que eu falei de se apresentar as duplas se reuniram e começaram a discutir e até mesmo inventar novas coisas para apresentar.

Uma das duplas inventou uma variação e viram que ainda dava tempo de acrescentar mais coisa, então assim fizeram.

Em um dos momentos, uma dupla se desmontou para um integrante ir ao banheiro, o participante que ficou de lado sozinho ficou olhando as outras duplas e ficou sorrindo o tempo inteiro.

Quando pedi para se voluntariarem para se apresentar, uma das duplas apontou a outra para começar e a dupla indicada falou "que sacanagem". Em outra apresentação que não deu certo o grupo se lamentou. E em todas as apresentações todos riram e bateram palmas. Porém quando finalizaram as apresentações eu falei algumas variações fiz coisa muito sucinta e foi indiferente.

O jogo do nome ao meio ficou muito parado em alguns momentos, realmente devo estimular mais.

Quando uma participante pegou dois tules ao mesmo tempo os outros participantes bateram palmas para ela.

Quando acrescentei o segundo tule o jogo ficou muito mais dinâmico e menos parado, não ficavam no meio esperando muito.

Aos poucos o ambiente do jogo foi se diminuindo, as pessoas foram fechando a roda e dispersando o formato.

Conforme o jogo foi ocorrendo os participantes fizeram recepções com o pé.

Mas quando algum tule ficava ao chão haviam pausas que não são boas.

Acho que prolonguei muito o jogo, ele ficou muito monótono uma hora, talvez pensar em alguma variação e não só quantidade de objetos e objetos variáveis.

Quando eu fiz a cascata com 3 tules com uma participante a maioria das pessoas estavam sorrindo e riram quando a gente parou.

No jogo siamês novamente uma dupla ficou fora da filmagem. Devo lembrá-lo sempre de ficarem no azul.

Em alguns momentos os participantes se soltavam.

Talvez eu devesse explicar melhor que com 3 Tules, 2 ficam nas mãos e somente um no ar, porque ficou algo muito anárquico, as vezes ficavam 3 no ar com as duplas

Quando acrescentei a primeira bolinha na dupla houve um estranhamento muito grande, jogaram a bola com a mesma força do Tule, porém se divertiram muito, houve muitos sorrisos e risos.

Para algumas duplas colocar a bola foi mais um desestímulo do que um estímulo, ficavam dispersando muito por não conseguirem.

Uma das duplas se lamentava muito quando não conseguiam, mas elas perceberam o que estavam errando, eles entenderam a lógica da cascata.

Eu interagi com as duplas apenas para acrescentar as bolas.

Fazer com os tules abertos e a bola é bem ruim, tenho que trocar isso e colocar nós antes de acrescentar a bola, isso tem uma ordem pedagógica melhor.

Quando acrescentei 3 bolas em uma dupla, participante de outra dupla ficavam olhando a dupla.

Acrescentei uma bola antes do tempo em duas duplas, uma dupla não conseguiu executar e começaram a ficar frívolos e pediram para acrescentar uma bola e só piorou, já a outra dupla que não deu certo, eu voltei para os nós e elas voltaram ao estado de jogo.

Na apresentação a dupla que estava obtendo sucesso com uma e nem duas bolas retornaram para os tules, já os outros mantiveram nos níveis que estavam, porém não falei a regra de uma maneira adequada, com isso duas duplas fugiram do princípio.

A dupla que estavam fazendo com 3 bolas estavam recepcionando as bolas como recepcionam o tule, o que pode não ser algo adequado para o início.

Transcrição da câmera:

Não fiz nenhuma conversa no final dessa oficina.

Avaliação Oficina 2 – 04/10/2018

Participantes: 6

Tabela 6 – Avaliação da oficina 2 aplicada para o Grupo A

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Reloginho	Sim	Sim	Sim	Os participantes estavam atentos ao jogo e estavam trabalhando os pontos que eram desejados.	Alguns participantes jogavam os objetos de forma aleatória, talvez eu devesse parar e falar somente para cima e além disso o estímulo sonoro (palma) foi ruim. E deveria ter reforçado mais as regras, os participantes as vezes ao invés de andar de lado, andava de frente...
Reloginho em grupo	Sim (Tirando a parte de se apresentar pois havia apenas um grupo)	Sim	Sim	Criaram variações legais sozinhos, houve comunicação com estímulos sonoros, físicos e apenas com sincronia.	Eles demoraram um pouco para criar as variações e variações muito diversificadas.
Passa bola	Sim	Sim	Sim	O jogo fluiu muito melhor do que imaginava, eles chegaram a ficar com a mesma quantidade de bolas que o número de participantes e foi um jogo muito fluido, até quando a bolinha caia eles continuavam sozinhos sem eu precisar dar o estímulo. As variáveis de mão deram certo.	Em alguns momentos tentei colocar uma bola há mais, porém não sabia como, os participantes trabalharam a recepção e o lançamento, mas não exatamente da forma que faz malabarismo e quando eu estimei deu certo, porém quando deixei livre voltaram a anarquia. E na última variável das vidas as pessoas que saiam não faziam nada e não deixei eles fazerem a batalha final 1x1.
Cascata em Dupla	Sim	Sim	Sim	Os participantes pegaram muito rápido a lógica do jogo e o que deviam fazer. Mais rápido do que esperava.	Os participantes as vezes faziam a recepção de uma maneira “errada” e não mantinham o contato visual, fizeram isso apenas quando eu disse.

Descrição:

Primeiramente sobre minha postura. Houve uma melhora grande em várias variáveis, eu expliquei melhor as regras, interagi mais com as pessoas, dei o ritmo do jogo, dei o espaço necessário nas horas certas e corriji as coisas que deveriam na hora certa. Acredito que de uma maneira geral foi muito boa minha participação como ministrante, única coisa é que agora devo equilibrar essa postura com a postura de analisar a oficina melhor, estou com uma sensação que eu observei menos dessa vez.

A oficina começou apenas com 4 pessoas e depois de um tempo chegou mais duas, com isso, senti que as pessoas estavam mais quietas e interagindo menos, parecia que a oficina estava mais quieta de uma maneira geral, mas mesmo assim estava havendo algumas conversas paralelas, pois eram pessoas que já se conheciam da primeira oficina. Eu senti que a pessoa que menos falou, interagiu, riu e algumas socializações foi a pessoa que apareceu pela primeira vez na oficina, agora não sei se é a personalidade desse participante ou se realmente por ser a primeira oficina influenciou, tenho que ver isso nas próximas.

O primeiro jogo executado foi o “Reloginho”. O jogo no início estava ameno como disse anteriormente pela quantidade de pessoas, porém eu tentei ditar o ritmo com as palmas o que acelerava um pouco, e quando eu acelerava os lançamentos começavam a ficar muito anárquicos e aleatórios com o que fazia que até mesmo com uma rotação simples com Tules as pessoas deixassem cair no chão. A primeira variação que era andar de frente não fez muito diferença nas reações deles, contudo quando era para andar de costas houve reações de espanto, de achar que seria algo difícil e além disso eu acrescentei uma bola no lugar do Tule, com o que fez que houvesse uma comunicação entre os participantes, o primeiro que arremessou para cima a bola avisou o participante que iria recepcionar falando “cuidado” e assim por diante, nas primeiras vezes as pessoas se comunicavam. Contudo o acréscimo da bola gerou uma dificuldade muito grande, porém produtiva para o jogo o que fez que não houvesse uma queda pedagógica tão forte da oficina passada para essa. As outras variações ocorreram bem, porém em uma eu expliquei algo que talvez devesse deixar os participantes decifrarem, que foi a variação de pular um tule. E percebi que nesse jogo os risos e as falas só começavam a surgir quando eu começava a acelerar muito o jogo e ao errarem. Contudo as variações ocorreram muito rápidas e talvez nesse jogo fosse interessante desenhar círculos no chão para as pessoas se nortear. O jogo de pular um tule pareceu não envolver as pessoas pelo nível de dificuldade, falar da percepção espacial e sincronia no movimento talvez fossem interessantes.

Em seguida foi ministrado o “Reloginho em grupo”, não dividi os participantes em grupos menores, pois havia apenas 6 participantes, porém, dei liberdade total para que eles criassem o que quisessem. Inicialmente, antes de começarem a fazer coisas eles se juntaram e conversaram com o que iriam fazer, a primeira variação foi algo que eu fiz, porém no sentido oposto e antes de começar a executar essa movimentação houve um questionamento a mim se eu continuaria batendo palmas e quando eu disse que não um dos participantes tomou a frente para fazer um estímulo sonoro. As variações continuaram e poucas coisas mudaram, porém achei interessante a insistência deles com um estímulo sonoro, eles começaram a brincar com diferentes comandos para diferentes execuções. E a todo o momento eles paravam para se comunicar para realizar a outra movimentação. Quando eu coloquei a variável de não poder fazer um estímulo sonoro com a ideia de que

eles iriam deixar tudo sincronizado, eles começaram a fazer comunicações físicas com a cabeça, braço e etc, pois sem um som ficou muito difícil, eles tinham a insistência de fazer algum estímulo para dar certo, e depois que disse para não fazer estímulo, apenas com o contato visual desenrolou bem. Após tudo isso eu disse para eles inventarem 5 variáveis para fazer uma mini coreografia e houve espantos dizendo “nossa, 5”, pois eles não perceberam que já haviam criado mais de 5, mas mesmo assim eles decidiram criar outras novas. O começo foi bem lento, com muito tempo criaram poucas variações, ficavam planejando demais e executando pouco, mas quando eu dei estímulos falando para eles tentarem e que estava acabando o tempo, eles foram fazendo bastante e conseguiram inventar coisas bem diferentes. Mas na apresentação voltaram a se preocupar com o estímulo sonoro. A todo o momento houve comunicação para o planejamento da atividade entre os participantes. Alguns participantes estavam recepcionando a bola com as duas mãos e isso não faz trabalhar o malabarismo e em um momento um dos participantes disse para não jogarem a bola para o lado e é exatamente isso, foi muito bom essa percepção de um dos participantes.

Após isso ocorreu o “Passa bola”, o jogo em geral ocorreu muito bem, os participantes conseguiram chegar ao patamar de 6 bolas para 6 participantes e estavam completamente em Estado de Jogo, estavam muito atentos ao jogo, ainda que houve poucas conversas e poucos risos, os únicos risos que ocorreram foram quando o jogo parava pois uma bola foi para muito longe e um participante teve que se deslocar para pegá-la, o que é uma coisa que pode ser importante para colocar numa próxima oficina, quando uma bola cair ou ir para longe o participante deve se manter no jogo e eu pego a bola para ele. Outro adendo que é bom pensar é que em alguns momentos conseguiria colocar a bola há mais, contudo não sabia o momento e nem como para isso, fiz algumas tentativas, porém foram em vão. No meio do jogo houve algumas comunicações sutis para os participantes se ajudarem, para lançarem a bola corretamente, mas isso ficou muito mais claro quando coloquei a variável da vida, os participantes diversas vezes reclamaram que o outro jogou errado, pediam para se ajudar, não sabiam quem perdia a vida, mas houve momentos no qual os participantes se colocavam no lugar do outro e reconheciam que o lançamento foi ruim realmente. E nesse jogo não fiz o desafio final, porém seria algo interessante de se fazer para introduzir o próximo jogo. Outra coisa que seria bom fazer era no final falar sobre a dica de focar apenas em quem vai jogar e de quem vai receber e ver como o jogo flui.

Por fim realizei o “Cascata em Dupla”. O jogo funcionou muito bem e as duplas ficaram muito imersas ao jogo o tempo inteiro. Tive que fazer algumas correções como recepcionar corretamente, distância, manter o olhar fixo, porém foram correções pontuais que acredito que foram boas naquele momento da aula, pois eles estavam muito concentrados em conseguir fazer aquilo. E novamente ocorreu a mesma coisa dos jogos passados, houve

risos e comunicações apenas quando os participantes deixavam as bolas caírem no chão o que nos mostra que o erro não é algo ruim no malabarismo quando trabalhamos ele por meio de jogos. Além disso, rever se a informação de um jogar cruzado e outro paralelo foram úteis ou não. E falar para eles esperarem a bola e não ir buscá-la.

De maneira geral a aula foi muito boa. No final uma das participantes falou que foi muito legal ainda que brincou com ela mesmo por ter falado isso e um outro participante destacou a progressão da aula e destacou um dos pontos que eu disse e que ele mesmo notou que era importante que era a visão periférica, de não se focar nas bolas e sim num lugar que permita ele ver todas ao mesmo tempo. Esse espaço foi interessante, devo deixá-los mostrar mais suas percepções no final.

Essa aula foi realmente muito boa a meu ver.

O jogo do passe não parece ideal para esse momento, pois se distancia do selfie ao trabalhar o passe.

A 1° e a 2° oficina foram distintos em relação às relações criadas.

Descrição câmera:

Logo no começo que eu ainda estava participando e dei o comando o participante questionou para que lado devia ir e não esperou entrar na sintonia com as pessoas.

Quando umas das participantes chegou atrasada a outra pessoa interagiu com ela imediatamente.

Os risos começaram a surgir quando o jogo acelerava e aumentava a dificuldade.

Os participantes demonstraram a preocupação com os outros ao arremessar a bola para cima.

No jogo muito rápido os participantes paravam de recepcionar e depois lançar, eles começavam apenas a dar tapas no tule.

Os participantes não andavam literalmente de costas, eles sempre buscavam tanto o tule quanto a bola de lado ou de frente.

Quando expliquei a última variação algumas pessoas não entenderam, então os participantes se ajudaram a explicar.

Em alguns momentos quando uma pessoa errava ela pedia desculpa.

Quando nada caia no chão alguns participantes vibravam.

Houve a indagação se não haveria minha palma.

Quando um participante errou o lado da rotação a outra participante brincou com ele e a partir daquele momento indicou algumas vezes que lado que era.

As variações não fluíam rapidamente, eles paravam muito para conversar para planejarem.

Quando tirei a possibilidade de emitir sons eles pararam para conversar novamente e não conseguiram sintonizar sem sinais, a primeira variação foi algo físico.

O erro coletivo e a dificuldade criado por eles mesmos fazem eles rirem muito, mas apenas um erro individual alguns demonstram com sorriso e outros com feições de bravo, insatisfeito.

Quando eu tirei a emissão de som ou de algo físico para indicar a sintonia eles voltaram ao estágio mais simples que teve, de apenas jogar e pegar do lado.

Após isso, eles voltaram a indicar o lado que ia com algo físico, no caso mostrar com o braço do lançamento o lado.

Logo no começo depois de eu falar das variáveis eles se reuniram e logo na primeira variação já voltaram a fazer as contagens para o lançamento.

Novamente nas 5 variações eles prezaram mais pelo planejamento do que a execução, conversavam muito.

Houve um questionamento se podia haver estímulo sonoro, eu disse que no ensaio sim, mas na apresentação não, porém houve mesmo assim na apresentação.

As recepções muitas vezes ocorriam com as duas mãos, lembrar os participantes sempre de fazer com uma mão, sempre.

Dei intervalo e a filmagem parou.

Transcrição da câmera:

A câmera parou então não dá para ver a conversa final.

Avaliação Oficina 3 – 09/10/2018

Participantes: 9

Tabela 7 – Avaliação da oficina 3 aplicada para o Grupo A

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Pontos negativos
Tule para o Alto	Não	Sim	Não	No começo o jogo foi bem estimulante e as pessoas estavam em estado de jogo e a progressão de dar nó é boa.	Conforme o tempo foi passando as pessoas foram saindo do Estado de Jogo, pois não conseguiam executar então começavam a surgir as risadas de hiena. Todos trabalharam individualmente e não obtiveram êxito no jogo em NENHUM momento.
Dança dos malabares	Não	Sim	Mais ou menos	O jogo inicia o lançamento perpendicular e gera uma socialização entre os participantes.	O jogo tinha um fim definido e em nenhum momento estimulou o pensamento em grupo de se ajudar e de pensar para nunca sair

					dois, em vários momentos dois saiam, além de que quem saía ficava totalmente desestimulado, pois não fazia nada por muito tempo.
Bobinho	Sim	Sim	Sim	Trabalhou muito bem o que foi desejado.	O jogo pode ser muito difícil para o momento em que estávamos. O jogo não gerou o selfie mesmo quando estimulado. Teve muitas boladas nas pessoas e machucou.
Contra os pontos	Sim	Sim	Sim	Todas pessoas conseguiram executar a cascata, mesmo que não completasse as pegadas elas entendiam o princípio. Além disso, instigou o uso da clave e iniciou-a muito bem.	Não consegui promover uma competição como realmente queria. Impossível contar os pontos sozinho. Faltou criatividade ao jogar a bola e bater em algum lugar do corpo A fila é algo muito chato quando as pessoas fazem devagar sem competição.

Descrição:

Para iniciar falar sobre minha postura. Acho que interagi pouco comparado com a segunda oficina, acredito que houve uma regressão para essa, mesmo me debruçando e anotando as variáveis dos jogos em alguns momentos não soube como levar o jogo de maneira adequada, não fiz nenhuma alteração ruim pedagogicamente falando, contudo fiquei apático em alguns momentos.

O primeiro jogo ministrado foi o “Tule para o Alto”, logo no início quando falei para se posicionarem no tatame, diretamente elas se posicionaram em um círculo e quando falei para ocuparem os espaços vazios eles se dividiram no espaço e quando o som foi ligado pessoas fizeram feições de surpresa, outras dançaram frente ao novo estímulo. As regras do jogo fluíram de maneira adequada, mesmo uma menina me perguntando o que acontecia se o Tule caia no chão, devo pensar em alguma “consequência” e no início estava rolando risos bons e diálogos entre os participantes. Com o tempo eles iam se esquecendo de não se posicionar em roda e algumas pessoas só se colocavam aleatoriamente como era para ser feito, porém em alguns momentos formavam uma roda com uma pessoa no meio e em um instante a pessoa do meio questionou que só ela estava no meio, assim outras pessoas se dirigiram até o meio. Com o passar do jogo os risos foram se perdendo e viraram “risadas de hiena” – jogavam o tule de uma maneira frivoli e desinteressada -, pois diante a dificuldade – não pela habilidade, mas pela disputa - e nenhum momento eles conseguiram realizar o feito de não deixar cair no chão que era a única regra. Quando parei o estímulo com a palma, uma menina tomou frente e gritou “vai”, na próxima vez todos esperaram ela

gritar novamente e ela disse “vai outra pessoa agora” e assim foi rolando. Quando limitei o estímulo sonoro eles decidiram ir um no meio de uma roda e ele ditar a jogada para cima e quando limitei qualquer tipo de estímulo virou uma desordem total, eles jogavam os tules muito dessincronizados. Diante disso, fiz o comentário de manter o contato visual, porém foi uma chamada “errada”, pois eles começaram a fazer contato em duplas determinadas, mas estavam em número ímpar então nunca dava certo. Uma coisa interessante que aconteceu foi que enquanto estava dando nós, uma participante estava desfazendo os nós e disse que com o nó era mais difícil, que caia mais rápido. O jogo em geral não funcionou da forma que imaginava e gostaria, os participantes não trabalharam com cooperação falhando todas vezes no jogo. Devo pensar outra forma de executar ou de levar esse jogo, como falar para trabalharem em equipe. E também passou do tempo, devo tentar criar alguma variação.

O segundo jogo foi a dança dos malabares. Na minha opinião foi um jogo sem sentido no momento em que estávamos, talvez devesse ser executado como um dos jogos de início ou devo repensá-lo de uma outra forma, pois não levou a nada acrescentá-lo ali, apesar do jogo envolver todos e ser bom, para isso devo criar mais regras para que flua, como as pessoas terem que disputar pela bola e não só aceitar que não é sua vez. Mas foi bom para ver o desenvolvimento deles, inicialmente as risadas surgiam principalmente no erro e rolava algumas conversas, mas foi mais nítido nesse jogo as variáveis presentes. Primeiro que os lançamentos ainda não estavam verticais mesmo depois de tantos jogos, ainda que os participantes mesmo se questionavam e se cobravam isso, um dos participantes ficou bravo por conta disso, o que pode ser uma falha minha, afinal estimulei muito pouco oralmente que deve ser jogado perpendicular, devo falar mais isso, além disso, as pessoas continuavam recepcionando com as duas mãos os tules ou as bolas o que nessa altura depois de tantos estímulos achei que não aconteceria (acabei de pensar de eles sempre segurarem uma outra coisa em uma das mãos). Na última etapa, na qual só tinha bolas, uma das participantes pareceu espantada ao ver que não tinha mais tules e até comentou “nossa, só tem bolas”. Além disso, alguns participantes ao meu ver saíram do estado de jogo ao serem desestimulados por saírem muitas vezes. E uma das participantes que compareceu pela primeira vez demonstrou mais dificuldade que os demais, ela lançava os objetos bem “tortos” e sempre recepcionava com as duas mãos mesmo eu estimulando com uma só. Em geral foi isso esse jogo, devo repensá-lo melhor.

O “Bobinho” fluiu de uma forma boa e os participantes estavam bem imersos ao jogo. Com apenas uma bola o jogo estava um pouco devagar, as pessoas erravam bastante e estava havendo bastante troca para o bobo, com o acrescento de uma bola o jogo melhorou muito e ficou muito mais dinâmico, com 3 bolas desacelerou e começou a ocorrer muitos erros e com 4 bolas virou desordem total e parei o jogo. Devo aumentar a superioridade, pois estava fácil roubar. Novamente o riso ocorria no erro e na troca com o bobo, mas nesse

jogo os risos eram mais sutis, pois havia muita concentração, surgiram muito quando o jogo virou desordem novamente e as recepções continuaram ocorrendo com as duas mãos e os lançamentos muito aleatórios, com os meus estímulos melhorou, contudo, haviam pessoas que ainda não faziam o ideal. Quando acrescentei a variação com uma bola já na mão o jogo voltou a fluir bem e foi ideal só uma bola a mais, não testei com duas. Com o passar do tempo os participantes foram entendendo e jogando a favor da regra do jogo, porém alguns não entendiam ou até mesmo se arriscavam apenas pela emoção do jogo, mesmo não precisando eles trocavam passes com uma bola só, mas isso fazia com que os participantes fossem atingidos diversas vezes pelas bolas, pois em nenhum momento eles mantinham o contato visual e utilizavam da visão periférica. Além disso, foi nítido que nesse o jogo o pessoal que está mais avançado teve uma facilidade maior e um desenvolvimento maior, conseguindo trocar passes rápidos antes de ficar com duas bolas o que foi uma transferência muito boa, mas não houve a variação do selfie que o Luís (co-orientador) ensinou.

Por fim o “Contra os pontos” foi um ótimo jogo para finalizar, teve alguns pontos negativos como ter fila, eu não ter explicado muito bem como executar cada passo, como segurar a chave, que são pontos que devo começar a exigir e indicar mais. No início quando disse para se dividirem em equipes, uma das equipes se estimularam e se cumprimentaram para saírem vitoriosos. O jogo foi bom, pois eles se aproximaram muito do malabarismo. A primeira etapa preciso elaborar mais variações, a segunda que foi selfie com a chave foi perfeito para iniciar o processo com a chave, o terceiro com o x foi muito bom, pois para alguns quebrou o padrão “malabarismo de desenho” e o último que foi a cascata todos se empolgavam ao fazer. Durante o jogo percebi que as pessoas tentavam se ajudar, ensinando uns aos outros e quando acertavam mostravam felicidade pelo outro. Contudo eu não consegui desenvolver uma competição. Quando percebi que não estava rolando competição decidi parar e fazer um jogo mais calmo e no tempo que a pessoa precisava para que todas saíssem com o mesmo êxito de conseguir fazer a cascata e quando fui explicando um por um parece que as coisas fluíram e as pessoas ficaram felizes e deram risadas, mas dessa vez não pelo erro, mas sim pelo acerto e pela satisfação. No momento em que eu falei “vocês estão fazendo malabares, uma das participantes que estava com muita dificuldade fez uma cara de “não, não estou”, contudo no final ela mesmo conseguiu fazer selfie com 3 bolas”

No fim, na roda de conversa houve comentários muito legais e pontuais. Os participantes disseram gostar da oficina e dos jogos e que tiveram uma dificuldade média. Uma das participantes que tomou bolada durante os jogos disse que tem medo de fazer malabarismo. Uma das participantes que veio pela primeira vez disse que se surpreendeu porque achava que ia chegar e ficar tentando e errando, porém dessa forma que está acontecendo as

oficinas é melhor porque a gente não se desestimula. Outro comentário que teve foi de uma das participantes que disse que gostou de ter aquilo da clave, pois instigou ela a aprender mais da clave sem ter desmotivado ela e essa mesma participante perguntou se no início é mais fácil jogar a bolinha muito alto ou mais baixo para realizar a cascata e então respondi da confiança, que pode ser algo que posso levar para as próximas etapas, incentivar eles a confiança, o tempo de reação ou o desenvolvimento corporal.

Eu preciso dar um motivo final nos jogos para que motive os participantes, foi o que não soube responder para a menina quando ela me perguntou “e se cair no chão”. Alguns jogos estão sendo apenas por diversão, faltam elementos.

Descrição Câmera:

Quando disse que a complexidade ia aumentar bastante um dos participantes pareceu empolgado com a ideia.

A risada e conversas existiam em todos os momentos do jogo.

Quando parei de bater palma uma pessoa tomou a iniciativa de falar vai e na próxima todos ficaram olhando para ela, mas ela disse para outra pessoa falar e a partir daí todos começaram a revezar.

Quando o som foi ligado todos olharam para a caixa de som e uma das participantes começou até a dançar.

Sem emitir som eles fizeram um padrão de um ir ao meio e todos seguirem o tempo dessa pessoa.

Sem dar nenhum sinal os lançamentos no início ficaram dessincronizados.

O jogo do tule para o alto excedia o tempo nas variações, posso fazer mais rápido para não entrarem em frivoli.

Quando disse do contato visual as jogadas para cima dessincronizaram totalmente.

No jogo do tule para o alto a maioria das recepções ocorriam apenas com uma mão o que mostra a confiança deles.

No jogo da dança dos malabares a recepção ocorria com uma mão só, mas os lançamentos não ocorriam verticalmente, eu devo frisar mais porque é importante jogar para cima.

Quando acrescentei a bola, a recepção com a bola acontecia muito com as duas mãos, mas com o tule só com uma.

Quando fiz o comentário que estavam arremessando para dentro, alguns participantes balançaram a cabeça aprovando meu comentário.

Eu devo criar mais variações para esse jogo, pode ser um jogo interessante, mas vai ficando muito igual e monótono, só acrescentar as bolas não foi algo motivante.

Esse jogo da cadeira me incomoda um pouco porque não depende da pessoa e sim da sorte...

Notei que as pessoas que estão um pouco mais "desenvolvidas" recepcionam com uma mão só, já as outras com as duas o tempo todo.

3 bobo ficou muito para o espaço no Bobinho.

As recepções estavam ocorrendo com uma mão só na maioria das vezes, mas como os lançamentos eram muito ruins eles não ocorriam do jeito do selfie.

Esse jogo do Bobinho é muito bom para o tempo de reação.

Com duas bolas não ficou muito 3 pessoas no bobo.

3 bolas ficaram demais, os arremessos ficavam muito aleatórios e não fluiu, duas é o máximo para o tanto de pessoas que tinha.

Os participantes que estavam bem desenvolvidos já faziam o jogo da forma que havia pensado.

Uma das participantes falou que estava com medo de tomar bolada.

A complexidade do jogo fazia com que as recepções não ocorressem todas de maneira adequada.

O interessante do Bobinho é que as pessoas que tinham uma bola não precisavam trocar passes, mas pelo desafio elas trocavam.

Depois que umas das participantes tomaram bolada ela não queria mais entrar no aro porque ela não queria mais ser "alvo".

Depois que expliquei as possibilidades, alguns participantes tentavam fazer, foram poucas vezes, mas tentaram o que mostra a confiança.

Umas das equipes se cumprimentaram quando se dividiram.

No jogo contra os pontos não expliquei que se caísse pulava para a próxima etapa.

Algumas participantes seguravam a chave de maneira errada e com duas bolas faziam a volta ao mundo.

Não expliquei como fazer o malabarismo com 3 bolas, foi algo novo e que alguns não sabiam nem como tentar.

A chave foi algo novo e alguns estavam com medo de pegá-la nas primeiras vezes.

O jogo não gerou competição.

Não deu para ver a cascata com 3 bolas de uma das equipes na câmera.

Acho ruim ter fila.

Talvez uma forma de promover competição seja fazer individual e ir passando para próxima fase até chegar a final, isso iria promover competição.

Com o pouco contato com a chave já melhorou a confiança de esperar e recepcionar de forma correta.

Eles comentaram que a dificuldade foi média, que a participante que foi acertada tem medo de ser acertada, a outra disse que ficou instigada para fazer a clave semana que vem, a participante que veio pela primeira vez disse que achou um diferente bom que ela não esperava que fosse daquele jeito e que achou melhor do que ficar tentando e errando e uma das participantes perguntou se era melhor jogar muito para cima ou fazer baixo o malabarismo.

Transcrição da Câmera:

Não deu para ouvir quase nada, mas parece que a Paloma foi na oficina pela primeira vez e que ela espera outra coisa, ela achou que ia chegar na oficina e só jogar 3 bolas para cima e do jeito que foi na opinião dela foi melhor. Mas não consigo transcrever porque realmente não dá para entender direito.

Avaliação Oficina 4 – 16/10/2018

Participantes: 10

Tabela 8 – Avaliação da oficina 4 aplicada para o Grupo A

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Desafio Bolístico	Sim	Sim	Sim	Foi um jogo introdutório bom, as variações ocorreram bem e o tempo de jogo foi muito curto, mas adequado.	É um jogo muito simples e a dificuldade é muito grande, então não gera muito sucesso, com isso tenho que termina-lo muito rápido.
Sobreviva	Sim	Sim	Sim	Foi um jogo MUITO bom, ele trabalha muito o tempo de reação, visão periférica, noção corporal e outros muitos aspectos importantes para o malabarismo, além de ter gerado muita competição e os participantes estavam muito imersos ao jogo. As variações foram perfeitas e não deixaram o jogo morrer.	Alguns participantes ficavam segurando a bola de uma maneira que não podia o que dificultava ele perder.
Guerra das famílias	Sim	Sim	Sim	Novamente foi muito bom, gerou cooperação em equipe e desenvolveu os mesmos quesitos que citados acima, foi excelente.	Mesma coisa, alguns participantes seguravam a bola.
Início ao Selfie (Clave)	Sim	Sim	Sim	Estimula muito forte o selfie em dupla o que faz uma transferência muito boa para o individual.	O acrescento da clave gera muita dificuldade e estranhamento.

Descrição:

De uma maneira geral a oficina foi muito boa, talvez tenha sido a melhor oficina ministrada até o momento. Soube conduzir os jogos muito bem, aparentemente não deixei nenhum morrer, além disso, quase todos participantes estavam muito imersos ao jogo o tempo inteiro. Os jogos são muito bons e tiveram uma progressão adequada.

Sobre o primeiro jogo “Desafio Bolístico” foi um jogo que passou despercebido (ainda que no final, alguns comentários diziam que o primeiro jogo foi o “sobreviva” e não esse), pois foi muito curto, mas ele foi curto pois as variações dele são muito difíceis, então se o jogo continuasse provavelmente deixaria as pessoas em frivolidade. Pouquíssimas pessoas tinham êxito nos desafios, só um conseguiu em todas que foi o novo participante que já tem experiência prévia com o malabarismo há dois anos (e ele estava mais deslocado do grupo). Muitos risos surgiram nesse jogo. Talvez para a próxima eu deva pensar um jeito de deixar ele mais estimulante para durar mais. Porém o espaço que abri para eles falarem o motivo de não conseguirem executar foi muito interessante e houve comentários como “eu me preocupo em girar e não olho para a bolinha” (destacar que o giro deve ser no único eixo), “eu tenho medo da bola me acertar”. E foi bom também pois no início as pessoas estavam mais tímidas e conforme foi acontecendo os jogos isso passou.

O jogo “Sobreviva” foi um excelente jogo. Ele promoveu tempo de reação, visão periférica, o selfie, noção espacial, corporal e deixou os participantes muito imersos ao jogo. Nesse jogo surgiram algumas risadas, mas tive a sensação que foi menos do que todas as outras oficinas, isso devido à imersão ao jogo, como era um jogo competitivo o erro já não parecia ser tão mais “aceitável” como nos outros jogos, ainda que quando os participantes perdiam não esboçavam feições de feliz e sim de descontentes por ter perdido (inclusive alguns participantes ao sair ficavam treinando selfie sozinhos e até mesmo uma participante que tinha muita dificuldade estava fazendo). Um grande problema desse jogo é que muitas pessoas seguravam a bola ao invés de sempre equilibrá-la e eu tentava estimular verbalmente porque não queria tirar ninguém do jogo, porém eu era ignorado sempre, devo bolar algo que não permita de maneira alguma que eles segurem. Depois de algumas repetições percebi que o jogo começou a diminuir um pouco e fui percebendo algumas limitações e com a variação de poder pegar a bola no alto o jogo ganhou vida novamente, ainda que antes de eu colocar a variação, eu falei “vamos mais uma vez” e uma das participantes falou “ahhh não”, porém depois que coloquei essa variação ela voltou ao estado de jogo como todos os outros. Uma coisa que notei muito boa nesse jogo é que até o participante que tinha experiência prévia com os malabares não tinha vantagem no jogo, ele estava no mesmo nível dos outros, porém há uma diferença notável dos participantes que já tiveram um desenvolvimento melhor do que os outros, os que ainda mostram dificuldades em poucos momentos duravam mais no jogo. Esse jogo estimula o selfie de várias formas, o

que é muito bom, estimulou selfies curtos e rápidos, selfies longos, lançamentos para a mesma mão e isso é um objetivo a ser muito destacado. Sobre a socialização não houve muito, pois era um jogo individual, mas quando fechávamos uma roda em volta dos dois finalistas, haviam comentários como “sem pressão”, “só para aumentar a pressão” e quando o Luís (co-orientador) propôs de fazer o “hey, hey, hey” em volta todos aceitaram de primeira e fizeram, ainda que na terceira vez quando já tinha trocado de jogo e sobrou apenas dois, nós não fizemos de início e uma das participantes “novatas inclusive” questionou “não vamos fazer o hey?” e assim todos começamos a fazer. Tudo isso gera animo ao grupo.

No intervalo os que não foram beber água continuaram tentando, mas sem interação, apenas duas participantes conversavam.

No segundo jogo da “Guerra das Famílias” os participantes se dividiram da forma mais cômoda possível, eles apenas se dividiram espacialmente, porém ficaram 5 pessoas que já estavam com um maior desenvolvimento contra a outra equipe que só tinha um bem desenvolvido, assim logo de cara houve comentários como “estão todos bons lá”, “todos finalistas do outro jogo estão na outra equipe”, “vamos misturar” e logo no primeiro jogo percebi que não ia dar certo porque eles ganharam de 5x0, assim comecei a misturar e aos poucos foi equilibrando as equipes. Primeiramente quando simplesmente pedi para eles jogarem foi um pouco anárquico, porém começou a ocorrer cooperações involuntárias como dobras, mas quando eu parei para eles conversarem ambos times bolaram uma estratégia, de um dos times foi nítido que não funcionou e no final do jogo perguntei qual foi a estratégia dos times e o time que perdeu disse “pensamos várias coisas, mas na hora do jogo é outra história”, além disso, após montar a estratégia pareceu que os elementos dos malabares se tornaram mais “livres” sem que fosse consciente a eles. Esse jogo se desenvolveu bem também como o outro, só não sei se eu devia ter voltado atrás na variação de só poder pegar a bolinha na mão e no ar, talvez deveria ter deixado como já estava. E no final eu deveria ter perguntado sobre o elemento do malabarismo e não da estratégia do grupo, afinal isso não importa para a pesquisa.

E por fim no início ao Selfie, foi um jogo mais para estimular de uma forma quase direta a cascata, na divisão das duplas somente uma dupla se dividiu por amizade, as outras foram com a pessoa que estava do seu lado de forma aleatória e sem preocupação o que é muito legal para a socialização dentro da oficina. No começo a maioria das duplas iniciaram com uma bolinha, porém teve uma que questionou “precisa ser só com uma?”, pois para eles já estava muito simples. Com o tempo todas foram acrescentando bolas e no final todas estavam fazendo com 3 bolas o que nos mostra uma eficácia das oficinas passadas. Fui arrumando alguns erros que ocorriam, mas os principais eram fazer a parábola muito curta o que é estranho porque fizemos muitos jogos para promover jogar alto perpendicular, o que

mostra que devo explicar na próxima o porquê de jogar assim, eles não cruzarem o passe, mas isso em nenhum momento estimei em algum jogo e o outro era a direção do passe, assim devo destacar que a bola não pode sair da visão periférica da pessoa e falar que deve seguir um ritmo, um compasso. As duplas que se sentiam confortáveis eu acrescentei uma clave, no início gerava um estranhamento com ela, pois o contato foi muito superficial anteriormente, mas eles foram pegando o jeito. Acho que a clave foi uma acrescento bom, mas devo repensar, porque teve uma das duplas que um participante queria deixar a clave de lado e o outro não pois o nível de dificuldade aumentou bastante, talvez fosse interessante deixar eles obterem sucesso só com as bolinhas, mas isso é algo para se pensar mais.

Na roda final perguntei o que tinham achado e todos aprovaram muito inclusive os novos participantes e dois comentaram que os jogos foram incríveis, comentaram todas variáveis que trabalhou (treinar o selfie, complexidade), essa dupla comentou da dificuldade com a clave e que realmente adoraram a oficina. Porém não deixei os outros falarem e devo começar a fazer isso, se ficar um silêncio devo estimulá-los e deixar todos falarem, pois são sempre os mesmos que falam. E devo criar um final mais motivador!

Após finalizar a oficina percebo que sempre os mesmos participantes que ficam para ficar tentando fazer a cascata, mas dessa vez teve uma nova, uma participante que tinha muita dificuldade e que em vários momentos relata que tem medo da bola ficou e conseguiu fazer algumas vezes, ainda que uma hora ela se aproximou e disse “viu, eu não fazia nada, mas agora estou conseguindo um pouquinho”. Além disso, teve um participante que me procurou por fora da oficina para perguntar sobre onde comprar bolas de malabares, um outro participante está procurando aulas de circo para fazer e uma outra no meio da oficina perguntou quanto que custa porque ela quer praticar em casa.

Descrição câmera:

Logo na primeira jogada deu para notar a autoconfiança de algumas pessoas ao lançar muito para cima e recepcionar quase no chão.

O erro gerou risos e conversas, e a dificuldade que eu falava sempre gerava risos.

Uma das participantes conseguiu fazer as variações, mas ela tinha medo de ser atingida pela sua própria bola e pela bola dos outros, as vezes ela nem jogava porque se preocupava em não ser atingida.

Ao ser perguntado porque não o êxito, eles comentavam que tinha medo da bola cair na cabeça

Alguns participantes enquanto eu explicava os jogos eles ficavam brincando com a bola, fazendo selfie e variações.

A primeira vez do sobreviva foi mais correria e anarquia com poucos movimentos malabarísticos.

Os participantes que estavam de fora ficam manuseando a bola de uma maneira "inconsciente" enquanto olhava os outros.

No começo o jogo gerava muitos risos, mas aos poucos isso ia diminuindo nas repetições e quando ia diminuindo o número dos participantes.

Aparentemente os participantes que estão com um pouco de dificuldade ainda prezavam por equilibrar a bola ao invés de fazer o selfie ao contrário dos mais desenvolvidos até o momento o que nos mostra que é uma boa estratégia, afinal só quem fazia o selfie muitas vezes ficava até o final.

Quando abaixamos e fizemos o "hey hey hey" e um dos participantes derrubou a bola do outro, todos vibraram.

No intervalo uma das participantes ajudou a outra a fazer a cascata com 3 bolas e alguns outros manuseava a (s) bola (s) sozinho.

No jogo em equipes rolou o comentário que uma equipe estava muito mais forte que a outra.

E quando enfatizei de abrir bem a mão alguns participantes que não estavam fazendo isso riram.

Conforme fui equilibrando mais os times o jogo foi ganhando mais competitividade.

Quando uma das participantes saiu ela ficou falando "vermelho, vermelho" que era a equipe dela.

Quando sobrou só dois uma das participantes falou para fecharmos a roda e outra para fazermos o "hey".

Quando falei que quem agarrar vou tirar do jogo não é algo positivo pois soou como punição e faz diminuir o estado de jogo.

Depois da conversa o time vermelho ganhou de 4x0 e eles comemoraram a vitória e o time verde disse que não precisava conversar de novo, mas eles pararam para conversar.

Quando disse para divulgar as ideias o time que venceu duas vezes falou "não", mas não me interessa a estratégia deles e sim os movimentos malabarísticos usados.

Quando pedi para formar duplas, somente uma dupla formou por amizade, as outras foram por espaço.

Diferente das outras vezes o erro não gerava tantos risos, acredito que seja pela concentração, até mesmo porque os erros diminuíram e também porque eles querem mais acertar porque já tem alguns conseguindo.

Uma das participantes quando a dupla parava para fazer algo ela dançava com a música, se expressava corporalmente.

Umas das participantes que não conseguia e tinha muita dificuldade estavam conseguindo fazer no siamês.

A primeira dupla que conseguiu pegar a chave foi a dupla que um dos participantes já fazia malabarismo há anos e junto a ele tinha uma pessoa que já estava mais desenvolvida também.

A Chave gerou bastante dificuldade ainda que antes de eles acrescentarem com as duas bolas eles testavam apenas com a chave, mas mesmo sendo bem difícil não foi algo que desestimulou eles.

Todos disseram que gostaram da oficina, um participante disse que achou muito legal pois foi estimulado muito a treinar o selfie, outra disse que o jogo que o jogo é muito complexo com vários pontos positivos.

Transcrição da Câmera:

Não dá para ouvir.

Avaliação Oficina 5 – 18/10/2018

Participantes: 6

Tabela 9 – Avaliação da oficina 5 aplicada para o Grupo A

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Descubra o Mestre	Sim	Sim	Sim	Os participantes conforme foi passando o jogo foram entendendo o que deviam fazer para não serem descobertos e assim o jogo ganhou “cara” e aumentou a dificuldade deixando de ser um jogo “infantil”. Treinou muito a visão periférica.	Os participantes se limitavam a poucos movimentos malabarísticos.
Grita o Nome	Sim	Sim	Sim	O jogo foi muito bom por criar situações reais do malabarismo como ter que arremessar certo, recepcionar certo, tempo de reação foi incrível. Não tirar ninguém do jogo quando perdia foi bem positivo também.	As vezes os participantes agarravam com uma mão, jogavam errado, recepcionavam errado.
Bobinho	Sim	Sim	Sim	Os participantes em todo momento recepcionavam apenas com uma	As vezes ocorriam lançamentos de qualquer jeito, pois entravam em desespero

				mão, pois já tinham uma outra bola a outra mão, o tempo de reação foi muito bem trabalhado, em alguns momentos alguns executaram os estímulos que eu havia dado de soltar uma bola antes de recepcionar a outra...	ao invés de fazer o que foi estimulado.
Cascata em Dupla (selfie)	Sim	Sim	Sim	O jogo ficou muito complexo, mas muito estimulante aos participantes e todos conseguiam entender como fazer e buscaram muito se aperfeiçoar para terem êxito.	Preciso repensar se realmente funciona e estudar mais como funcionar, pois foi um complexo bom, mas confuso talvez.

Descrição:

Hoje foi um dia em que estava muito cansado e pouco estimulado para a oficina, pois parecia que iam poucas pessoas e não estava tão seguro com os jogos, pois terça feira foi MUITO bom e tinha certeza que eu não daria conta de deixar as coisas tão boas quanto. Mas com o início da oficina e com o primeiro jogo eu fui ficando animado, pois apesar de eu estar com medo, as pessoas começaram a imergir no jogo e aquele ambiente me puxou para dentro também, o que foi algo muito legal. Eu soube conduzir os jogos de maneira adequada, as perguntas foram pontuais e rolou bastante comentários. No primeiro jogo eu me afastar e só coordenar a direção das pessoas funcionou, no segundo os comentários e estímulos verbais que fiz foram ideias e o acrescento das bolas foram bons pois não deixou o jogo morrer, o bobinho senti que não soube como interferir para estimulá-los mais, mas senti que funcionou também e por fim o último jogo em que o Luís (co-orientador) colocou uma alteração soube mediar com comentários pontuais ao mesmo tempo deixando uma liberdade para as pessoas.

O início da oficina deve ser mais animado, o número reduzido de pessoas deu uma baixa na energia do grupo individualmente.

O jogo “Descubra o Mestre” foi um jogo de aquecimento excelente, pois começamos a estimular muitas coisas e consegui tirar muita coisa dele. As primeiras variações que ocorreram, foram com o selfie e eles brincaram, todos sem exceção, com ele, com alturas e velocidades diferentes. No início do jogo houve um comentário de uma das participantes que disse “mas vai ser fácil, é só ele ver quem mexeu primeiro” e isso aparentou instigar os outros e nas primeiras rodadas o mestre foi descoberta com facilidade, contudo quando as pessoas foram entendendo o conceito do jogo a dificuldade de descobrir se expandiu muito,

pois todos trocavam com muita rapidez alcançando a variável. Algo que aconteceu nesse jogo também foram risos, mas dessa vez não foram risos pois erravam e sim risos de alegria por estarem jogando aquele jogo, risos de ansiedade e até mesmo risos de verem a dificuldade de o participante descobrir o mestre pois eles estavam jogando bem. Para decidir o mestre rolou conversas e estratégias entre os participantes e uma coisa que eu não devo deixar é combinarem os movimentos, se eu abrir essa possibilidade a variável morre. Algumas pessoas não queriam ser o mestre pois diziam não serem criativas.

O jogo “Grita o Nome” foi muito interessante pelos questionamentos que aconteceram e pelas respostas que os participantes deram. No início estava um jogo muito fácil e logo de cara um dos participantes disse “eu não sei o nome de todos”, tentei estimular eles a descobrir durante o jogo, mas não deu certo, para a próxima vez eu posso dizer no início isso antes de questionarem. Eu fui acrescentando as bolas e esse acréscimo foi muito adequado ao número de participantes, eu estimei eles com uma dificuldade sem tirá-los do estado de jogo. Conforme o tempo foi passando os risos começaram a surgir, porém dessa vez pelos erros que aconteciam e pela dificuldade novamente. Durante o jogo ocorriam recepções erradas, lançamentos ruins e isso tudo fui estimulando verbalmente e parando o jogo para corrigi-los de maneira adequada (fazer o movimento consciente e lançar na mão do outro), e esses estímulos tiveram resultado. Mas o que mais me instigou nesse jogo foi quando eu perguntava para eles onde estava a dificuldade e alguns deles diziam que era pela velocidade da bola, pois eles estavam com uma e já estava chegando outra, tinha que pensar em nome e tudo mais, quando diziam isso eu tentava estimular de outra forma, quando parei novamente eles deram a mesma resposta, mas dessa vez expliquei do lançamento correto e da recepção para dinamizar o jogo, e na outra vez que eu parei eles disseram que não estava dando certo pelos motivos que eu dissera anteriormente. Nesse jogo talvez seja interessante lançar uma bola em cada mão. Uma das participantes iniciante estava recepcionando a bola com as duas mãos, então ela se policiou e colocou uma mão para trás para recepcionar apenas com uma.

O jogo do “Bobinho” é um jogo que eu vejo um grande potencial, mas eu ainda não soube como conduzi-lo de forma adequada ou pelo menos ainda não tive a sensação que tirei tudo que posso dele. Mas aconteceram coisas muito boas nele como os participantes faziam recepções com apenas uma mão, pareceu que eles tinham uma preocupação maior em fazer os lançamentos certos, tirando os momentos de afobação que ao invés de eles pensarem como fazer, eles simplesmente jogavam a bola de qualquer jeito. Uma coisa muito legal que ocorreu nesse jogo foi que depois que expliquei o que eles poderiam fazer quando tivesse vindo alguém, alguns participantes começaram a realizar o movimento que eu havia ensinado. Uma coisa que não tentei fazer nesse jogo foi acrescentar mais uma bola, é algo a se pensar para a próxima talvez.

No intervalo algumas pessoas realizaram malabares, menos um participante que utilizou a bola para jogar futebol (esse participante ia ter um jogo de futebol após a oficina).

Por fim o jogo da “Cascata em Dupla (Claves)” houve uma variação que o Luís (co-orientador) fez na hora e que deu uma cara totalmente nova para o jogo que foi a questão de fazer um selfie para lançar a bola. Com duas bolas era muito fácil, mas com 3 o nível de complexidade aumentou muito, mas foi uma aumentada adequada, pois estimulou MUITO os participantes a conseguirem, pois eles entenderam a movimentação, mas não conseguiam executar com perfeição e isso aparentou estimular cada vez mais eles. Algo legal que ocorreu foi a comunicação da dupla, os outros jogos fizeram com que eles realmente entendessem a importância do lançamento para a boa recepção, então eles conversavam constantemente para acertarem a altura e a força do lançamento, testavam distancias, alturas das bolas e entre outras variáveis para se ajeitarem ao jogo e até mesmo pediam desculpa um para o outro quando percebiam que erravam. Em poucos momentos ou nenhum aconteceu risos, pois a concentração era máxima a todo momento.

No final na roda de conversa eu dei mais espaço para as pessoas e aconteceram comentários muito legais de cada participante sem exceção dizendo o que havia sentido da oficina e todos disseram gostar muito e ocorreu comentários como que os jogos fizeram os participantes entenderem o quão importante são os elementos que trabalhamos, disseram que foi a oficina mais desgastante mentalmente e que isso é algo muito positivo, uma disse sobre a questão do tempo diferente com sua duplas, outra falou sobre utilizar várias habilidades, todos disseram da dificuldade e dentre outros comentários muito interessantes, que mostram um feedback muito legal dos jogos aplicados.

Descrição câmera:

Antes de começar a oficina tinham dois participantes treinando malabarismo.

O começo tem que ser mais estimulante, parece que comecei do nada meio morto.

Quando expliquei sobre o descubra o mestre ouve comentários que seria fácil descobrir.

A primeira vez que foi decidir quem era o mestre, eles escolheram pelo pitoco.

O primeiro movimento do mestre foi com duas bolas, não começou com uma só, e os erros do mestre eles não copiavam.

Enquanto faziam a roda para decidirem quem ia ser o mestre todos ficavam manuseando as bolas.

As primeiras vezes o descobridor achou o mestre de primeira, o que pode significar que as variações estavam sendo bruscas demais e/ou o tempo de reação dos outros devagar. A partir da terceira já houve o erro, e os participantes deram risadas pois tiveram êxito no jogo.

Uma participante chegou atrasada e os outros participaram tentaram ajudar a explicar o jogo.

Na quarta variação ocorreu movimentações com o corpo e não só com as bolas.

Aos poucos foram ocorrendo mais variações.

Com o tempo após acabar as vidas ou descobrir o mestre, eles se empolgavam mais.

O Luís (co-orientador) fez um comentário para eu estimular mais movimentos malabarísticos, mas não entendi o que ele quis dizer, devo perguntar depois.

As outras variações começaram a ter claves, os participantes começaram a imitar os "erros" do mestre.

Enquanto eles decidiam quem era o mestre o manuseio da clave era menor do que com a bola que eles já criaram uma intimidade maior.

No jogo de gritar o nome algumas recepções ocorriam com as duas mãos ou não ocorriam com a pegada ideal.

Um participante enquanto eu explicava ele tentava fazer a cascata.

Enquanto o jogo fluía não surgiam risos, mas quando erravam sim.

Quando questionei da maior dificuldade eles disseram que era muito as bolas ao mesmo tempo.

Poucas vezes a recepção ocorria como é necessário, eles pegavam em cima, isso é por conta do lançamento ruim também.

Quando disse para eles não esperarem mais para lançar o jogo fluiu e ganhou um ritmo novo.

Nesse jogo o maior problema estava sendo os lançamentos.

Fechar a roda aparentemente ajudou um pouco a melhorar os lançamentos.

Quando questionei de novo eles falaram novamente de muitas bolas ao mesmo tempo, mas tentei explicar a questão do lançamento e aparentemente melhorou bastante. E quando questionei de novo eles falaram do lançamento, afinal as vezes com uma bola só já ocorria a dificuldade.

Enquanto explicava o bobinho os participantes manuseavam a bola.

O começo do bobinho teve pouco estímulo, pareceu que o jogo ficou muito parado.

Os lançamentos no bobinho ocorriam as vezes de uma maneira aleatória.

A ideia de não ficar com duas bolas na mão não acontecia no bobo. Mas após eu dar esse estímulo isso aconteceu algumas vezes.

Sempre que eu parava para explicar os participantes manuseavam as bolas.

Quando pedi para formar duplas, nenhuma das duplas se formou por intimidade de fora da oficina.

Uma das duplas quiseram já começar com duas bolas, elas não quiseram nem fazer com uma só e as outras duas mudaram para duas muito rapidamente. E uma das duplas foi para três rapidamente.

(Vale entrar na discussão se esse jogo de passes e o jogo do siamês são realmente jogos).

Quando o Luís (co-orientador) colocou a variação de colocar o selfie deu uma nova cara e foi muito interessante, pois para a ser um simples lançamento para um lançamento e um selfie.

Esse jogo em dupla o erro estava gerando poucos risos.

Com duas bolas é muito fácil, com 3 gerava uma dificuldade muito alta na técnica porque é difícil não ficar com duas bolas ao mesmo tempo, a ideia é executável, talvez eu deva pensar em algo intermediário antes de colocar as 3.

É notável a conversa entre a dupla para arrumar os pequenos detalhes, com isso rolou muita conversa entre os dois sempre.

Transcrição da Câmera:

Não dá para ouvir.

Avaliação Oficina 6 – 23/10/2018

Participantes: 10

Tabela 10 – Avaliação da oficina 6 aplicada para o Grupo A

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Reloginho (Bola)	Sim	Sim	Sim	Iniciar com duas bolas faz com que eles não recepcionem a bola com duas mãos, as variações foram ideias e causaram bastante desafio o que deixou os participantes imersos ao jogo o tempo todo, além disso, o tempo do jogo foi ideal, o jogo não morreu.	Os participantes não obtiveram tanto êxito em todas as variações e começou a surgir algumas risadas de hiena por conseguirem poucas vezes.
21 em equipe	Sim	Não sei	Sim	Alguns participantes conseguiram executar a cascata com 3 bolas o que deixou o jogo vivo. A partir da contagem surgiram comentários muito bons como o lance do ritmo.	O jogo não teve competição. Tem um problema que me incomoda muito que somente uma pessoa faz e 9 ficam olhando. As pessoas que ainda não estavam conseguindo fazer muito bem a cascata acabavam saindo um pouco do estado de jogo, pois elas iniciavam já sabendo o fim.
21	Mais ou menos	Não sei	Mais ou menos	O ponto positivo desse jogo é o mesmo do de cima, mas nesse acontecia uma cooperação, as	E os pontos negativos são o mesmo de cima.

				peessoas se ajudavam a arrumar os erros enquanto fazem o malabarismo.	
Percurso de Reação	Sim	Não sei	Sim	Foi um jogo que instigou as pessoas a realmente tentarem fazer o percurso e juntou vários elementos que já foram trabalhados, senão todos.	Não gerou uma competição tão grande entre eles, cada um queria fazer seu tempo. Além disso, o obstáculo de jogar por cima da barra deve ser mudado, pois não leva em conta a altura do participante.

Descrição:

Eu particularmente não fiquei com uma impressão tão positiva dessa oficina. O primeiro jogo conduziu muito bem, acho que foi posto e executado de uma maneira adequada para o momento, contudo os outros 3 jogos me incomodaram muito por diversos motivos, mas acredito que foi principalmente porque me incomoda muito ter uma pessoa fazendo e nove olhando, na minha visão faz com que elas fujam do estado de jogo e além disso, ontem tive a sensação que não foram realmente jogos e sim algo bem tecnicista que foi a proposta fugir disso, mas isso foram impressões minhas, essa oficina eu devo conversar bastante com o Luís (co-orientador) e com a Larrisa (orientadora). Essa oficina teve mais relações pessoais quando comparada com as outras.

O primeiro jogo foi bom para introduzir a oficina e para aquecer os participantes, ele estimulou o grupo a pensar no tempo e no passo através do lançamento. Iniciar já com duas bolas nessa etapa é muito bom, pois força eles a recepcionar apenas com uma mão, o que foi algo muito positivo, apesar que algumas pessoas no início colocaram uma bola no bolso e quando falei para ficarem na mão eles brincaram e disseram que era mais fácil só com uma e também foi bom eu já ter iniciado já com a sincronização deles, o que foi interessante é que eles já iniciaram sem se falar ou qualquer estímulo físico, eles já iniciaram com a sincronização. Esse jogo gerou muitas risadas principalmente com os erros, mas uma coisa que anda rolando e aconteceu nessa também é que o acerto fazia com que todos vibrassem e somente quando o acerto era coletivo, quando todos acertavam juntos eles vibravam. As variações foram ideias para não deixar o jogo morrer e para realmente aquecer eles e dar estímulos diferentes, contudo o de andar para trás não deu certo por falta de direcionamento com relação ao tempo do grupo, altura do lançamento e bola paralela, o de sentar devo destacar mais ainda a altura e o lançamento paralelo, rolar não é interessante, pois é um nível de dificuldade alto para todos, envolve segurança e não há finalidade malabarística com isso.

A mudança de um jogo para outro foi muito brusca, a progressão deve ser algo crescente. Dar a competição de cara pode gerar um desconforto muito grande, pois não foi trabalhado jogos anteriores para chegar no malabarismo com 3 bolas.

A partir daqui a oficina começou a ficar estranha para mim. As pessoas se dividiram em 3 equipes com 3 pessoas (uma tinha 4) e começamos a jogar. Dentro dos trios percebia que as pessoas “jogavam” a pressão para um determinado participante que já estava bem desenvolvido e estavam dizendo que esse participante salvaria a equipe e também houve comentários que uma equipe estava mais forte que a outra, mas ao meu ver estavam todas iguais. Uma coisa que foi interessante é que quando um participante fazia a cascata todos os outros estavam muito focados olhando para a pessoa. E quando alguém conseguia fazer muito todos os outros esboçavam um pequeno sorriso, inclusive eu e o Luís (co-orientador), na segunda rodada por exemplo, uma das participantes teve uma melhora muito alta e todos aplaudiram ela, mas as pessoas ao fim da apresentação do primeiro grupo ficaram receosas em ir, pareciam estar inseguras. Nesse jogo foi legal eu fazer as pessoas contarem, pois depois um dos participantes comigo instigando chegou ao ponto do ritmo do malabarismo e isso foi muito bom, e inclusive um dos participantes destacou que quando ele conta fazia ele errar menos. No segundo momento todos foram melhores que na primeira vez, apenas dois participantes que tiveram muita dificuldade, sendo que um deles era a primeira vez na oficina e outra não foram nas primeiras, no entanto uma que também não esteve nas primeiras oficinas estava super bem, já estava conseguindo fazer com 3 bolas. Outra coisa que deve ser destacado é que os participantes que estavam muito atrás já iam para a frente sabendo o limite deles visto a dificuldade que sentiam e outros que já faziam muito bem iam a frente já sabendo que iam conseguir, é necessário bolar uma estratégia para isso, pois esses dois limites saem dos polos do Estado de Jogo.

Novamente faltou uma progressão adequada para construir uma sequência.

No terceiro jogo iniciou a “competição” e aos poucos fui percebendo que alguns (a maioria) dos participantes não estavam interessados em ganhar ou perder e sim em treinar e ajudar o próximo, o que é algo muito legal a ser destacado, pois em outras modalidades o erro gera desconforto e no malabarismo riso como já vimos e agora a competição gera cooperação e não a preocupação de ganhar ou perder, isso é muito legal de ser destacado. Com isso o jogo não fluiu da maneira que eu tinha planejado, isso não significa que foi algo ruim, mas não foi o planejado, com isso, devo conversar com o Luís (co-orientador) para deixar da maneira que foi porque tiramos frutos bom disso ou se devo mudar e tentar promover uma competição mesmo. Se formos manter da mesma forma acho que é interessante colocar esse primeiro e depois o em equipe.

E quando eu disse “vamos para o último jogo”, uma das participantes disse “ahh não, já? Queria mais”.

E por fim no quarto jogo foi legal, pois juntou todos os elementos que trabalhamos e a pessoa que estava no percurso estava muito imerso, porém volta naquilo de ter fila, enquanto um participante fazia todos ficavam olhando e dessa vez estavam olhando

aparentemente despreocupados, muitos estavam conversando, diferente do primeiro jogo que a atenção era total. Mas mesmo assim ouvia pessoas vibrando e torcendo pelos outros entrando novamente na questão da cooperação. A barra não foi interessante, pois é uma regressão grande ao que já trabalhamos e existe a questão da altura dos participantes que atrapalha, já o banco é interessante, pois trabalhamos percepção de espaço, selfie, visão periférica, equilíbrio e etc. A competição é muito interessante, pois estimula eles mesmos a se desafiarem e superarem. O tule e o banco podemos pensar em algo mais difícil, pois foi muito fácil. Devemos tomar cuidado para que os desafios não sustentem uma pedagogia errada dos movimentos e isso perdure para a oficina.

Ao fim na roda, uma participante disse que foi legal, mas parece que foi um legal apenas para me animar, não foi muito convincente que ela realmente gostou, contudo depois começou os comentários. Um dos participantes disse isso da cooperação que é algo muito legal, que ele queria sim ganhar, mas que torcia pelos outros conseguirem, um participante disse que a mente as vezes trava e que o primeiro jogo prejudicou ela nos outros e um dos participantes confirmou isso, que enquanto estava fazendo sozinho estava indo tudo certo, mas parece que as vezes do nada trava e tudo para. Uma participante comentou sobre se superar na competição. E por fim uma das participantes perguntou se usaríamos a clave mais vezes.

Descrição câmera:

Quando eu disse que o pessoal já está mais avançado, que estavam conseguindo fazer eles deram risada.

Em todo momento, enquanto eu explicava algo os participantes manuseava as bolas.

Quando eles acertarem todos juntos eles fizeram "ooooo".

Devo pensar se para trás é algo positivo, pois além de ser perigoso, a bola não está no campo da visão periférica o que é algo fora da iniciação dos malabares.

Uma das participantes que mais tem dificuldade em relação a técnica faz comentário muito pontuais e certos, o que dá a entender que ela entende o que deve fazer, apenas tem uma dificuldade motora.

O erro gerava risos.

Rolar no chão é uma péssima ideia e não tem nada a ver com o malabarismo e ninguém obteve êxito.

Os trios aparentemente não foram formados por intimidade novamente, apesar de um trio ter 3 amigos, eles se juntaram porque estavam perto como os outros trios.

Quando dei um tempo para eles treinarem antes do 21 foi algo totalmente tecnicista e a proposta é fugir disso. Além disso, nesse momento teve pouca socialização.

Quando a primeira conseguiu fazer muitas pegadas surgiram sorrisos.

No jogo do 21 surgiam risos quando as próprias pessoas faziam pouco, não zuavam os outros, mas zuavam eles mesmos.

Esse jogo do 21 tinha muito pouco estímulo.

Quando perguntei como eles contavam, a menina com mais dificuldade comentou sobre o ritmo que existe.

Os participantes que ganharam a primeira rodada proporam de misturar os times e os participantes pediram tempo para treinar antes de iniciarem a outra rodada.

Uma das participantes disse que gostava de fazer olhando para a parede porque quando ela olhava para todo mundo parecia que tinha muita coisa distraindo ela.

Um dos participantes que já estava conseguindo fazer bem na hora que dei um tempo para treinar ele sentou no chão e ficou parado. Outro que também estava conseguindo bem não ficou o tempo inteiro treinando. Isso não é bom.

Quando uma das participantes que não fazia tão bem, na frente de todos conseguiu fazer várias e ela mesmo disse "estou me superando" e quando ela acabou todos vibraram, mesmo teoricamente sendo uma competição.

Essa oficina teve poucos estímulos ao meu ver, muitas pessoas paradas, sentadas e etc.

Aparentemente só algumas pessoas estavam realmente interessadas em "disputar", algumas estavam só fazendo o malabarismo para treinar.

Um participante que chegou no primeiro dia já estava conseguindo fazer.

O ruim desse campeonato que as vezes o confronto já era nítido quem ia ganhar, pois haviam pessoas que já fazem bem e outras que ainda estão aprendendo, mas mesmo sabendo disso os que sabiam que iam ganhar faziam o máximo que podiam.

Alguns participantes apontavam os erros dos outros tentando ajudar.

Alguns participantes ficaram sozinhos treinando ao invés de participar do jogo, em um dos momentos uma participante foi até um que estava sozinho e ele disse "estou treinando", voltando novamente ao tecnicismo.

Uma das participantes que foi para o "tecnicismo" quando errava constantemente demonstrava raiva diferente do jogo que ela ria, isso é algo interessante. Uma hora ela errou e deu um tapa na bolinha em direção ao chão.

Quando perguntei o que acharam eles começaram a apontar os erros que perceberam. E eles disseram que rolou mais um companheirismo do que uma competição e que isso foi algo positivo.

No percurso eu tenho que montar antes e fazer explicando, ficou bem confuso.

Enquanto arrumava as coisas todos participantes manuseavam os objetos e tentavam fazer coisas do percurso e isso gerava risos e uma socialização entre eles.

O banco ficou fora da filmagem.

Enquanto um participante fazia os outros vibravam com o sucesso do outro.

E enquanto não era a vez da pessoa 3 participantes com mais dificuldade na cascata treinavam.

Alguns participantes que não se conheciam antes da oficina estavam conversando bastante.

Transcrição da Câmera:

Não dá para ouvir.

Avaliação Oficina 7 – 25/10/2018

Participantes: 9

Tabela 11 – Avaliação da oficina 7 aplicada para o Grupo A

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Potencializando a Criatividade	Sim	Sim	Mais ou menos	Os participantes buscaram diversos objetos bem diferentes o que é algo legal, além disso conforme o jogo foi passando eles criaram uma socialização muito boa que deu uma cara muito legal para o jogo.	O jogo é pouco estimulante, ele é muito livre, no início houve muitas conversas, pouco manuseio com os objetos e tudo mais.
Atuando movimentos	Sim	Sim	Sim	O jogo deixou as pessoas bem imersas ao jogo, o lance das velocidades que o Luís (co-orientador) colocou fez com que o jogo não morresse, o acréscimo dos materiais deu uma dinâmica legal para o grupo. Os participantes criaram “personagens” que eles queriam mostrar.	Não consegui estimular o lançamento e a recepção harmônica que queria, os participantes quando acelerava o jogo faziam tudo anárquico, desordenado e sem pensar e devo arrumar isso.
Descubra o Mestre	Sim	Sim	Sim	Os participantes criaram movimentos muito diferentes do que a primeira vez quando fizemos esse jogo.	Quando ficou muito difícil encontrar o mestre o jogo morria, pois, o descobridor simplesmente chutava duas

				Desde o início foi difícil encontrar o mestre.	vezes e perdia de propósito, afinal não tem nenhuma “consequência” em errar.
C-I-R-C-O	Mais ou menos	Sim	Sim	Os participantes se estimularam muito e criaram coisas novas que vieram na cabeça deles.	Não gerou uma competição. Talvez ter dividido o grupo em dois foi bem ruim e algo totalmente aleatório sem “princípios.”

Descrição:

Hoje estava com uma boa perspectiva dos jogos que iam ser aplicados, acredito que soube conduzir todos os jogos apesar de algumas explicações ficarem confusas. E também senti um pouco de falta de deixá-los fazer o malabarismo com 3 bolas, parece que eles foram lá para isso e hoje não teve isso.

O primeiro jogo foi um jogo que trouxe “resultados” muito interessantes, porém talvez não tenha sido um jogo, pois não tinha regras, não tinha um ambiente, não estavam em estado de jogo, não tinha nada, era algo totalmente livre e solto. No início as pessoas estranharam muito e começaram meio tímidas e sem entender realmente o propósito, ainda que no início houve muitas perguntas sobre o que fazer e poucos começaram a manusear o objeto que pegaram, estavam acontecendo muitas conversas e pouco ação realmente. Porém em um determinado momento do jogo os participantes começaram se juntar e eles mesmos criaram um jogo em cima dessa liberdade que eles tiveram, todos se uniram em uma roda e começaram a lançar os objetos um para os outros em uma sequência fixa, depois houve um estímulo de começar lançamentos em conjunto e ao mesmo tempo, depois o Luís (co-orientador) acrescentou mais um objeto e esse jogo foi criando uma nova cara, que inclusive pode ser uma opção de um jogo para a próxima oficina. Isso foi muito interessante acontecer, pois ao meu ver é um reflexo das oficinas passadas que criou uma socialização entre eles e ao invés de fazerem as coisas sozinhas como imaginei que aconteceria, eles se juntaram e transformaram em um jogo de grupo. Com isso devo pensar se isso foi interessante, essa liberdade absoluta ou se devo mudar para a próxima.

O segundo jogo foi bom, porém tive dificuldade de conduzi-lo de forma fluida, pois algumas ideias importantes não foram transmitidas, a ideia do lançamento e a recepção harmônica não consegui transmitir, quando falava para eles continuarem fazendo enquanto falava isso não acontecia, todos paravam, às vezes quando explicava surgiam feições de desentendimento, e isso acho que é pelo fato de eu não ter conseguido ser claro em tudo que eu disse. O início foi interessante, pois eu disse para eles andarem com uma postura do jeito que eles quisessem e os participantes criaram personalidades, alguns imitaram

mancos, robôs, amputados, pessoas felizes saltitando e não era essa a ideia, mas foi algo interessante de observar, apesar de estarem dispersos sem o material. O acrescento dos materiais foi muito legal, os deixou mais concentrados, essa forma progressiva foi criando uma dinâmica muito boa e a questão das velocidades realmente deu uma cara nova para o jogo. O que foi legal ver em relação às velocidades é que a velocidade máxima virava algo totalmente desordenado, sem contato visual, com lançamentos totalmente inconscientes (mesmo quando eu parei para explicar como deveria ser feito não ficou muito claro) e gerava muitas risadas; já em velocidade mínima os participantes faziam o movimento e a recepção muito harmônica, maior contato visual e total concentração, com poucas palavras, conversas e quase nenhum som de risada, ainda que quando voltava na velocidade normal na hora surgiam risadas e um “alívio” de voltarem ao normal, como se fosse um suspiro de alívio. Outra coisa interessante foi ver a relação das pessoas com o material, na participante que entrou em um personagem saltitante e sorridente manuseava o objeto em suas mãos conforme o personagem, os tules ela jogava de uma mão para outra, a bola ficava jogando para cima e a clave ficava rodando o que nos mostra a intimidade e afinidade que aumentou. Ideias para o jogo: ao bater uma palma o participante deve procurar um olhar e lançar o objeto, podemos variar também a altura do lançamento

O jogo do descubra o mestre foi um jogo interessante e alcançou bem o esperado. Os participantes já estavam habituados ao jogo então não teve aquela parte de adaptação e os movimentos foram mais diversificados, eles criaram mais movimentos do malabarismo e novamente foi algo que não surgiu tantas risadas, houve sorrisos de que estava dando certo o descobridor não sabia o mestre, em um momento um mestre fez movimentos difíceis e cansativos então surgiram risadas e comentários e tudo mais. Uma coisa que devo pensar é alguma regra que de uma cara nova para o descobridor que errar, pois quando ficava muito difícil (aconteceu isso duas vezes) o descobridor simplesmente chutava afinal nada ia acontecer e até mesmos os participantes quando ficou muito tempo em um só falaram para a pessoa chutar. Uma das participantes no momento de decidir o mestre ficou fazendo selfies perfeitos que é um domínio que antes não existia. Uma coisa que não pode acontecer no jogo é a regressão, a pessoa começar com 3 bolas e depois ir para o tule, precisa sempre progredir para ele não estagnar.

Essa oficina nos mostrou muito a relação entre as pessoas, eles estavam se socializando muito como amigos o que mostra que os jogos estão contribuindo para isso.

O jogo C-I-R-C-O foi muito interessante pois aconteceram coisas nos grupos que enfatizam coisas já vistas anteriormente, por exemplo, as pessoas estavam competindo, mas senti que eram competições muito pequenas, pois eles estavam mais afins de ajudar uns aos outros do que eliminar alguém. Quando eles faziam algum exercício ficavam torcendo para os outros conseguirem executar e até vibravam ou lamentavam com a

pessoa. Além disso, houve uma variedade imensa de movimentos criativos e foi muito interessante que nem sempre uma pessoa menos desenvolvida levou desvantagem no jogo, como foi visto uma hora em que uma participante que estava em um grupo com 3 pessoas que já fazem malabarismo conseguiu criar uma coisa muito nova que nenhum dos outros conseguiu executar. Ser trabalhados movimentos já feitos em sala. No final criei desafio entre os grupos o que foi legal, porém devo criar regras para definir como ganha e como perde e não ser algo solto como foi.

Na roda final, os participantes disseram diversas vezes a palavra criativa e eles relataram que só mostrou que eles não são criativos, mas eu discordo um pouco afinal todos inventaram coisas novas todo momento. Uma das participantes comentou sobre o primeiro jogo que mesmo com objetos diferentes eles acabaram fazendo o que já faziam que é o malabarismo, o que novamente não vejo como algo ruim, afinal esse era o objetivo da oficina. O outro falou sobre o desafio e a possibilidade do jogo. Uma disse sobre a oficina ter passado muito rápido. Um dos participantes disse que apesar de ser jogos com intuito na iniciação, eles servem para malabaristas também. Outro disse sobre superação. No final das palavras o que mais surgiu foi coisas relacionados a criatividade, diversão e enfrentar desafios, barreiras.

Palavras ao final: Criativa, Originalidade, Desafio, Pensamento, Barreira, Concentração, Brincar de circo.

Descrição câmera:

Antes de dar início a oficina todos estavam fazendo malabarismo sem exceção, estava manuseando os objetos.

O estímulo de brincar com o objeto foi algo bem solto, ainda que no início poucas pessoas realmente estavam fazendo o proposto, eles conversaram bastante, ficaram bem parado. E quando começaram a fazer foi algo tímido e sem proposto, pareciam incomodados em estar sem um objetivo, sem um jogo. Mas teve alguns participantes que estavam tentando coisas muito novas.

Com essa falta de jogo e regras os participantes criaram seu próprio jogo, todos se reuniram e inventaram algo que inclusive pode servir para um novo jogo para a próxima oficina.

Um dos participantes que entrou no jogo e já fazia malabarismo deu um novo estímulo no jogo que foi jogar mais de um objeto ao mesmo tempo e comentou "vai gente bagunça, isso é malabares" então todos seguiram isso.

Foi legal observar que mesmo com objetos variados e estranhos os participantes tentavam recepcionar com uma mão e fazer o lançamento de uma forma boa.

A minha ideia do movimento harmônico não foi bem executada, devo explicar antes de deixar começarem andar.

Nem sempre aconteciam as trocas de olhares antes de lançar.

Uma das participantes manuseava o objeto enquanto andava e isso é interessante.

Quando falava para fazer em câmera rápida virava muito desordem, surgiam muito erros, muitos risos, devo enfatizar que não é para passar a bola rápida, toda dinâmica do jogo continua a mesma. Em câmera lenta não surgiam risadas, parecia que eles seguravam até isso, aí quando voltava ao normal todo mundo ria tudo de uma vez.

Enquanto eu explicava todos sem exceção ficaram manuseando o objeto que estava na mão independente se era clave, tule ou bola.

O primeiro movimento que o mestre tentou fazer foi um movimento em grupo, porém não deu certo então mudaram para algo individual.

O som devemos realmente colocar só nos momentos corretos, acho que tem jogos que não são necessários e principalmente muitos momentos devemos parar.

Uma das participantes pegou o tule e fez diversos movimentos muito variados.

Em um momento do jogo pareceu que ficou frívola pela dificuldade de descobrir o mestre, isso por um lado é bom porque pode mostrar que os participantes estavam usando a visão periférica e conseguindo copiar os movimentos do outro.

O jogo do CIRCO novamente não promoveu competição tão acirrada, muitas vezes os participantes faziam algum movimento e ajudavam o próximo a conseguir realizar o movimento e não necessariamente fazendo algo para o outro não conseguir. Ocorriam vibrações quando todos conseguiam.

O interessante foi que todos conseguiram fazer uma variação enorme de novos movimentos e com diversos objetos. Além disso, até os participantes com desenvolvimento menor conseguiam fazer coisas que os outros não conseguiam.

Devo repensar se divido em dois grupos ou não, acho que devo deixar juntos e quando for para fazer a variação de equipes dividir.

A variação com equipes devo destinar mais tempo para ela, pois os participantes possuem muitas ideias e conversam muito, o que é muito interessante, porém um dos grupos não conseguiu bolar um desafio a tempo.

Transcrição da câmera:

Não dá para ouvir.

Avaliação Oficina 8 – 30/10/2018

Participantes: 8

Tabela 12 – Avaliação da oficina 8 aplicada para o Grupo A

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Aquece mãos	Sim	Sim	Sim	Foi um jogo que todos conseguiram fazer, os números promoveram variáveis boas e todos ficaram atentos ao jogo o tempo todo.	O acréscimo da terceira bola talvez seja desnecessário, pois dificulta muito o nível para todos participantes e faz com que alguns números sejam impossíveis para esse nível. O número 5 não ocorreu bem.
Bola Vermelha	Sim	Sim	Sim	Todos participantes estão fazendo malabarismo o tempo todo, em nenhum momento eles param. Todos conseguiram fazer com duas bolas.	Poucos conseguiram manter a sequência quando recebiam a bola. É muito bom deixar com duas bolas, porém quando vem a bola vermelha quase nenhum conseguiu o que foi ruim.
Percorso Corporal	Sim	Sim	Sim	Todos participantes conseguiram fazer tudo e promoveu movimentação com o malabarismo, o que foi o foco.	Eu não desenhei a amarelinha e não usei o banco. Foi ruim eu ter deixado algumas pessoas fazer só com duas, devo estimular a fazer com 3 mesmo que pare no meio do caminho.
Siamês (Claves)	Sim	Sim	Sim	É bom esse contato direto com a clave e alguns participantes começaram a fazer com 3.	Não foi um jogo.

Descrição:

Hoje soube conduzir os jogos numa boa, acredito que a progressão foi boa e não deixou o jogo morrer em nenhum momento. Eu só fiquei muito assim com o siamês da clave, pois fiquei pensando muito no quesito do tecnicismo, até que ponto realmente o siamês pelo siamês é jogo? Acho que não é.

O primeiro jogo decorreu bem, e ele é muito interessante, pois a todo o momento os participantes estão fazendo malabarismo, mas para deixar mais ainda devo alternar a velocidade, plano (baixo, médio e alto), isso vai deixar mais dinâmico, mas essas variações com uma bola e talvez com duas, com três acredito que será muito difícil. Quando estavam apenas com uma bola pareciam estar em frivolidade, pois era muito fácil, eles só demonstravam no estado do jogo quando faziam socialização (nas variações que tinha que trocar objeto). Com duas bolas já ficou mais interessante, pois gerava alguma dificuldade principalmente nas variações e por ter que estar sempre em movimento, única coisa que devo pensar é sobre a variação de trocar objeto e jogar para cima e correr (5) porque nem com uma deu certo, pensar se devo explicar melhor ou mudar, e novamente, só surgiam risos e conversas aparentemente quando havia essa troca. Com 3 bolas devo repensar

também, pois para algumas pessoas já era muito interessante promover o selfie, mas as outras variações, tirando a 6, morrem e até mesmo o selfie para algumas pessoas era desestimulante. Uma coisa legal que ocorreu foi a variação 6, todas pessoas até as com dificuldade inventavam coisas novas e truques que eu mesmo nunca tinha visto e rolava até uma interação quando um participante via o outro fazendo algo novo ele tentava imitar ou “parabeniza” o próximo, e isso de inventar é interessante, pois pensando em mim mesmo tenho muita dificuldade em inventar algo, quando eu tento vem coisas que já são mecanizadas de mim mesmo, o que talvez mostre uma limitação do tecnicismo que o jogo abre. Uma participante nova chegou e uma das pessoas que era amiga dela em muitas vezes deixava de fazer o jogo para tentar ensinar pelo menos o básico para que a nova conseguisse jogar como todos.

Nesse intermediário poderia adicionar um jogo que lança na mesma mão que está a bola, isso obriga as pessoas a lançar uma bola da mão, o que ajuda eles a entender a lógica do movimento. Eles não estavam nem olhando para o outro para lançarem.

O segundo jogo é interessante também pelo mesmo motivo de cima, todos a todo momento estão fazendo o selfie, contudo ele tem limitações que devo repensar. Com uma bola é fácil manter o selfie, porém todos estavam em estado de jogo, pois deveriam prestar atenção na bola vermelha, com o acrescento de uma bola é muito interessante pois todos conseguem fazer com duas bolas e é uma dificuldade boa para a maioria, porém quando a terceira bola vem todos derrubavam, primeiro pela dificuldade de arrumar o tempo, porém pelo lançamento vir muito ruim e ser muito difícil manter a cascata. A todo momento do jogo os participantes estavam conversando o que é muito legal, pois mesmo tendo que se concentrar pois estavam manuseando a bola, eles conseguiam não focar 100% nela, o selfie já virou um movimento “involuntário” para eles. O primeiro momento foi mais para ambientar eles, mas quando parti para a regra de cair sai do jogo, ninguém seguiu ela, pois parecia que sair era algo punitivo e chato, eles não queriam gerar um ganhador e sim a todo momento todos estarem jogando, ainda que em nenhum momento surgiu comentários como “senta, você derrubou” e mais uma coisa legal é que todos se desafiaram, até mesmo os que tinham muita dificuldade não queriam ficar apenas com uma bola, eles queriam sim se desafiar. As poucas vezes que rolou a bola não cair os participantes “vibravam” pelo outro e também no meio do jogo eles começaram a se comunicar para tentar facilitar ou tentar ter êxito, eles avisavam quando iam lançar a bola, porém não para quem.

O jogo do Percurso foi um percurso bom porque estimulou a cascata em movimento, a clave em movimento e o tule também. Antes de iniciar o jogo eles se dividiram nas duas equipes separando-se por lugar, porém pela primeira vez eles viram que estava desigual e se organizaram por nível de habilidade para a competição ficar mais parelha. As primeiras vezes que deixei apenas 2 fazerem a cascata foi nítido que foram só os melhores que

fizeram com 3, os outros dois fizeram com dois, porém quando o Luís (co-orientador) disse para deixar segurar para todos fazerem até a menina nova conseguiu fazer e isso é muito bom, talvez eu deva deixar desde o começo segurar, pois é bom todos pelo menos tentarem. Em relação a clave e ao tule não tem muitos comentários. O que foi legal é que uma das participantes tentou desistir e todos do time incentivaram ela a continuar mesmo sabendo que aquilo ia fazer eles perderem e também mesmo quando um time já ganhava os participantes da outra equipe queriam terminar o trajeto e todos apoiavam ele para isso, o que reforça mais ainda todo aquele lance da competição. Essa competição foi muito boa.

Por fim o jogo do Siamês (Claves) eu fiquei meio assim com esse jogo pois talvez ele não seja um jogo já na terceira vez executada, na primeira vez que fiz o siamês achei sensacional, na segunda fiquei com um pé atrás, mas não foi ruim, já esse não gostei pois senti que foi totalmente tecnicista. Foram os participantes tentando executar o movimento e eu e o Luis arrumando as técnicas e os detalhes (tecnicismo), reforçando que o siamês pelo siamês talvez não se enquadre em **JOGO**.

Na roda final todos comentaram que gostaram muito e ocorreu diversos outros comentários, como dá dificuldade da aula de hoje, uma participante disse da importância das dicas das pessoas de fora e a importância de observar os outros, mas o comentário da Livia me chamou muita atenção. Ela disse que os toques que eu e o Luis dávamos eram muito bons, pois ajudavam eles verem o que estavam errando, então perguntei se eram os toques ou os jogos e ela disse que era o conjunto da obra que estava muito bom, ela disse que até gostaria que a gente abrisse um projeto de extensão nos próximos semestres, além disso falo do sucesso dos jogos, que todos conseguem fazer independente da dificuldade. E novamente rolou comentários sobre a competição de torcer para que os outros acertem ao invés de ganhar.

Descrição câmera:

Quando pedi para pegarem uma bola houve questionamentos se era para pegar só um mesmo.

Uma participante nova apareceu na oficina e uma das participantes que já era amiga dela dava dicas e sempre corrigia quando via algo de "errado".

A variação número 6 foram individuais, não tentaram fazer coisas em dupla ou em grupos.

O número 5 não saiu do jeito que queria, mas do jeito que rolou foi interessante e menos perigoso (jogar para cima em duplas, só devo enfatizar que não pode trocar passes).

Em um momento do jogo parece que eles ficaram frívoli, somente o acrescento das bolas não dá mais conta do jogo e as variações ficaram muito repetitivas, devo acrescentar coisas a mais.

Juntar os números foi interessante, mas é algo que devo pensar melhor quando for juntá-los.

Quando fui dar a terceira bola alguns participantes pareceram "recusar" a terceira pelo nível de dificuldade.

Com 3 bolas as coisas ficam muito difíceis e vão além do que pedira anteriormente, por exemplo o número 4 de passar as bolas.

O jogo da bola vermelha estava rolando bem com uma bola só e as vezes aconteciam erros.

O acrescento da segunda bola é interessante para estimular bem o selfie, mas quando a terceira bola vem dificilmente dava certo por conta do lançamento ruim e pela dificuldade criada de pegar a bola no tempo certo.

Eu disse para quem quisesse ficar com uma bola só para sentir mais confortável, mas ninguém quis, todos mantiveram as duas na mão.

Na hora que coloquei a regra de derrubar sai do jogo eles ainda mantiveram as duas bolas e uma das participantes deram um incentivo para todos conseguirem e incentivaram.

Mesmo com a nova regra ninguém parava mesmo quando derrubavam, o que talvez nos mostre que parar de jogar não é um atrativo para eles.

Uma participante que foi apenas nessa oficina já estava fazendo com duas bolas apenas com ajuda de outros participantes, com poucas ajudas minha e observando os outros.

Esse jogo pode ser interessante para eles perceberem esse lance de lançar uma determinada bola em um tempo certo.

Pela primeira vez rolou o lance de eles dividirem os times por facilidade no malabarismo para tentar equilibrar as equipes e não somente por posicionamento espacial.

Enquanto montava o percurso, alguns participantes praticavam o malabarismo.

Alguns participantes estavam fazendo a clave no percurso não fazendo o selfie, estavam jogando paralelos, devo me atentar a isso.

A participante nova estava fazendo certo com a clave, mas no meio ela desistiu, pois dizia que não conseguia, foi algo que ninguém entendeu na hora.

Mesmo a outra equipe já terminando o percurso, as últimas participantes queriam terminar a prova.

Quando eu e o Luís (co-orientador) entramos no percurso, parece que o pessoal entrou mais na competição.

A variação de todo mundo fazer com as 3 bolas é muito boa, porque quem consegue não vai roubar e quem não consegue vai realmente tentar, devo fazer isso desde o início.

O ambiente aparentemente proporcionou uma autoconfiança para a nova participante que nas outras duas vezes ela fez com 3 bolas e fez com a clave.

O jogo do siamês devo conversar bastante com o Luís (co-orientador), porque nessa última sessão me deu a sensação que foi muito tecnicista, não havia um "jogo" por trás.

E na roda final devemos trazer a câmera para perto, porque não dá para entender muito bem.

Transcrição da câmera:

Não dá para ouvir.

Avaliação Oficina 9 – 06/11/2018

Participantes: 9

Tabela 13 – Avaliação da oficina 9 aplicada para o Grupo A

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Aquece o corpo	Sim	Sim	Sim	O jogo promove muito bem o selfie, todos os momentos estão executando e junto a ele tem os movimentos corporais que são muito interessantes.	Ontem não encontrei nenhum ponto negativo, talvez uma ressalva seria não ficar muito tempo no agachado porque cansa muito.
Simon diz	Sim	Sim	Sim	O jogo promove uma variedade enorme de movimentos que os participantes devem executar e dá para retornar tudo que já havíamos feito.	O mais difícil desse jogo é promover algo que deixe todos no estado de jogo, pois para alguns algumas coisas são bem fáceis e para outros muito difíceis.
Resistência	Sim	Sim	Sim	Promove o selfie a todo momento e gera uma competição e uma tensão nos participantes, nesse jogo deixa de ser um selfie descontraído para um selfie com “obrigação de acertar”.	Novamente o ponto da dificuldade de deixar todos em estado de jogo, pois com duas bolas para alguns é muito fácil ao ponto de nunca terminar e para outros é uma dificuldade adequada. Além disso quando acontece o acréscimo da terceira bola, o lance de poder segurar é muito legal, pois todos fazem, mas devo arranjar algum jeito deles não segurarem como um “migué” para ganhar o jogo.
Gladiadores	Sim	Sim	Sim	O Jogo promove selfie a todo o momento e é um jogo que eles já estavam ambientalizados com uma bola, então aparentemente eles já foram animados para	Novamente a questão da dificuldade de deixar todos no estado de jogo.

				o jogo.	
--	--	--	--	---------	--

Descrição:

Essa oficina não tem muito o que descrever e anotar, o mais interessante a se destacar nela foi sem dúvida a conversa final que eu descreverei pela filmagem da câmera e pelo áudio do Luís (co-orientador). Mas de maneira geral soube conduzir bem os jogos e acredito que não deixei eles morrerem em nenhum momento ou deixei que os participantes saíssem do Estado de Jogo. Aparentemente os participantes gostaram que eu trouxe as competições internacionais para dentro da nossa última oficina.

O primeiro jogo é muito bom, ele promove o selfie o tempo todo e além disso promove uma variação corporal grande. O legal desse jogo que foi visto foi que eu acrescentei no máximo duas bolas para fazer uma progressão para os próximos jogos, mas alguns participantes pegaram a terceira bola sozinhos para jogar, talvez porque se sentiram estimulados a fazer algo mais difícil.

O jogo do Simon diz é interessante também pelos motivos destacados na tabela. Mas eu deveria talvez criar uma variedade de truques diferentes e executáveis no nível deles para que eu tenha um leque de opções, porque algumas vezes eu ficava pensando muito em alguma outra coisa e não vinha nada na minha cabeça, então fazia coisas que sabia que ia matar o jogo (como dar dois giros), mas eu falava porque realmente não vinha mais nada, então realmente preciso fazer isso.

O jogo da resistência não tem muito o que destacar, mas foi muito bom porque todos tentaram e conseguiam fazer com 3 bolas, só tenho que destacar realmente o que foi escrito no quadro.

E o jogo dos gladiadores, foi interessante pelo selfie e por eles já conhecerem o jogo e já terem gostado muito dele.

O acrescento das bolas foram muito bem feitos, apesar de eles não conseguirem fazer com 3 bolas por muito tempo ou de uma maneira muito estável, foi importante ter imposto esse desafio para eles. Só devo pensar nos quesitos que coloquei no quadro. E uma coisa também que foi interessante é que a maioria das vezes quem ganhava eram os participantes que já estavam mais desenvolvidos e com facilidade, porém em alguns momentos os participantes que apresentavam mais dificuldades ganhavam os jogos e eles mesmos ficavam surpresos. Para a próxima oficina eu posso pensar em dar com prêmio quem ganha, ganha 3 bolas caseiras, assim talvez iria estimular muito mais os participantes.

Descrição câmera (conversa final):

Sobre a oficina de modo geral:

Livia disse que saia de toda aula contemplada que conseguiu fazer algo, mas saia mais ainda desafiada, ela achou um absurdo a qualidade de todas aulas e como elas atingiram todos objetivos que ela tinha colocado para ela mesma e até ultrapassou mais. E ela disse que foi uma pena que terminou. Ela comentou sobre a turma ser muito boa.

Paloma disse que achou que ia chegar na oficina e aprender a mexer com 3 bolas, mas percebeu muito mais, a oficina fez ela ter uma percepção do corpo inteiro.

Luisa sentiu a evolução das aulas, da sequência montada.

Roberta disse que nunca imaginou que conseguiria fazer malabarismo e só de ela fazer ela já se achava foda. Ela achou muito legal o projeto.

Kauê disse que no começo não sabia porque brincava com o tule, mas percebeu que isso ajudou, que todo processo ajudou a ganhar confiança.

Pedro disse que com a sequência das aulas eu ensinei a fazer malabares sem de fato treinar a cascata, que ele foi a primeira semana para casa e não pegava as laranjas, na segunda já fez as 3 pegadas... ele comentou sobre a percepção do corpo também que os jogos ajudaram ele até no basquete com percepção do espaço.

Luisa disse que teve acesso às aulas e disse que assustou com os jogos porque ela achava que não ia funcionar então resolveu vir ver. Ela disse que as 3 bolas vão além de 3 bolas, vai o corpo e o grupo, ela disse que todo mundo se sentiu confortável cada vez mais para acertar, errar, perguntar. Ela comenta que o melhor retorno é as pessoas quererem voltar.

Jorge reforçou o que as pessoas disseram. Ele comentou que você mede o quanto importante é uma coisa quando você lembra dela sem fazer esforço e ele comenta que começou a lembrar dos malabares logo depois do primeiro encontro, a oficina começou a fazer parte do planejamento dele.

Sobre os jogos:

Jorge disse que o sobreviva foi muito bom.

Paloma diz sobre o circuito que usei a barra. Porque todo mundo queria fazer um bom tempo, mas ao mesmo tempo torcia para o outro.

Roberta diz sobre aquele de fazer uma roda e passar a bola falando o nome, porque tem que ficar atento não só na bola, mas deve ficar atento com o contato visual, ouvir...

A Luisa reforçou o jogo que Roberta comentou.

Luisa gostou de equipe.

Livia gostou do siga ao mestre e disse que gostou dos jogos que fizeram eles inventarem movimentos novos.

Roberta diz que não teve nenhuma pressão de ter que fazer.

Pedro diz que gostou daquele de andar pelo tatame e quando ocorrer troca de olhares trocar o objeto e gostou de ter diferentes objetos nesse jogo.

Livia falou que foi do caralho.

Sobre o malabarismo ir para além da prática:

Jorge diz sobre as possibilidades que o jogo oferece, então se talvez fosse de outro jeito não teria ocorrido tantas interações, não teria sido tão prazeroso... Ele disse que tinha dia que ele estava bem e dia que estava um lixo, mas ele sentia que no final ia dar bom. Jorge disse que teve coisas que aprendeu na oficina que transferiu para fora, transferiu jogo do siga ao mestre para o time que ele é treinador, para o colmeia que ele foi brincar com a bolinha e fez os moleques esquecerem do Enem.

Roberta disse que quando contou para os amigos que ela fazia malabares as pessoas se espantaram porque ninguém imagina que vai fazer malabares na faculdade e quando perguntam para ela como funciona ela conta que são exercícios e treinamentos que no final você desenvolve a arte dos malabares e todo mundo fica "que legal, quero fazer". Ela diz que não é algo monótono, que é bem diferente e isso aproxima as pessoas e diz que agora ela sente uma conexão diferente com as pessoas, e espera que fora do projeto continue isso e que na oficina promove uma interação, troca de olhares, entrar em um consenso quando joga a bolinha, ter que ter uma confiança na outra pessoa cria um laço.

Paloma disse que é muito ruim de lembrar nome, mas um dos jogos fez ela aprender o nome de todos e isso cria uma confiança no outro.

Kauê diz que sempre foi dos esportes individuais, mas que os jogos que ele mais gostou foi aqueles coletivos, porque eram níveis bem diferentes então fazia ele se colocar no lugar do outro, "se ela acertar, eu também vou acertar".

Luisa disse que as aulas serviam como um escape, que ela podia vir descontrair, dar risada, conhecer novas pessoas. O sentimento das pessoas, um torcendo pelo outro é um clima muito bom. Paloma diz que é bem diferente que da sala de aula que todo mundo compete. Luisa disse que fizeram competições muito positivas.

Livia disse que no primeiro dia fez uma atividade com duas pessoas que não conhecia, então ela teve que ceder a confiança das pessoas que ela já conhecia e confiar em outras que era o primeiro dia que estava vendo. Ela disse que não sabe como vai aproveitar o que teve na oficina fora, mas aquele jogo de ter que fazer a conexão visual é uma troca de palavras com os olhos e isso é uma coisa que falta muito lá fora, então é confiança, conexão, comunicação, tudo que foi trabalhado ultrapassa as fronteiras da extensão. Parece que eles ali dentro se conhecem há anos.

Pedro disse que o mais importante era a atmosfera criada que ele treina basquete lá em baixo e sai nervoso do treino, que não acredita que tomou teco daquele cara, é uma

atmosfera ruim. Mas na oficina o Kauê ganha de todo mundo e ele fica feliz por ele, mas ele não sabe se é por causa do malabarismo ou por causa de mim.

Sobre algo que eles mudariam na oficina:

Luisa diz ter duas vezes por semana só e ter acabado também.

Paloma diz que não teria faltado nas primeiras aulas.

Livia diz que gostaria de ter trabalhado mais a clave, ela queria agora no final mais a clave depois de ter conhecido.

Pedro disse que faria mais jogos que a comunicação seria mais ativa que isso talvez deixaria mais atrativa.

APÊNDICE G – DESCRIÇÃO DAS OFICINAS APLICAS PARA O GRUPO B

Avaliação Oficina 1 – 23/04/2019

Participantes: 8

Tabela 14 – Avaliação da oficina 1 aplicada para o Grupo B

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Nome ao meio	Sim	Sim	Sim	Todos participantes ficaram em estado de jogo e iniciaram o primeiro contato com o Tule, além disso foi uma ótima maneira de introduzir o jogo fazendo com que os participantes aprendessem os nomes um dos outros e de fazer eles perderem a timidez inicial.	O jogo foi muito rápido para que eles não saíssem do estado de jogo, parece que falta algum elemento nele para que continue por mais tempo.
Reloginho	Sim	Sim	Sim	Começou a introduzir a essência do lançamento vertical e uma socialização maior por conta da sincronia que era necessária.	Eles tiveram êxito muito rápido no jogo, só um participante não conseguia, então isso atrasou um pouco o processo e deixou o jogo parado em alguns instantes.
Desafio Tulístico	Sim	Sim	Sim	Os desafios criados tiveram uma lógica adequada, os participantes tentavam mais vezes até obter êxito realmente e foi muito bom para começar a	No final senti eles saindo do Estado de Jogo por a dificuldade ter sido muito alta e poucos conseguirem êxito.

				introduzir o lançamento mais alto, começar a criar essa relação com eles, pois nos jogos anteriores isso não ocorria.	
Desafio em Duplas	Sim	Sim	Sim	O jogo ocorreu bem e eles exploraram muito a criatividade, o que foi bem interessante.	Talvez a variação que coloquei de as duplas apresentarem e as outras tentar imitar não foi interessante, ficou algo bem frívolo.

Descrição:

A apresentação ocorreu de forma adequada e todos participantes falaram sobre estarem na oficina para aprender algo novo, que muitos já haviam se interessado pelo Circo, que acha bonito ou que simplesmente acha legal fazer coisas diferentes, e estavam ali com a perspectiva de aprender tudo isso.

O primeiro jogo ocorreu bem, porém de forma bem rápida por faltar algum elemento que permita prosseguir o jogo, contudo os objetivos foram alcançados, todos tiveram contato com o Tule diversas vezes, se colocavam no meio da roda e gritavam o nome de pessoas fazendo com que o reconhecimento do próximo ficasse mais fácil. Durante o jogo um participante foi no meio da roda e quis gritar o nome de uma pessoa que não conhecia e ele mesmo se indagou, “mas eu não sei o nome de ninguém”, com o estímulo que dei ele jogou para cima falando o nome de quem já conhecia, porém durante o jogo as pessoas chamaram novas pessoas pelo nome, apesar de falarem muitas vezes com receio de estar errado, falavam. Isso foi interessante, pois iniciou uma socialização sutil, mas era o primeiro jogo da oficina e já teve resultados.

No relógio ministrei de maneira correta, porém no geral foi estranho algumas situações por conta de uma pessoa que estava com dificuldade. Os participantes pegaram de forma muito rápida o lançamento vertical com isso o jogo fluiu muito bem e com muito êxito, mas um participante que tem, dificuldade motora no geral era o único que não conseguia fazer em todos, com isso os participantes voltando naquela questão em grupo não sentia que obtinha êxito, portanto não havia vibrações e o erro não gerava riso, afinal era só um que errava. Até houve algumas cobranças positivas e estruturadas para essa pessoa, contudo eram cobranças receosas, pois ninguém o conhecia, a única conversa que tinha mais firme era com seu parceiro, ambos se cobravam e conversam firme apesar de ainda ser uma conversa tentando colaborar com a aprendizagem e erguer ele para cima.

Em uma das variações que tirei o estímulo sonoro os participantes começaram a se comunicar para obter êxito e o acerto veio.

O Desafio Tulístico quebrou a barreira de jogar o Tule mais alto e pegar mais baixo trabalhando talvez pela primeira vez a autoconfiança. Nos desafios os participantes perceberam que deveriam jogar o tule mais alto possível e pegar o tule quase no chão para conseguirem executar os movimentos. O riso começou a surgir novamente, mas de forma mais sutil ainda nesse momento. No jogo não ocorreu socializações, foi algo bem individual, mas foi interessante para observar e trabalhar a variável. O movimento do Michael Jackson novamente criou desconforto e pouquíssimas pessoas executaram ele mesmo tendo tempo de sobra para fazer.

Desafio em Duplas foi interessante pois as duplas formadas já foram duplas entre pessoas desconhecidas, somente aquela pessoa com dificuldade que se juntou com seu parceiro. O jogo decorreu bem apesar de eu ter que estimulá-los a criar novas variações, mas depois do estímulo eles começaram a variar muito e quando falei de apresentar eles continuaram se desafiando e criando coisas novas. Talvez nesse jogo eu não deveria ter feito eles repetirem as apresentações, senti frivolidade nesse momento. As duplas entre os parceiros muitas vezes pareciam frívoli, pois o menino com dificuldade não estava motivado e o parceiro dele queria muito fazer as coisas, mas não conseguiam pelo o outro, mas mesmo assim eles não se separaram.

A conversa final foi bem produtiva e gerou comentários muito interessantes. Iniciando pelo menino com dificuldade, ele comentou que se sentiu muito desmotivado e frustrado por não conseguir fazer nada e que muitas vezes se sentiu envergonhado com isso (devo analisar se ele voltará ou não), o resto de maneira geral comentou que foi muito interessante iniciar pelo Tule porque fez com que eles não saíssem frustrados e que na verdade se sentissem motivados e ansiosos para voltar, muitos disseram sobre estimular a criatividade e que acharam muito legal isso, pois fez com que eles participassem da criação da oficina de uma maneira geral. Uma coisa que acho interessante dizer é que um dos participantes que eu convidei não queria ir porque ele se estressava fácil e que sempre se sentia desmotivado e frustrado, porém no final da oficina ele queria saber o que iria acontecer no próximo passo, se lamentou por não poder ir quinta e que estava ansioso para a próxima terça (é outro que devo ver se vai continuar indo).

Descrição câmera:

O começo da oficina não foi filmado.

Conforme eu ia aumentando o nível do desafio tulístico e demonstrava eles riam com o êxito do meu movimento e alguns quando conseguiam também sorriam.

O participante que tem bastante dificuldade motora, após um momento de dificuldade ele até parou de tentar, só jogava para cima, fazia algum movimento, mas já fazia com um movimento desanimado sabendo que ele não ia conseguir.

O riso acontecia quando eu aumentava o nível.

O grito do Michael Jackson novamente gerou constrangimento e poucos fizeram.

Nas duplas somente uma foi feita por pessoas que se conheciam fora da oficina.

No momento da água 3 pessoas ficaram no tatame e ficaram mexendo nos Tules (Gabriel, Robson e João). Depois os três começaram a conversar e aparentemente estavam falando sobre a dificuldade de fazer o malabarismo.

Quando os outros começaram a voltar diretamente já pegaram o tule e começaram a manuseá-lo.

No jogo com duplas as recepções ocorreram somente com uma mão o tempo inteiro. E por não ter som deu para perceber que ouve conversa com o tempo inteiro dentro da dupla.

Quando falei da apresentação eles conversaram bastante.

Na dupla com a pessoa com mais dificuldade, o parceiro dele as vezes fazia uma variação há mais sozinho porque para ele ainda estava tranquilo o movimento, mas aparentemente não pedia para o outro fazer frente a dificuldade.

A primeira dupla que se apresentou (uma dupla feita por pessoas que não se conheciam) ao final da apresentação eles se cumprimentaram por terem executado de forma correta.

Novamente a dupla com o parceiro com dificuldade, seu parceiro fora da oficina tentava executar todas as apresentações, mas ele não, ele só jogava para cima totalmente despreziosa.

Ao executar a apresentação para as outras duplas tentarem fazer, as duplas faziam enquanto iam explicando para auxiliar.

A segunda dupla depois de ter apresentado foi até as outras duplas para ficarem ajudando no passo a passo da apresentação deles.

O menino com dificuldade na hora de apresentar estava muito tímido.

Avaliação Oficina 2 – 25/04/2019

Participantes: 3

Tabela 15 – Avaliação da oficina 2 aplicada para o Grupo B

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Pontos negativos
Reloginho em grupo	Sim	Sim	Sim	Foi um bom jeito de iniciar a oficina e um	Apesar de ter sido um jogo bom para iniciar ele

				bom jeito de progredir. Além disso, foi uma maneira boa de os participantes focarem mais ainda o lançamento vertical e tomar cuidado com isso. Eles mesmos sem eu pedir estimularam as duas mãos.	começou do nada, os participantes não estavam imersos a oficina e já dei uma tarefa para eles, nessa oficina com certeza devo colocar algo antes para eles entrarem realmente na oficina.
1x1	Sim	Sim	Sim	Foi uma maneira muito interessante de continuar a oficina, o contato com a bola no jogo anterior estava difícil, mas com esse jogo eles começaram a manusear de uma melhor forma e estando prontos para continuar a oficina com as bolas.	Eu não vi muitos pontos negativos desse jogo nesse momento da oficina.
Passa bola	Sim	Sim	Sim	Os participantes treinaram muito bem a recepção e o lançamento nesse jogo, chegando a estar 4 bolas para 4 pessoas. Eu não tive que estimular muito a recepção com uma mão e o lançamento parábola, eles já faziam isso.	Eu não criei nenhuma variação e só fui colocando bolas. Eu deveria ter variado primeiro com umas duas ou três bolas para só depois focar em entrar na quarta. Uma hora eles focaram tanto em recepcionar e lançar só com uma mão.
Cascata em Dupla (selfie)	Sim	Sim	Sim	Iniciou o lançamento selfie sem fugir do que eles já estavam “treinados” (o passe), então foi uma boa transição para a próxima oficina.	O jogo foi muito rápido, e ainda tem aquele problema: com três bolas é realmente possível?

Descrição:

A oficina foi estranha por só ter 3 pessoas. Às vezes eu não soube medir o tempo do jogo porque parecia que a oficina estava parada demais e eles saiam do Estado de Jogo facilmente, então em quase todos jogos acho que medi o tempo certo, contudo não tenho certeza nisso.

O relóginho em grupo ocorreu bem apesar de ter sido um pouco parado e menos criativo do que a oficina passada. No jogo percebi que os participantes recepcionavam o tule ou a bola na maioria das vezes com uma mão sem eu ter que estimular isso, além disso havia uma preocupação de sempre lançar perpendicular para eles obterem sucesso nas variações. Quando incrementei a bola foi algo estranho no primeiro momento, eles estavam com dificuldade de lança-la perpendicular como lançavam o tule e recepcionar, muitas vezes ela caía no chão. Em relação a socialização percebi que eles se preocupavam muito em conversar um com os outros o tempo todo e se davam a oportunidade de criar, em um momento até rolou “eu já criei uma, cria você” e não foi algo no sentido de tirar a obrigação dele, mas sim de dar a oportunidade para o outro. Além disso, eles conversavam bastante entre os erros tentando entender e arrumar aquilo que estava ocorrendo. Os risos não aconteceram muitas vezes, somente um participante (João) ria nos erros, os outros ficavam bem focado o tempo todo.

O 1x1 foi muito bom para fazer a transição do tule para a bola, como dito no relóginho a bola estava ainda estranha, porém com o jogo 1x1 fez com que eles tivessem muito contato com ela fazendo eles entenderem o peso, a velocidade, como lança-la e diversas outras características importantes. Eles exploraram bastante os movimentos, trouxeram coisas de fora da oficina, como a “caneta” do futebol e alguns outros movimentos. Nesse jogo não rolou muita socialização por conta do foco e por ser um jogo 1 contra 1, porém a todo momento eles riam por estar jogando contra uma outra pessoa.

No intervalo para beber água é legal ressaltar que só um participante foi beber água e os outros dois ficaram no tatame fazendo o jogo do 1x1, um fez com o Luís e o outro comigo, e depois foi eu e Luís e os outros dois. O que é muito interessante porque nos mostra que eles queriam continuar jogando e estavam completamente imersos a isso.

O passa bola deu bem certo, os participantes estavam recepcionando com uma mão e tentando fazer o lançamento parábola, a única coisa que tive que dar um toque foi sobre não ir buscar a bolinha e sim sempre tentar recepcionar em baixo como nos malabares. Em geral não ocorreu muita coisa nesse jogo, acredito que tenha ministrado mal ele, coloquei poucas variações, eu fiquei desde o início tentando só acrescentar as bolas e insisti nisso. A socialização foi sutil devido à grande concentração do jogo, de vez em quando eles conversavam e pediam desculpa se um lançamento foi errado, mas poucas vezes, isso também pode ter sido um erro meu por ter parado o jogo poucas vezes e ter falado para

eles não pararem, tem vantagens em eles irem buscar a bola de vez em quando para pararem e refletirem.

Por fim a cascata em dupla (selfie) ocorreu bem apesar de ter sido muito rápido, foi um bom começo para gerar o selfie e eles estimulavam sempre os dois lados, mas temos que repensar se com 3 bolas realmente dá certo. Mas foi bom colocar nesse momento da oficina, pois com as duas bolas já é um estímulo bom para esse momento da oficina. A socialização novamente ocorreu pouca devido a concentração, mas esse jogo tira eles um pouco da zona de conforto devido ao contato visual intenso e permanente que devem ficar e isso é legal.

A conversa final foi mais curta por ter só três pessoas, mas o feedback deles foi positivo da maneira que ocorreu a transição do tule para a bola, que o Tule já estava ficando fácil e colocar a bola já foi bem legal. Vou tentar observar melhor a conversa na câmera, nesse momento não estou lembrando de mais feedback deles.

No final dois participantes ficaram na sala e pediram para continuar fazendo e eu deixei, com isso eles pegaram o último jogo e tentaram fazer a mesma coisa, mas com 3 participantes.

Descrição câmera:

Logo quando entreguei o tule para eles, eles já abriram da maneira adequada para permanecer mais tempo no ar.

Eles conversaram o tempo inteiro no relóginho em grupo.

Quando acrescentei a bola na mão de um participante pela primeira vez ele riu.

Em poucas pessoas realmente não estava gerando o riso. Só de vez em quando acontecia um riso particular, porém era mais um esboço de sorriso.

A recepção sempre ocorria a tentativa de fazer com uma mão, porém com a bola a maioria das vezes falhava.

Quando disse sobre a sintonia um dos participantes perguntou se poderia utilizar a música para entrar em um ritmo.

A sincronia muitas vezes dava certo, eles começaram com estímulo sonoro, depois sem nada, após isso uma sintonia articular. Só dava errado quando eles entravam em uma anarquia e isso continuava por pouco tempo, pois os participantes percebiam e paravam.

Em um momento um participante aparente ficou confiante e propôs um desafio maior porque anteriormente deu certo.

No 1x1 os participantes ficavam sorrindo o tempo todo. Além disso, foi estimulado o selfie sempre e diferentes maneiras.

Quando eles estavam com duas bolinhas aparentemente eles tentavam fazer o princípio do malabarismo.

No 1x1 o legal também foi que os participantes tentavam fazer diversas variações que o outro fazia. Então por exemplo o Luis fazia várias coisas diferentes que já sabe e os participantes tentavam imitá-lo mesmo não tendo a menor de ideia de como fazer aquilo.

Nesse grupo está sendo interessante pois eles estão fazendo questionamentos sem eu estimular, no passa a bola por exemplo um participante perguntou se ele pode recepcionar a bola com a outra mão.

Quando o número de bolas ia aumentando sorrisos começavam a aparecer.

Quando dei a dica de olhar para quem lança e quem recepciona o jogo funcionou bem melhor. E quando ficou 4 bolas por um tempo grande um participante começou a sorrir.

No meio do jogo eles conversavam de vez em quando para irem ajeitando os lançamentos.

No último jogo o manuseio da bola estava muito melhor já. Poucas bolas estavam caindo ou não sendo recepcionadas.

No final da conversa teve o questionamento novamente que teve na oficina anterior sobre o tempo da bola, se jogar mais alto é melhor ou pior...

Avaliação Oficina 3 – 30/04/2019

Participantes: 4

Tabela 16 – Avaliação da oficina 3 aplicada para o Grupo B

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Pontos negativos
Tule para o Alto	Sim	Sim	Sim	O jogo foi muito interessante e ocorreu bem melhor do que a primeira vez, eles tiveram êxito em quase todas as jogadas. O jogo promoveu uma socialização quando eles mesmos tinham que fazer o estímulo.	O início pareceu que eles estavam frívolos e eu sinto falta de algum elemento para adicionar nesse jogo.
Dança dos malabares	Sim	Sim	Sim	A reestruturação do jogo melhorou 100%, o jogo estimulou a criatividade, a comunicação, os lançamentos foram perpendiculares e	O participante que saía não ficava fazendo nada e isso me deixa um pouco insatisfeito, principalmente pois um dos participantes saiu quase todas as vezes e

				além disso foi uma boa passagem para a bola.	ele ia para o banco mexer no celular totalmente desestimulado.
Bobinho	Sim	Sim	Sim	O jogo trabalhou muito bem os pontos que eram desejados. Visão periférica, lançamento, recepção, tempo de reação. E além disso foi um dos melhores jogos para promover uma socialização do jogo.	Em alguns momentos o jogo não rolava visto a dificuldade dele no momento que estamos. Muitos lançamentos errados, recepções não ocorriam.
Contra os pontos	Sim	Sim	Sim	A competição foi boa, ela promoveu o selfie e aproximou os participantes muito da cascata com 3 bolas, todos participantes conseguiram executar pelo menos o selfie com duas bolas e com 3 quase todos. Além disso foi uma boa maneira de colocar a chave na oficina, todos obtiveram sucesso.	A competição em si não surgiu pois um time estava muito mais forte que o outro, fazendo com que o time que estava forte não entrasse tanto em querer ganhar, mas sim todos queriam acertar.

Descrição:

Cabe ressaltar que ao chegar à oficina os 3 participantes estavam fazendo malabarismo, inclusive um dos participantes já estava conseguindo fazer a cascata com 3 bolas.

No jogo do Tule para o alto rolou muito bem visto que na oficina passada foi péssimo. No início do jogo quando eu estava dando o estímulo sonoro parecia que eles estavam frívolis, porém quando dei o comando na mão deles o jogo começou a ganhar uma nova cara, eles começaram com o mesmo estímulo que eu (palma) e depois foram variando. O legal é que uma pessoa tomou a frente e depois falou para todos fazerem também e assim ocorreu, além disso, o participante que estava envergonhado e desmotivado tomou a frente várias vezes para fazer o estímulo do lançamento o que nos reflete bastante coisa. Além disso, os risos surgiram nos erros e nos acertos, porém ainda sim acho que no outro grupo foi mais nítido isso, mas quando algum lançamento era baixo e o participante tinha que se jogar no

chão todos riam. Depois que tirei o estímulo sonoro eles conseguiram se virar bem e novamente obter êxito.

A reestruturação da Dança dos malabares funcionou muito melhor que o último jogo, dessa forma que ocorreu fez com que todos participantes permanecessem no estado de jogo, que criassem além de simplesmente lançar e que fizessem uma comunicação maior. Os participantes inventaram várias coisas novamente e o mais interessante é o aumento da autoconfiança, ou seja, alcançamos nosso objetivo nessas três oficinas. Mesmo com o aumento da dificuldade (tule para tule com nó e para bola) eles não diminuía os desafios criados por eles mesmos. Quando incrementava uma dificuldade eles voltavam um pouquinho atrás, porém logo em seguida já voltavam a fazer o que queriam. Esse jogo gerou a competição que uma dança das cadeiras faz. O único ponto ruim é que o Henrique sempre perdia na primeira rodada então ele ia para o banco e ficava mexendo no celular, isso me incomodou um pouco pois parecia que ele saía do estado de jogo de repente, mas na próxima rodada ele já entrava no jogo novamente totalmente estimulado e sempre sorrindo. Os risos surgiram novamente nesse jogo.

O bobinho foi até agora o melhor jogo da oficina, ele fez com que os participantes tivessem uma interação muito grande e muito positiva para o nosso objetivo. Houve uma socialização muito grande, os jogadores se colocaram no lugar um do outro sempre que cometiam erros, se esforçavam pelo outro... Além disso, trabalhou diversos pontos importantes do malabarismo como lançamento correto, estimulou demais a recepção, muito o tempo de reação, a visão periférica. Apesar de alguns momentos serem um jogo difícil para o momento, foi um divisor de águas para a socialização geral da oficina, realmente foi muito positivo.

O contra os pontos é um jogo mais calmo, contudo é um jogo muito bom para avaliarmos a evolução dos participantes até o momento. A primeira etapa foi muito boa para introduzir a clave, os participantes tiveram êxito com ela o que gera vontade de ter ela mais vezes. A segunda que colocou o jogo com a variação do corpo também foi bem positiva, todos tiveram êxito. A terceira, todos também conseguiram o que foi muito positivo visto que eu só expliquei uma vez o que era para fazer, e essa é a etapa anterior da cascata com três bolas, então significa que estamos progredindo. E por fim a quarta quase todos conseguiram, apenas o Rafael que conseguiu uma vez e o Henrique que não conseguiu nenhuma, mas eles tiveram a noção de como fazer e não foi algo completamente desordenado, o que é muito positivo também.

No final da oficina quando pedi para todos sentarem o Henrique pegou a clave e girou mais algumas vezes com muito êxito em todos, até ele mesmo ficou surpreso e feliz. A rodo final da conversa foi muito produtiva para nós, tiveram muitos comentários que devemos usar, por isso vou rever a conversa na câmera para que eu pegue todos os pontos. Mas

caso não dê para ouvir o Rafael disse de todo mundo estar passando pelo ridículo então isso promove a socialização de todos estarem no mesmo lugar, todos estão juntos nessa e isso é muito interessante. Os comentários do Henrique foram muito bons porque ele mesmo disse que estava mais solto em relação às outras pessoas e que o malabarismo com certeza estava ajudando nisso, que depois do jogo do bobinho ele se sentiu muito mais solto e menos envergonhado, além disso, ele percebeu a melhora dele no próprio malabarismo. O João comentou toda importância do jogo no processo, de gerar satisfação, de não ser algo repetitivo e monótono.

Descrição Câmera

O jogo no começo pareceu frívolo, porém acontecia riso quando alguma dificuldade ou erro aparecia.

A primeira pessoa que deu o estímulo foi o Henrique.

Quando tirei o estímulo sonoro um dos participantes fez duas vezes seguidas e depois falou para os outros fazerem também.

Enquanto explicava um jogo alguns participantes manuseavam o tule.

A reestruturação do dança dos malabares deu muito certo. E quando o Luis fingia que ia parar o som e um participante percebeu ele ria.

Quando começava virar uma anarquia os participantes já tinham consciência de parar o jogo e arrumar a sintonia para voltar a funcionar.

Os participantes já estavam autoconfiantes o suficiente para fazerem variações até mesmo com a roda maior, isso nos mostra progresso.

Ao voltar para beber água um participante pegou uma bolinha para manusear e o outro perguntou “por que está com essa bolinha?” e ele disse: “sei lá, eu gostei dela”. E era o primeiro contato com a bola que ele teve na oficina.

Quando disse que agora em diante ia ser com a bola para sempre e depois para a clave alguns participantes riram.

Quando as pessoas erravam o lançamento o riso surgia.

A recepção muitas vezes ocorreu com as duas mãos.

Quando os participantes erravam (saíam do tatame, lançavam uma bola ruim ou qualquer coisa que faça eles virarem o bobo) eles mesmos falavam, o que nos mostra a imersão ao jogo (juramento das regras).

Nas conversas dentro dos jogos que eu estou promovendo sempre surgem comentários interessantes que somente eu vendo não consigo observar. Por exemplo, o Henrique falou uma hora de jogar mais alto como naquele primeiro jogo do tule, jogava muito alto e pegava muito baixo.

Um dos participantes quando o bobo não vinha para cima dele, ele ficava fazendo selfie.

Quando disse que ia começar introduzir as claves surgiram caras de risos.

O interessante do percurso é que dá para observar que os erros que ocorrem quando tento ensinar pelo tecnicismo, não acontece pelo jogo. Parece que explicar após todos os jogos fica muito mais fácil.

Quando pedi para sentar para finalizar o Henrique pegou a clave e ficou fazendo o selfie com ela.

Na roda final de conversa temos que pegar a câmera e coloca-la no meio. Mesmo com esforço não dá para entender a conversa.

Avaliação Oficina 4 – 02/05/2019

Participantes: 5

Tabela 17 – Avaliação da oficina 4 aplicada para o Grupo B

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Desafio Bolístico	Sim	Sim	Sim	O jogo foi muito bom para observar a evolução dos participantes. Quase todos participantes tiveram êxito em todos desafios.	Não vi pontos negativos no jogo, ele ocorreu muito bem.
Sobreviva	Sim	Sim	Sim	O jogo promoveu muitos selfies e uma socialização boa. Ele trabalha muito a visão periférica também, é um jogo muito interessante de trabalhar.	Eu esperava mais desse jogo, talvez não seja um bom jogo para aplicar com poucas pessoas porque as rodadas acabam muito rápido.
Guerra das famílias	Sim	Sim	Sim	Basicamente a mesma coisa do outro jogo.	Foi estranho montar equipes pequenas, os participantes não conversaram muito e eu entrar no jogo estragou um pouco o controle do jogo. Senti que foi muito rápido, pois eles estavam saindo do estado de jogo aparentemente.
Início ao Selfie (Clave)	Sim	Sim	Sim	Estimula muito bem o selfie, trabalhou uma socialização entre os dois participantes e fez com que os participantes fizessem uma reflexão neles mesmos.	É difícil transferir o tule para a bola, porque o tule uma hora atrapalha mais do que ajuda aparentemente.

Descrição:

Quando começou a oficina e dei a bola para cada um imediatamente todos começaram a manuseá-la. O desafio bolístico ocorreu muito bem, todos os desafios que inventei os participantes conseguiam executar inclusive os participantes que tinham muita dificuldade anteriormente. A variação que coloquei dos participantes inventarem foi muito boa também para fechar o jogo.

O sobreviva ocorreu bem também apesar de não ter sido tão bom quanto imaginei, mas acredito que foi devido ao número de pessoas estarem reduzido. Mas mesmo assim foi um jogo que promoveu todas as características que já sabemos, mas foi muito interessante ver o riso dos participantes no jogo, nem quando eles saiam do jogo eles ficavam chateados, quando corriam, lançavam sempre havia um sorriso no rosto. Outra coisa que foi interessante de ver foi que quando o Henrique saiu do jogo ele pegou duas bolas para realizar o selfie de duas bolas que havia aprendido na aula passada.

O guerra em família também não foi o melhor jogo, pois havia poucas pessoas então o jogo ficou muito próximo do sobreviva, houve pouca integralização entre as pessoas do grupo que é o único objetivo de eu colocar esse jogo novamente. Senti que o número reduzido de pessoas atrapalhou esses dois jogos. Eles não foram ruins, mas não foi como eu imaginava ou como a oficina com um número maior de pessoas. Além disso, foi a primeira vez que os parceiros não ficaram juntos, mostrando um pouco como a socialização está afetando eles.

Por fim o siamês foi muito bom. As duas duplas conseguiram fazer a cascata com 3 bolas com as dicas que eu dava e com a progressão criada. Mas houve alguns comentários bons durante esse jogo, eu ouvi o Henrique dizendo “vou começar praticar em casa”, “estou achando muito engraçado isso”. Percebi que o Gabriel com a dificuldade estava ficando bravo por não estar tendo sucesso, porém quando ele estava conseguindo mais com o João ele começava a vibrar durante o êxito e saiu completamente satisfeito com isso.

Durante os jogos eu senti algumas coisas e pude observar, mas a conversa sempre está sendo essencial para o feedback da oficina. O Henrique disse que hoje não queria falar muito, mas durante a conversa ele foi concordando com as pessoas, ele comentou que foi legal ver a evolução dele no jogo da bola porque ele não conseguia nem fazer com o Tule três aulas atrás e agora está fazendo com bola. O Gabriel comentou sobre o sobreviva que acho muito daora o jogo e que o jogo do siamês deu uma noção gigantesca para eles, que ele não imaginava que isso iria ocorrer então ele e o Rafael começaram a desenrolar juntos, que o jogo fez com que eles criassem uma noção maior deles mesmo, por estar com um parceiro e ele ficar falando o que está acontecendo, por fazer só metade do papel deu a oportunidade para eles verem para si mesmo.

Descrição câmera:

Quando os participantes começaram a ter êxito com o jogo da bola eles esboçavam um sorriso, nos mostra a satisfação deles.

O jogo do desafio bolístico foi muito bom para ver a evolução dos participantes.

No sobreviva os participantes sorriam o tempo todo.

Diferente do outro grupo quando eu estimei o “hey” eles não aderiram tanto.

Quando os participantes saíram em uma rodada eles foram pegar bolas para ficar fazendo o selfie.

Na hora de beber água fiquei conversando com um participante que fez a oficina no Grupo A e ele comentou que quando tem umas laranjas ele brinca ainda e que na oficina passada algumas pessoas combinaram de comprar bolas, mas acabou não rolando.

No meio do intervalo os participantes também pegaram as bolas e claves para manuseá-las.

Pela primeira vez na oficina os dois parceiros foram em times diferentes.

O jogo em família observando pela câmera parece que ficou bem frívolo, porque por ter poucas pessoas não houve tanta conversa e com isso ficou muito próximo do jogo anterior que eu tive que parar para eles não saírem do estado de jogo.

O riso surgia tanto no acerto quanto no erro no siamês. Porém no erro ocorria muitos mais risos na dupla com mais dificuldade do que com a melhor, na dupla com duas pessoas melhores o riso e a vibração surgia mais no acerto.

Uma das dupla sozinhos aderiram a estratégia de ficar falando as cores como eu tinha ensinado na aula passada.

Em um dos momentos eu coloquei uma bola para a dupla com mais dificuldade, e sem eu falar nada eles foram pegar a segunda, o que mostra a auto confiança.

Percebi que em momento o jogo estava gerando frustrações no Gabriel (no começo das oficinas ele me disse que não fazia porque não tinha paciência), mas depois que eles estava conseguindo êxito ele ficava vibrando e inclusive tentou sozinho depois, ele não conseguiu pegar as 3 bolas, mas ele fez o lançamento perfeito, só foi muito aberto.

Na conversa final acho legal dizer que o Henrique foi o primeiro a falar.

Na conversa comentaram muito sobre o siamês fazer com que eles olhem para si mesmo e isso ajuda a evoluir, a outra pessoa falando o que você errou, a sincronia que deve estar com a dupla e tudo mais.

Durante a conversa alguns participantes ficaram manuseando o tule e a bola.

João comentou da evolução que foi nítida no primeiro jogo comparado com a primeira aula e o Henrique concordou.

Tabela 18 – Avaliação da oficina 5 aplicada para o Grupo B

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Descubra o Mestre	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
Grita o Nome	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
Bobinho	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
Cascata em Dupla (selfie)	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição

Descrição:

Quando eu cheguei à oficina todos participantes estavam fazendo malabares.

O primeiro jogo ocorreu bem apesar de ter sido devagar o começo, acredito que falte algum jogo anteriormente. O jogo promoveu todos os aspectos que eu queria, mas como a outra oficina era fácil descobrir quem era o mestre e eles exploraram pouco a criatividade quando comparada com outros jogos. Em relação a socialização ocorreu bem, todos foram o mestre e tentaram descobrir com exceção do Henrique. Ocorreram muitos risos, principalmente em duas situações: quando o mestre não descobria e ficavam fazendo vários movimentos ou quando o mestre descobria muito rápido. Não teve tanta socialização assim, houve pouca conversa, mas acredito que o jogo não possa conversar tanto senão fica impossível, porém vale ressaltar que um dos participantes em uma das variações promoveu uma variação em grupo lembrando o estilo do relóginho. As pessoas pegaram poucas vezes a clave, a única que pegou foi uma pessoa que foi na oficina só uma vez, pegaram poucas vezes o tule, mas teve várias vezes a bola. Outra coisa que foi interessante é que muitas vezes pegaram duas bolas.

O grita ao nome ocorreu bem apesar de algumas dificuldades técnicas em si, não consegui colocar muitas bolas porque não estavam tendo tanto êxito, chegou ao máximo de quatro bolas. Foi um bom jogo para promover a socialização e fazer as pessoas novas serem conhecidas, pois eles não sabiam o nome de todos, com isso acabaram conhecendo e o que foi muito legal é que logo de cara as pessoas que já estavam na oficina mesmo não sabendo o nome dos novos eles arremessaram para essas pessoas, talvez como uma forma de integrá-las. Os risos surgiram algumas vezes, tanto no erro quanto no acerto continuo, porém esse grupo está menos nítido do que no grupo A. Em relação a técnica acredito que promoveu tudo que estava no objetivo, mas devido ao lançamento ruim muitas vezes o jogo não rolava por muito tempo. O legal é que algumas vezes quando eu parava o jogo eles mesmos falavam para se concentrar e tentar novamente, inclusive na última hora

que eu falei para trocar o jogo um dos participantes pediu para fazer pela última vez, pediu concentração e foi a melhor rodada, que mais durou o jogo.

O bobinho novamente foi muito para a gente ver a evolução do tempo de reação dos participantes, o jogo ocorreu muito bem. A socialização novamente ocorreu muito, houve muitas conversas, muitos risos e nesse jogo principalmente no erro dos outros e de si mesmo quando errava. Tive que fazer algumas intervenções para os participantes fazerem os aspectos malabarísticos como a recepção, à ideia de não ficar com duas bolas mão, visão periférica... E sempre que eu estimulava isso eles tentavam e muitas vezes tiveram êxito o que é muito interessante visto que o foco era o tempo de reação. Novamente ocorreram as mesmas coisas da primeira vez, se colocavam no lugar do outro, aceitavam as regras devido à imersão ao jogo.

Por fim a cascata em dupla foi muito boa porque praticamente todos tiveram êxito, todos executaram a recepção corretamente, os lançamentos estavam adequados, foi uma progressão muito interessante dessa oficina. O interessante desse jogo é que trabalha muito o tempo de reação para o tempo do malabarismo e, além disso, faz com que os participantes conversem muito um com o outro promovendo a socialização.

A conversa final mais uma vez foi muito produtiva e dessa vez colocamos a câmera no meio então vai dar para ouvir tudo.

Descrição câmera

Todos estavam fazendo malabarismo antes de eu chegar.

Percebi que o riso surgia mais quando eles pegavam um objeto mais difícil, quando pegaram o tule ficaram mais quietos, além disso o riso surgia nos momentos que quem estava no meio acertava.

Uma das variações que um mestre inventou foi em grupo, lembrando o relóginho.

Teve poucas pessoas que pegaram mais de um objeto para fazer.

O Henrique não queria ser o mestre e nem tentar descobrir.

No grita o nome os primeiros passos foram entre pessoas que ainda não se conheciam e não sabiam o nome.

Os erros geravam risos nítidos nesse jogo.

No começo eles estavam se ajudando muito, esperavam o outro lançar para nunca ficar com duas bolas, isso é legal pela socialização, contudo não trabalha tanto o tempo de reação.

Quando tentei parar o jogo um dos participantes pediu para fazer mais uma tentativa.

Quando eu parei o jogo e ia explicar o outro vários participantes ficavam manuseando a bola.

No bobinho o Henrique se ofereceu para ir, talvez por conta da oficina passada ele ter dito que foi muito bom o jogo do bobo.

O Gustavo antes de eu dar a dica sobre lançar uma bola antes de recepcionar a que está vindo, ele fez isso sozinho. O João também.

O bobinho gerou risos nas horas que ocorriam alguns lançamentos piores e quando alguém saía do bobo, ou seja, nos risos.

Depois que estimei o lançamento antes da recepção muitos participantes começaram a tentar fazer isso.

Quando os participantes erravam muito ao ponto de prejudicar o outro, ele normalmente se colocava no lugar e ia para o bobo, o que mostra a imersão ao jogo.

Quando falei para beber água, alguns participantes ficaram fazendo malabarismo e o Gabriel conseguiu fazer mais vezes e ficou feliz e vibrou.

As duplas ficavam pegando uma bola há mais sem pedir, mostra a autoconfiança.

O erro e o acerto geravam risos nesse jogo.

Quando falei que acabou eles se lamentaram.

Na conversa o Henrique disse que o dia dele foi muito ruim, que ele não saiu de casa, não queria ver pessoas, mas que a oficina fez esse mal humor ser quebrado, fez passar a depressão Unicamp dele. E ele disse que foi na oficina porque é muito divertido, que ele não está se importando se está acompanhando o nível dos outros e que isso foge um pouco das outras realidades.

A Betânia foi na oficina pela primeira vez e disse que já estava esperando daquela forma, mas ainda sim ela se surpreendeu mais ainda, porque ela achou que aprenderia um pouquinho, mas acabou aprendendo várias coisas.

Henrique comentou que está cada vez mais requisitando aspectos motores e que isso é muito positivo, que tudo já fez ele desenvolver muito, ele achava que não chegaria até esse ponto da oficina.

O João comentou que o bobinho pela segunda vez foi melhor que a primeira, que dessa vez rolou melhor.

O Igor comentou que estava na expectativa da clave já começar a ser acrescentada, ele não ficou triste, mas ele estava esperando.

Transcrição da câmera:

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 nessa 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 Unicamp. (Eu perguntei por que ele acha que veio) 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.

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...

Avaliação Oficina 6 - 09/05/2019

Participantes: 5

Tabela 19 – Avaliação da oficina 6 aplicada para o Grupo B

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Reloginho (Bola)	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
21 em equipe	Sim	Não sei	Sim	Na descrição	Na descrição
21	Mais ou menos	Não sei	Mais ou menos	Na descrição	Na descrição
Percurso de Reação	Sim	Não sei	Sim	Na descrição	Na descrição

Descrição:

Quando cheguei na oficina todos estavam fazendo malabarismo.

O primeiro jogo promoveu uma socialização boa e gerou risos nos erros e nos acertos, outra coisa que começou a gerar é a pessoa torcer pelo outro, quando o time estava com a bola o outro torcia e incentivava para que eles tivessem êxito, além disso, alguns participantes quando jogavam uma bola que o outro time não conseguiria pegar o participante pedia desculpa. Em relação ao malabarismo o jogo foi muito bom, ele promove a recepção com uma complicação, estimula o selfie o tempo todo e foi um jeito muito bom de introduzir a clave no selfie novamente.

O jogo do 21 em equipe foi bom para eu ver que a maioria dos participantes já estão conseguindo fazer a cascata com 3 bolas, mas não gerou tanta socialização, os participantes não estavam se comunicando tanto. O interessante é que um dos participantes está tendo mais facilidade em fazer a cascata reversa do que a cascata comum, e quando os participantes conseguiam muito os outros faziam uma cara de surpresa. E o 21 individual foi a mesma coisa, porém eu estimei a conversa entre eles, quando um participante fazia algo errado o outro tentava dar alguma dica. Mas o ruim do 21 individual que já era meio claro quem ia ganhar e quem ia perder o que desestimulava um pouco o jogo.

O percurso de reação foi bom novamente, os participantes tiveram êxito em todas etapas e é muito interessante ver os outros estimulando o outro a conseguir fazer tudo e torcia. Os dois participantes que foram os melhores ficaram por pouco tempo na frente, eles se cumprimentaram no final do jogo.

A conversa final novamente foi muito produtiva. O Igor comentou que a oficina já virou algo do dia dele, que mesmo o dia dele estando ruim a oficina quebrava isso, além disso, ele disse que na sexta ele foi pegar umas bolas no tatame para treinar, mas não foi produtivo porque ele não estava evoluindo tanto e era mais chato treinar sozinho e sem os jogos. A Betânia comentou que gostou dessa oficina porque a passada ela sentiu que aprendeu algumas coisas e essa de fato fez o malabarismo e inclusive comentou que a oficina ser em grupo faz com que estimule ela a continuar evoluindo e tentar cada vez mais. O Pedro disse que desde o grupo passado essa foi a oficina mais desafiadora e que isso foi bom. O João disse que os jogos fazem com que a gente aprenda de forma indireta o malabarismo e isso é legal porque quando a gente pega as bolas para fazer de fato eles conseguem.

Descrição câmera:

No vôlei de malabares os risos surgiam quando ocorriam pontos, e eles ocorriam mesmo quando o próprio time tomava o ponto.

Quando o participante jogava uma bola quase impossível do time adversário pegar ele pedia desculpa.

No jogo ocorreu pouquíssimos erros com o selfie com a bola, mas com a clave ocorriam mais, contudo foi principalmente uma participante específica que errava muito. Quando essa participante conseguia todos vibravam, inclusive o time adversário.

Os participantes enquanto esperavam o outro time ficavam manuseando as bolas.

Quando falei para o Pedro que ele ia fazer com 4 ele falou “ah não”, mas ele falou rindo, acho que gostou do desafio.

Tem um participante que estava conseguindo fazer mais ou estava preferindo fazer a cascata reversa.

Quando o João fez 91 arremessos em 30 segundos os outros ficaram surpresos pela elevada quantidade.

Eu propus para o Pedro fazer com 3 e eu fazer com 4, mas eles não quis fazer com 3, preferiu se desafiar e manter as 4 bolas.

Os participantes dessa vez não repararam o ritmo. Só o Igor comentou que percebeu que cada um faz em uma velocidade diferente e altura.

Toda vez quando esperavam os participantes manuseavam a bola, inclusive o Gustavo que faz a cascata reversa, estava em um dos momentos fazendo a sequência do malabarismo nas mãos.

No individual o João foi na frente da Marieli para começar e ela não quis começar contra ele, ela brincou e falou que queria começar com alguém do nível próximo ao dela.

O ruim desse jogo é que na maioria dos casos já sabemos quem vai ganhar o vai perder, deveria arranjar um jeito de nivelar isso.

Depois que estimei os participantes a conversar entre si, eles começaram a se ajudar dando dicas.

Acabou a bateria da câmera.

Avaliação Oficina 7 – 14/05/2019

Participantes: 7

Tabela 20 – Avaliação da oficina 7 aplicada para o Grupo B

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Potencializando a Criatividade	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
Atuando movimentos	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
Descubra o Mestre	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
Siamês	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição

Descrição:

Quando cheguei os participantes estavam fazendo malabarismo.

O primeiro jogo não aconteceu como eu gostaria, no primeiro grupo o jogo aconteceu sozinho, nesse eu tive que estimular muito para eles começarem a socializar, trocar passes e etc. Ainda que só ocorreu o jogo em grupo quando eu estimei eles a fazerem isso e aí sim começou uma boa socialização. Os participantes tentaram criar alguns jogos, conversavam muito, porém faziam pouco, inclusive uma hora eles criaram o jogo CIRCO, mas acabou dispersando, pois o não gerava nenhuma consequência. Com isso, eles criaram um jogo de “história” o primeiro faz um movimento, o segundo tem que fazer o movimento do primeiro e acrescentar mais um e assim por diante. Em relação aos malabares foi interessante, pois eles pegaram objetos bem diferentes e estimularam diversos arremessos e tentativa com eles. No final com a conversa eles disseram que esse

jogo fez com que eles abrissem a mente, pois sempre que pegam a bola imaginam os mesmos movimentos, mas quando pegaram outros objetos viram possibilidades maiores com a bola.

O atuando movimentos foi um dos jogos mais legais dessa oficina, os participantes ficaram completamente imersos a ele e foi muito positivo, surgiu muitos risos, estimulou muito o lançamento e a recepção, os comandos sobre a velocidade fluíram muito bem e deu muita dinâmica ao jogo. Foi muito interessante para estimular o manuseio do objeto incorporando seu personagem, cada pessoa fazia o manuseio conforme a sua característica, os lançamentos dessa vez não ficavam anárquicos conforme o ritmo, eles sempre mantinham a ideia do contato visual e o lançamento adequado. No final da conversa eles disseram que parecia que ia dar errado os passes, mas acabava dando muito certo e isso foi surpreendente, além disso foi legal acrescentar uma característica própria no malabarismo.

O Descubra o mestre não foi tão produtivo dessa vez, rolou muito bem, contudo não vi tanta melhora como ocorreu na outra oficina, ainda sim eles descobriam o mestre fácil, não houve tanta variação de movimento, praticamente foi a mesma coisa do que a primeira vez aplicado. A única diferença que eu vi foi os risos, aparentemente as pessoas estavam mais imersas e a vontade nesse jogo.

Por fim o siamês, foi muito bom para ver a evolução das duplas, todos sem exceção conseguiram fazer a cascata com 3 bolas, inclusive o Rafael e o Henrique, e as outras duplas consegui acrescentar pelo menos uma clave dando certo. Houve uma dupla que chegou até duas claves e uma bola. No final quando falei para pararmos por conta do tempo todos se lamentaram, pois queriam continuar.

Inclusive depois da oficina eu e o Luis ficamos treinando e quase todas pessoas ficaram no tatame tentando malabarismo e teve alguns participantes que estavam conseguindo fazer a cascata sozinhos. Outros dois fizeram os passes com a clave.

Descrição câmera:

No potencializando a criatividade eles não criaram um jogo deles, eu tive que estimular isso. Depois do estímulo eles criaram como se fosse a história do sueca, mas demoraram bastante para começarem a executar, ficaram conversando bastante antes.

Conversaram bastante mesmo antes de começarem a executar e antes da história eles fizeram o jogo como se fosse o C-I-R-C-O, mas ninguém perdia e houve esse questionamento porque a pessoa errava e nada acontecia.

Eles estavam variando bastante os movimentos com os objetos variados.

Alguns participantes demoraram para criarem um personagem e realmente imergir neles.

Eles manuseavam o objeto conforme o personagem e faziam recepções conforme o personagem. A música agregou muito para esse jogo.

Os participantes ficavam sorrindo o tempo todo nesse jogo.

Chegou um momento da oficina que ninguém mais estava só segurando o objeto todos estavam manuseando do seu jeito.

No intervalo para água, quando os participantes chegavam eles pegavam algo para ficar manuseando, inclusive pegaram a chave.

Enquanto eu explicava o próximo jogo todos manuseavam o objeto também.

O primeiro objeto que pegaram foi a chave no descubra o mestre.

Não vi uma melhora no tempo de reação como no primeiro grupo, mas os próprios participantes relataram que estava fácil descobrir porque eles estavam lentos.

Eles fizeram bastante com a chave, isso é legal porque mostra um interesse deles pela chave ou que eles estão pegando gosto. Apesar dos movimentos não terem variado tanto.

Pela primeira vez o Henrique se propôs a ser o mestre, nas outras vezes ele não quis e fugia disso.

Quando o descobridor errava o mestre surgiam muitos risos.

Tirando a dupla do Henrique as outras já estavam conseguindo fazer com 3 bolas direto. Mas dessa vez não era culpa só do Henrique de eles não estarem conseguindo.

O Rafael vibrou muito quando ele e o Henrique conseguiram fazer algumas vezes.

A Marieli foi pegar a chave sem eu falar para ela pegar, isso mostra uma confiança.

Quando os participantes estavam com muita dificuldade eles mesmos criavam estratégias ou faziam coisas que já viram na oficina para melhorar. Por exemplo, o Rafael e o Henrique ficavam falando as cores, o Igor e o Gustavo tiravam uma bola, ficavam com as duas chaves e só depois acrescentava a bola novamente, a Marieli e o Pedro fizeram o mesmo, tiraram duas bolas e trocavam só a chave.

Transcrição da câmera:

Henrique: “Eu vi que dei uma avançada no que não imaginava.” “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 de fazer besteira, antes eu tinha, agora estou pouco me lixando, eu dou risada... desisti.”

Gustavo: “eu acho que é os jogos e também porque estou vendo que estou conseguindo fazer algo que tipo eu não achava que ia conseguir fazer, aí dá mais confiança.” (após falar sobre voltar travado, mas aos poucos ele está se soltando e eu perguntei porque ele se sentia mais solto). Rafael: “e não só aqui, fora também, do tipo sei lá, para mim encarar melhor as coisas, porque assim nossa eu faço malabarismo o que é fazer isso?”. Henrique:

“estou sentindo que estou até conseguindo dançar, fazer coisas que eu nunca tive noção para conseguir fazer.” Kaique: “vocês acham que o malabarismo está ajudando vocês nisso?” Rafael: “Sim, uma quebra de preconceitos.”

Pedro: “... é o que eles falaram, você vê resultados fora daqui... você aprende a lidar com várias coisas ao mesmo tempo...” “quando você coloca a parte artística e se entrega a isso você para de ligar para o julgamento dos outros.”

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.

Igor: “Você introduz as coisas de um jeito mais fácil, a gente olha para isso aqui e fala, mano, que negocio impossível, mas do jeito que você introduz para a gente, a gente acredita tanto que a gente consegue que a gente acaba levando para fora, nunca tinha parado para pensar dessa forma, mas agora que eles falaram meu comportamento tá muito mais assim, tinha uns negocio nada a ver que era impossível eu fazer, mas só porque consegui fazer o malabarismo que era um negocio que eu não conseguiria e tive curiosidade tá abrindo porta para mim, sei lá, pelo menos para o meu desenvolvimento pessoal, porque eu não vejo mais os limites como antes, eu vejo como uma oportunidade de aprender, mesmo que sendo um pouco.

Marieli: “a maneira que vocês dois lidam com a gente, tratam a gente, nos dá segurança, nos dá segurança a continuar executar o movimento mesmo que a gente esteja errando, e nos dá confiança de que a gente vai conseguir independente da nossa dificuldade uma hora a gente vai conseguir executar, então não sei se isso é válido, mas eu trabalho com as mães que ficam aqui do CVU e trazem os filhos para o karate, e aí eu passo atividades para elas e eu gostei tanto disso que eu vi que elas estavam precisando trabalhar a coordenação motora, melhorar a confiança e aí eu passei algumas atividades que eu aprendi aqui, eu to passando isso para elas também e é bem bom porque as vezes a gente vê que está olhando tanto para o outro de nossa, caramba ele consegue e eu não, é o que eu pensava antes de vir para cá, a pessoa consegue e eu nunca vou conseguir fazer alguma coisa, e eu tava vendo muito isso nelas, então pela forma que vocês falam com a gente eu consegui passar isso para elas, deixar elas também sentirem confiantes, sentirem confiança para também conseguir fazer e elas estão evoluindo, estão bem feliz.”

Igor: “Aquele jogo de pegar qualquer objeto foi muito daora porque não sei, mas quando a gente foi jogar o descubra o mestre, é que eu sou muito descoordenado, mas parece que você cria uma maior facilidade é só porque o objeto era diferente, o contato com o objeto diferente te permite fazer umas coisas que você não faria com a bola e você só não faz porque é uma bola, você fica preso a fazer o mesmo movimento que é o selfie e quando a gente pega um objeto diferente que pelo menos comigo eu consegui fazer outros movimentos mais diferentes, eu senti isso, isso refletiu na outra brincadeira.”

Henrique: “foi muito chato ter que faltar alguns dias e estar no finalzinho já, isso é muito chato, muito mesmo.”

Avaliação Oficina 8 – 16/05/2019

Participantes: 6

Tabela 21 – Avaliação da oficina 8 aplicada para o Grupo B

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Aquece mãos	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
Bola Vermelha	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
Percorso Corporal	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
C-I-R-C-O	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição

Descrição:

Eu cheguei e havia poucas pessoas, porém quando todos começaram a chegar, todos sem exceção pegaram bolas para tentar fazer o malabarismo com 3 bolas e praticamente todos estavam conseguindo.

O aquece mãos é um bom jogo introdutório, aquece muito bem o corpo e estimula o malabarismo de várias formas. Consegui acrescentar duas bolas em todos participantes e mesmo assim rolava muito bem, a variação de aumentar e diminuir altura, distância e afins foi muito boa para continuar o dinamismo do jogo e não deixar eles saírem do estado de jogo. O que pude observar que foi muito legal foi que os únicos momentos que ocorria risos era nas variações 4 e 5 que faziam com que os participantes trocassem objetos, além disso foi legal observar que quando eles estavam com duas bolas em mãos eles não lançavam apenas uma e sim as duas, o que dificultava demais a variação, contudo é algo que podemos observar a autoconfiança dos mesmos.

O jogo Bola vermelha rolou bem, com uma bola todos os participantes estavam conseguindo fazer o selfie quando recebia a bola vermelha, as vezes ocorriam erros, porém de maneira geral todos conseguem, o acrescento da terceira bola dificulta muito as coisas, porém todos tentaram, não recepcionavam a bola no tempo certo, mas foi interessante, pois eles criaram uma variação que deixasse o jogo rolar. O lance de colocar uma pessoa no meio funcionou bem para não desestimular o jogo. Quando coloquei a variação de sair do jogo, mesmo as pessoas errando muito eles não saíam após perder as 3 vidas, pois não queriam sair do jogo, além disso é legal observar que nessa variação deixei os participantes escolherem a quantidade de bolas que eles iam ficar na mão e 4 escolheram duas e 2 escolheram uma, um dos participantes ainda comentou “você está louco que vou ficar com

duas, quero ficar no jogo”, contudo, após alguns segundos ele foi buscar a segunda bola e ficou com duas em mão.

O percurso corporal foi muito interessante, no zig zag todos conseguiram fazer com 3 bolas, as vezes paravam, mas conseguiam, na amarelinha com o selfie da clave surgiu muitos risos frente a dificuldade de manusear a clave e fazer algo com o corpo e o ultimo estágio de fazer selfie com duas claves foi muito bom, pois ninguém imaginou que conseguiriam fazer, mas todos sem exceção conseguiram. As pessoas torciam pelo próximo, no mesmo time eles iam arrumar os materiais para a próxima pessoa e as vezes até vibravam pelo acerto do outro time.

O CIRCO foi muito legal, pois deu para observar que os participantes estavam explorando todos materiais, desde a clave até o tule e observei que a criação estava muito mais rápida, no começo das oficinas eles ficavam olhando um para cara do outro e demoravam para executar as coisas, dessa vez não, quando era sua vez parecia que já tinham algo pensado ou até mesmo pensavam em algo muito rápido, isso nos mostra que as oficinas potencializaram a criatividade dos participantes. Novamente, os participantes torciam pelo outro, quando um não conseguia mandavam fazer de novo e até mesmo quando conseguiam vibravam e isso é muito bom para a socialização que queremos criar. Outro ponto é que os participantes inventavam coisas difíceis, porém não tão difíceis ao ponto de fazer os outros não conseguirem o que também mostra a socialização, pois isso talvez ocorria porque os participantes não queriam desestimular o próximo. Outro fator é que dois participantes completaram o CIRCO, mas mesmo assim continuaram no jogo inventando e fazendo na mesma imersão.

Um ponto que percebi é que o Rafael está ficando para trás, acredito que seja porque ele ficou ajudando muito o Henrique que tinha muita dificuldade e agora que o Henrique está conseguindo ele já parou de se desenvolver.

Descrição câmera:

Ao falar o número alguns participantes ficaram confusos e os outros ajudaram.

Alguns participantes ficavam sorrindo o tempo todo durante o jogo.

No jogo foi explícito a questão do erro em grupo, quando os participantes erravam sozinho não riam, mas os erros em grupo geravam risadas.

Quando incrementei a segunda bola teve algumas variações que imaginei jogando uma bola só como o 4 e o 5, porém os participantes arremessavam as duas para cima.

Alguns participantes estavam tão imersos ao jogo que as vezes eles erravam o que o número significava e mesmo todo o resto da turma fazendo esse número ele continuava errado, aparentemente estava extremamente focado no seu próprio jogo.

No bola vermelha estava ocorrendo poucos erros no selfie com uma e duas bolas, e deu para perceber que alguns participantes tentavam acelerar para encaixar no tempo.

Alguns participantes ao fazer o selfie com uma bola só brincavam com a altura do lançamento.

A maioria dos participantes estavam conseguindo fazer com 3 bolas, a recepção e as vezes nem o lançamento contínuos ocorriam, mas eles faziam, paravam e jogavam.

Quando dei a opção de escolher quantas bolinhas ficar na mão apenas dois participantes escolheram ficar com só uma. Mas no meio do jogo eles pegaram a segunda bola também.

Em um momento houve um lançamento muito ruim e a participantes falou para tirar uma vida dela por ter feito um péssimo lançamento.

Quando os participantes com mais dificuldade conseguiam fazer a cascata com 3 bolas os outros falavam “boa” incentivando ele.

Quando um participante foi eliminado ele diretamente saiu do jogo e foi pegar 3 bolas na caixa para treinar.

Enquanto eu arrumava o percurso todos ficaram treinando malabarismo, alguns inclusive pegaram as claves e também a bola de contato de acrílico.

Pela primeira vez o Henrique e o Rafael foram em times separados.

No percurso surgiu bastante risos principalmente com a clave e os times torciam pelo outro para que acertassem e se incentivavam muito.

No CIRCO os participantes não demoravam para executar os movimentos, eles criavam bem rápido.

O Henrique uma hora falou “Nem isso eu consigo, mas vou continuar tentando”.

Os participantes inclusive juntaram materiais que nem eu tinha juntado como clave e tule.

Quando os participantes completavam CIRCO eles não queriam sair do jogo, então eles continuaram na roda.

Eles chegaram a fazer com 3 tules, 3 bolas, mas 3 claves não, pegaram no máximo duas claves.

Eles fizeram muitos movimentos envolvendo o corpo, fizeram até cambalhota, jogou a bola na coxa e pegou...

Transcrição da câmera:

Henrique: Bem legal, hoje passou muito rápido. É muito triste que está acabando, podia continuar, fazer uma vez na semana para a gente brincar um pouquinho. Cada dia que passa estou conseguindo desenvolver um pouquinho mais e é interessante.

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.

Henrique: queria ter o material para brincar um pouco em casa.

Pedro: eu to gostando de ver que todo mundo está evoluindo junto, pelo menos está todo mundo conseguindo fazer com 3 bolas e a sua criatividade, agora eu sou treinador de xadrez e está abrindo a cabeça de quantas coisas dá para trabalhar, tipo você descontrói ação, no malabarismo você está trabalhando de diversas maneiras e eu acho que vai me ajudar também, estou pensando em algumas coisas.

João: a gente estava competindo, tinha que criar, mas a gente não criava para ferrar o outro, a gente criava um jogo não fácil, mas também não era para ferrar o outro que não conseguia fazer. O engraçado é que agora que a gente tem mais autonomia você falava para a gente criar os jogos, a gente já pega, pensa e começa a fazer, acho que diferente das primeiras oficinas que todo mundo ficava travado olhando um para a cara o outro.

Marieli: é legal a maneira como o pessoal está crescendo.

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.

Avaliação Oficina 9 – 21/05/2019

Participantes: 7

Tabela 22 – Avaliação da oficina 9 aplicada para o Grupo B

Jogo	Objetivo alcançado?	Variável alcançada?	Imersos ao jogo?	Pontos positivos	Ponto negativos
Aquece o corpo	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
Simon diz	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
Resistência	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição
Gladiadores	Sim	Sim	Sim	Na descrição	Na descrição

Descrição:

Essa oficina não tem muito que descrever, o que vou destacar é a conversa final que sem dúvida foi MUITO valorosa. Mas foi legal nessa oficina ver a evolução dos participantes. Todos os desafios que eu colocava eles executavam.

O primeiro jogo é muito bom para aquecer, com uma bola estava muito fácil para eles, com duas bolas eles faziam numa boa, isso fez com que eu colocasse 3 bolas para todos participantes, claro que assim fica difícil, mas todos estavam muito mais imersos com 3 bolas e todos tentaram sem “reclamar” no sentido que todos queriam aquelas 3 bolas mesmo tendo uma dificuldade grande a frente. Todos executavam a cascata com 3 bolas mesmo parando de vez em quando, mesmo com as bolas caindo eles continuavam e riam muito.

O simon diz foi muito interessante. Eu comecei pelas claves e todos contestaram que já começaria pela clave, e confesso que foi muito melhor do que eu imaginei, os participantes na maioria das variações que eu fazia eles tentavam e tentavam com uma execução consciente, eles não jogavam para cima por jogar, eles realmente faziam, claro que frente a dificuldade muitas vezes não conseguiam, mas tudo foi muito consciente. Com duas bolas os selfies rolavam muito bem e conseguiam encaixar as variações. E por fim, com 3 tules, quando mostrei todos ficaram surpresos que eu estava mandando eles ficarem com 3 tules o tempo todo, mas quando começaram a fazer todos sem exceção conseguiram e conseguiram encaixar as variações muito bem. Fiquei extremamente contente vendo esse jogo.

O gladiadores poderia ser executado de uma forma melhor, acredito que ficou um pouco disperso pelo fato de eu não dizer todas as regras e por eu mesmo não saber as regras direito. Mas o jogo me mostrou a evolução de todos novamente, não tanto quanto o anterior, mas rolou bem ver que eles conseguiram fazer um pouco esse jogo com as 3 bolas foi o suficiente para mim, mas gostaria de ter ministrado ele melhor.

O resistência foi muito interessante por último para de fato os ver fazendo a cascata. Com duas bolas teve participantes que tive que colocar variação para cair, senão eles ficariam fazendo por muito tempo, o que é muito bom. Com três bolas já foi um pouco mais difícil, mas todos conseguiam fazer pelo menos 3 pegadas. Com duas claves rolou também o que para mim foi bom por ver que consegui introduzir mais a clave nessa oficina e por fim com três claves, poucos participantes conseguiram fazer a pegada, mas vi que alguns conseguiram fazer mais de três pegadas, alguns conseguiram pegar as três sem cair no chão, mas o que me deixou mais feliz é que todos sem exceção estavam lançando as claves para cima consciente e com o desenho ideal da cascata, a única coisa que estava errada era o giro, mas vi que todos tinham a consciência de jogar as claves.

A oficina foi boa para eu ver a evolução, acho que poderia ter sido ministrada de uma forma melhor para deixar os participantes mais imersos aos jogos, mas para mim foi extremamente gratificante.

Descrição câmera (conversa final):

Sobre a oficina de hoje:

Henrique: Hoje estou bem triste porque é a última.

Rafael: Eu gostei bastante do primeiro jogo porque a gente recapitulou vários movimentos que a gente já fez e deu para ver que foi bem diferente do começo para fazer selfie com 3 tules, com a bolinha e depois fazer o paralelo, foi bem legal. A primeira vez que a gente pegou foi obviamente extremamente desengonçado e hoje estava bem melhor.

Henrique: eu consegui fazer tranquilamente com 3, deu para ver o desenvolvimento e é bem engraçado, eu consegui fazer com 3 tules.

Pedro: a clave foi bastante desafiador, é uma pena que está acabando agora que estou pegando o tempo dela acabou as oficinas...

Henrique: eu vou tentar treinar em casa.

Henrique: Nesse sentido despojado da aula que eu já falei antes, eu não fico com vergonha de fazer errado, dou risada, estou me divertindo ao mesmo tempo que estou tentando aprender, não me travo, me bloqueio por estar fazendo errado, vamos continuar, vamos lá, vamos ver o que vira, joga bolinha na cabeça, tenta matar alguém, mas vamos lá.

Igor: acho que é muito isso, apesar de reclamar como um hábito foi muito daora hoje, “nossa que merda, não consigo” mas estava tentando, rindo. É um sentimento diferente desde que a gente entrou, no começo a gente errou e tentava, mas a persistência parece que é algo muito mais natural agora. Foi bem legal e foi o que o chess falou, a gente nunca fez com 3 claves, mas no final estava pegando e entendi que dava, antes era um dinossaurinho que a gente tinha medo.

Pontos positivos e negativos da oficina em geral:

Henrique: os pontos negativos começa pelo tempo que a gente tem, no meu caso principalmente que chego atrasado, teve dia que não deu para vir devido a prova e etc, e isso é muito chato, acho que é chato tanto para você quanto para a gente que falta no desenvolvimento, não tem uma sequência, apesar de ter uma sequência é chato perder uma aula. Do resto só tem ponto positivo. Outro ponto negativo é que a aula poderia ser maior, ter mais tempo, seria interessante, o problema todo se resume em tempo e compromissos no geral. Muito legal, muito mesmo, faria continuamente a aula, exercita bastante, é legal, você não percebe o que está fazendo, parece realmente que remete a época de infância que você começa a pular, brincar sem perceber quando você via você já fez um monte de exercício.

Rafael: Eu gostei também, os pontos positivos é porque é uma forma de exercício, mas de uma forma legal, geralmente os exercícios, é que assim não sou de esporte, mas eu não gosto, eu faço, mas é legal porque é diferente, é em turma, não tem julgamento, tem o certo, mas o errado acontece e ok e acaba que a gente nem percebe, não é maçante, acho que

esses são os pontos positivos, é bem dinâmico e tal. Ponto negativo concordo com o Henrique de acabar rápido e essas coisas.

Henrique: o que você falou faz muito sentido, eu jamais vou sair para correr em volta da faculdade, de exercício de corrida entre aspas sem objetivo, aqui eu corro o tempo todo atrás da bola, pulo igual um doido, e não percebo o tanto que me joga no chão, to nem aí, dou risada e na rua não vou fazer isso, sair correndo atoa igual o povo que faz umas corridas aí, eu não tenho a mínima paciência, é chato. Uma alternativa bem legal, eu acho que mexe com o corpo muito mais que apenas uma corrida na rua.

Rafael: Na nutrição a gente também tem umas estratégias assim de passar a reeducação alimentar de um jeito divertido e algumas coisas fizeram sentido (Kaique: legal, você conseguiu jogar para a nutrição então) É, porque acabei percebendo que é a mesma coisa, a gente tem que trabalhar muito com metodologia, tipo diferentes, tem que ser individual para as pessoas e aí você fala assim “nossa, que legal, dá para fazer esporte para as pessoas que são bem fechadas e tem preconceito para esporte.”

Igor: Eu acho que vai também um pouco além, de alguma forma o que você passou, o que a gente desenvolveu junto o errar é divertido, a gente erra mas não tem problema, acho que é muito de você passar, mas acho que a gente desenvolveu bem isso. Você incentiva a gente, não é um incentivo “vamo aí tenta de novo” era mais “vamo aí você está conseguindo”, a gente aprendeu de uma maneira divertida só que a gente não para no erro, a gente quer ir cada vez mais e quando a gente para surge alguma coisa que nos leva mais para frente, por isso acho que todo mundo como uma maneira ruim o tempo, a duração da oficina toda, mas é porque a gente sempre vai querer avançar mais, se a gente chegar em 7 claves, vai querer avançar mais.

Henrique: Sabe que ele falou uma coisa que lá pela quarta série da vida, os moleques começavam a gritar a xingar porque eu não sabia jogar futebol e xingava, gritava, brigava porque perdeu pela minha culpa, aquele bullying e com isso me travei, não queria fazer nada dentro da escola e não queria fazer nada, até o ensino médio não procurei fazer nada de esporte, de exercício porque eu fugia de tudo que tinha time, coisa em grupo, até para trabalho em grupo mesmo eu fui me fechando, porque eu não queria, eu queria fugir das pessoas e aqui é uma coisa que não acontece, você errou, você não é punido por isso, “não, vamos aí, tenta de novo, você consegue”, aí depois vai para o próximo passo e isso é interessante, quebra também esse negócio das coisas que eu fujo do exercício.

João: acho que o que o Igor e o Henrique falaram faz sentido, aqui você erra, mas o erro não é enfatizado, a gente erra você faz as correções que tem que fazer lógico, mas a gente tem um incentivo para continuar, tipo eu errei e você não vai ficar pegando naquilo “tá errado, tá errado, tá errado”, tem um feedback de como melhorar “ah eu errei, mas eu sei o

que tenho que fazer para melhorar”, acho que isso é o mais interessante, a gente erra mas o erro não é o mais primordial aqui e sim melhorar a cada oficina.

Sobre a socialização

Kaique: vocês acham que isso aconteceu?

Algumas pessoas falaram: Com certeza. (Kaique: mas por causa do que? Do malabarismo, da gente estar brincando junto?)

Henrique: com certeza pela interação dos jogos. Aquele primeiro jogo que você fez de falar o nome foi bem complicado porque ninguém conhecia ninguém e isso foi muito bom para começar a memorizar o nome, dava risada quando errava o nome e a partir daí foi perdendo aquele gelo inicial que todo mundo tem.

Rafael: acho que também porque a gente teve bons momentos e a gente grava esses momentos, marca essas coisas e você começa associar, “ahh o Kaique, muito legal.”

Gustavo: Acho que os jogos criaram na gente uma coragem de se expor mais, aquela coisa vou fazer algo e está todo mundo me olhando, eu não consigo fazer algo quando está todo mundo olhando para mim, eu fico com vergonha, mas com os jogos do malabarismo eu consegui melhor, eu consegui esquecer isso, não sei se é porque estava todo mundo fazendo junto, mas me ajudou a ficar mais de boa no meio de tantas pessoas.

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.

Henrique: Sabe o que é engraçado, mas a socialização com todo mundo aqui, brincando, dando risada e falando, é a mesma coisa que depois de meia dúzia de cervejas no bar, o mesmo tipo de socialização que normalmente acontece.

Kaique: Vocês acham que essa socialização joga para fora?

Henrique: Com certeza. A gente se encontra por aí mesmo correndo a gente fala “oi, beleza?”, falta de tempo de novo, mas pelo menos vai rolando uns ois, vamos fazer alguma coisa, e aí está treinando.

Marieli: É verdade, eu e o João a gente pode não se falar, mas nem que for para falar “você vai no malabarismo?” a gente perguntava.

Sobre o malabarismo para além da prática:

Henrique: A parte de concentração eu percebi que melhorou bastante, tanto na aula, quanto na vida, quanto para fazer outras coisas em casa, na verdade eu deixei de quebrar um copo.

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 isso tem influência, mas eu acho que sim, no sentido eu consegui controlar melhor como se fossem 3 bolinhas.

Henrique: a parte de coordenação e concentração melhorou muito, principalmente para mim que não tinha coordenação, eu até ensaiei uns passos de dança no final de semana e saiu razoável.

Igor: fazia um tempo que eu não achava nada que me interessava assim, e me desafiou bastante, achei bem legal, apesar de eu não ter material, se eu tivesse com certeza chegaria em casa e ficaria fazendo. E outra coisa que eu falei na outra oficina também é esse negócio de perder medo de uma coisa nova, o medo de errar também, o medo em geral, acho que refletiu bastante para mim, não vai ser mais um limitante daqui para frente.

Henrique: surgiam várias oportunidades de oficina para mim e eu ficava com aquele não sei, dava um receio de ir, medo de interagir com outras pessoas, ficar meio assim e essa foi tão legal que eu estou aberto a outras experiências de outras oficinas, agora estou aberto a outras oficinas, não estou com medo de encarar uma nova oficina, uma nova situação desconhecida, vamo bora.

João: Acho que o que o Rafael falou faz sentido, eu também percebi da apresentação que ele falou que falava rápido e agora deu uma regulada, eu acho que quando eu vim para a oficina pelo menos, você começa a pensar mais em você, não sei, eu não consigo fazer determinada coisa, mas se eu persistir, continuar, vai chegar uma hora que eu consigo, eu acho que é mais ou menos isso [...] 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.

Sobre potencializar a criatividade:

Gustavo falou que sim, falou a mesma coisa da oficina passada e comentou sobre ter potencializado a criatividade fora da oficina, mas não falou mais nada.

Igor: a parte motora sempre gostei de brincar com bolas e os esportes que pratiquei, mas eu acho que elimina um pouco as outras práticas que estimulam um pouco a criatividade, gostava de desenhar, de tocar um pouco e estava parado fazia um tempo, mas agora dei uma voltada.

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.