

Texto original publicado em inglês: ONTAÑÓN, Teresa Barragán, BORTOLETO, Marco Antonio Coelho, DUPRAT, Rodrigo Mallet. Capítulo 9 - ENRICHING CIRCUS INSTRUCTION IN PE THROUGH MOTOR GAMES. In: Gil-Madrona, P. (ed.). Handbook of Research on Using Motor Games in Teaching and Learning Strategy. USA: IGI-Global, May, 2022: DOI: 10.4018/978-1-7998-9621-0

[https://www.igi-global.com/book/handbook-research-using-motor-games/279862?fbclid=IwAR3\\_ewiLY1GVIXs2-Cx5Ka05sNIEe1fNcnreAqbsdGKTjQ9vZkcbIVgIMtE#table-of-contents](https://www.igi-global.com/book/handbook-research-using-motor-games/279862?fbclid=IwAR3_ewiLY1GVIXs2-Cx5Ka05sNIEe1fNcnreAqbsdGKTjQ9vZkcbIVgIMtE#table-of-contents)

## **VERSÃO EM PORTUGUÊS – TRADUÇÃO LIVRE DOS AUTORES.**

### **“ENRIQUECENDO” O ENSINO DO CIRCO NA EDUCAÇÃO FÍSICA POR MEIO DOS JOGOS.**

#### **INTRODUCTION**

A importância das artes para os processos educacionais encontra grande ressonância entre os especialistas. No entanto, a formalização da educação e sua estruturação no campo escolar, produziu distanciamentos até hoje notáveis quando o assunto é o ensino da arte (Read, 1958; Sickler-Voig, 2020).

Ao longo de décadas foram construídas robustas evidências que o trato das artes como parte do processo educacional revela-se fundamental, ainda mais numa sociedade que pretende promover o pensamento criativo, a inovação<sup>1</sup> e a autonomia (Freire, 1996).

No campo particular da Educação Física, a dança e, mais recentemente o circo, tem produzido um relevante diálogo, ajudando a repensar a educação corporal e a dimensão expressiva/artística (Bortoleto, 2011). De modo consistente, nossas pesquisas mostram que a partir da década de 1990 (tabela 1), e, mais intensamente, nos últimos 10 anos, o interesse dos professores de Educação Física pelo ensino do circo, principalmente no contexto escolar, vem aumentando e se fortalecendo substancialmente (Ontañón; Duprat; Bortoleto, 2012; Ontañón et al, 2016), com um

---

<sup>1</sup> <https://www.aare.edu.au/blog/?p=2218>

crescimento exponencial no caso particular do Brasil (Xavier Junior; Moura, 2020; Conceição Junior et al, 2020).

Tabela 1 - Número de publicações entre 1980-2011

Antes de 1980	1
1980 - 1990	14
1991 - 2000	74
2001 - 2011	167

Fonte: Adaptado de Ontañón; Bortoleto; Duprat (2013, p. 26).

O aumento das publicações mostra que o ensino do circo na Educação Física escolar, promove o autoconhecimento, expressão corporal, incrementando gradativamente o desenvolvimento das habilidades de comunicação, a imaginação, a cooperação, a autoestima (Kriellaars et al, 2019), a capacidade de apreciação artística e, conseqüentemente, a criatividade (Invernó, 2003), criando um ambiente favorável para a citada expressividade e apreciação do movimento, enquanto arte e patrimônio cultural (Duprat, Pérez Gallardo, 2010). Desse modo, se estabelece um diálogo da Educação Física positivo com a arte da performance (Mateu; Bortoleto, 2011; Price, 2012).

Nesse campo de atuação, pesquisas recentes têm mostrado que o ensino do circo nas aulas de PE ou como atividades recreativas, contribuem para o desenvolvimento motor (Kriellaars et al 2019), fortalecem a participação ativa do aluno e a equidade de gênero nas práticas (Bortoleto et al, 2020).

No entanto, para que estas propostas tenham o impacto pedagógico apresentado é necessário realizar uma adaptação didático pedagógica dos saberes circenses. Foi com essa finalidade que Ontañón (2016) e Cardani et al (2017) indicaram alguns princípios orientadores que podem pautar as atividades circenses como conteúdo educativo, dentre eles destacamos: a busca de uma pedagogia das atividades circenses; diversificação das modalidades circenses; utilização de jogos; contextualização histórico-cultural dos seculares saberes circenses; cultura de segurança; formação específica de professores; Educação Física e arte corporal; e uso das mídias digitais como recurso pedagógico.

## **TEACHING CIRCUS AT SCHOOL PHYSICAL EDUCATION**

Pensar um espaço nas aulas de Educação Física para o ensino do circo tem sido um tema cada vez mais procurado nos últimos anos nas pesquisas e estudos da área da educação física. A cultura e o simbolismo que permeia a arte circense são extremamente ricos e, para que o aluno consiga compreender a importância e a lógica interna destas atividades, ele precisa conhecer os contextos que permeiam esta arte.

Para tanto, nós acreditamos que se faz necessária uma contextualização histórica dos saberes circenses. De fato, a riquíssima história do circo permite desenvolver uma série de saberes transversais que podem contribuir para a ação educativa (Invernó, 2003; Ontañón, 2016; Duprat; Perez Gallardo, 2010), tais como: a importância da família, o respeito aos mais velhos, o cuidado e respeito pelos animais, o papel da mulher no trabalho, entre outros (Melo et al 2019).

Outro ponto importante que deve ser considerado na hora de trabalhar o circo nas aulas de educação física é a segurança dos alunos. As atividades circenses possuem na sua característica certo risco implícito (Guzzo, 2009). De maneira a garantir a segurança, o professor tem a tarefa de organizar um ambiente controlado para a prática destas atividades, um espaço seguro. Pensando em todas as possibilidades, utilizando materiais de segurança e realizando um bom planejamento, evitando assim, o imprevisto e, conseqüentemente, possíveis acidentes. Neste sentido, o ideal é que o professor desenvolva junto com os alunos uma cultura de segurança (Ferreira; Bortoleto; Silva, 2015), buscando cuidados e precauções necessárias ao trabalhar com as atividades circenses, em um espaço de autonomia e responsabilidade coletiva.

O planejamento das atividades circenses, a adequação curricular ao contexto de cada escola, bem como a formação específica do professor, são aspectos que requerem atenção. Observamos ao longo de muitos anos estudando o ensino das atividades circenses, que sem o engajamento e interesse do professor esta proposta (assim como qualquer outra) não funciona. Por isso, a importância de cursos de formação para professores com o objetivo de fortalecer o vínculo pedagógico, o aprofundamento didático/metodológico e a organização e contextualização do conteúdo (Cardani et al, 2017; Tucunduva & Bortoleto, 2019).

Desenvolver uma pedagogia específica para o ensino das atividades circenses que produza adequação nos equipamentos, espaços ou exercícios propostos aos alunos, por meio da flexibilização conceitual e operativa das atividades para melhor adaptação destes conteúdos ao ambiente escolar, vem sendo a tarefa de inúmeros estudiosos e pesquisadores. Ou seja, as atividades e jogos que utilizamos não precisam contemplar todos os requisitos que compõe uma modalidade circense, mas podemos criar situações motrizes nas quais nossos alunos vivenciem algumas das características específicas do universo circense, tornando-se um trabalho mais agradável e prazeroso, diminuindo a dificuldade dos elementos ao nível mais básico e aumentando progressivamente, respeitando o processo de aprendizagem individual.

As crianças, no ato de brincar/jogar, representam aquilo que entendem como Circo, adentram num mundo mágico e incrível, cheio de possibilidades. Quando adotado esses jogos no âmbito educativo, vislumbramos inúmeras potencialidades tais como encorajar para novos desafios, estimular à criatividade, estimular à educação do símbolo, estimular ao autoconhecimento, promover à socialização e a cognição, potencializar o lúdico; contribuir com o desenvolvimento físico, de habilidades e capacidades físicas, trabalhar a afetividade e a autonomia entre outros (Santos Rodrigues; Prodócimo; Ontañón, 2016).

Diversos estudos de caso indicam, de modo geral, que a elaboração de “jogos motores” inspirados na cultura circense vem sendo incorporados como um importante instrumento para o ensino do circo (Bortoleto; Ontañón; Silva, 2016; Bortoleto, Pinheiro, Prodócimo, 2011). Observa-se assim, um interesse coletivo, vindo de vários países (Melo, Bortoleto, Ontañón, 2021; Bernal, 2003; Fouchet, 2006), que passaram a incluir os jogos circenses nas aulas de educação física em inúmeras escolas. E é, com base nesses argumentos, que são apresentados neste trabalho, alguns jogos motores circenses desenvolvidos ao longo de quase duas décadas de trabalho e em cooperação com inúmeros docentes e pesquisadores.

## **A PROPOSAL OF CIRCUS MOTOR GAMES**

Com o objetivo de diversificar as atividades circenses que podem ser ensinadas nas aulas de PE, utilizamos a classificação previamente proposta por Bortoleto, Pinheiro, Prodócimo, (2011):

- Acrobatic games: Jogos que tem a acrobacia com o corpo como elemento principal, incluindo elementos de acrobacia individual, em duplas e coletiva;
- Juggling games: Jogos baseados na manipulação de diversos objetos, incluindo bolas, claves, lenços, entre outros malabares;
- Funambulist or Balance games: Jogos baseados no equilíbrio corporal, seja equilíbrio estático ou dinâmico sobre diversas superfícies ou elementos circenses tais como a bola de equilíbrio, a corda bamba, o rola-rola, entre outros; e não circenses tais como cadeiras, bancos, colchões etc.
- Clowning (Role-play) games: Jogos focados na expressividade e criatividade por meio do corpo e do movimento. Sendo relacionados com o conhecimento do universo do palhaço ou como exploração da teatralidade circense.
- Other circus games: Jogos que não se encaixam nas categorias anteriores, mas que apresentam atividades e números tradicionais do circo, tais como o atirador da facas ou o homem bala.

### **a) Acrobatic games**

De acordo com Bortoleto, Pinheiro e Prodócimo (2011), os jogos que envolvem ações motrizes acrobáticas implicam certa complexidade nos movimentos e requerem o trabalho da consciência e trabalho corporal. As acrobacias incluem movimentos como rolamentos, saltos com giros e inversões, rotações em um ou em vários eixos ou inclusive a combinação de várias ações. Apesar de maior dificuldade, são ações que também são trabalhadas em outros contextos ou conhecimentos. Como é o caso da ginástica ou do acrosport e em diversas ocasiões em que as crianças já vivenciaram alguns destes movimentos previamente (Vernetta; Bedoya; Panadero, 2009).

Para a realização de muitas das atividades, é necessário que o professor utilize equipamento de segurança adequado, como colchões, acompanhar as atividades por vezes realizado ajudas manuais quando forem necessárias.

#### **A1**

**NOME:** Domador de animais acrobáticos

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 3 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Colchonetes e arcos

**DESCRIÇÃO:** O professor será o domador de animais. Antes de iniciar a brincadeira, o professor explicará aos alunos que cada animal deve realizar uma acrobacia diferente. Essas acrobacias podem ser definidas junto com as crianças e sempre de acordo com o nível de cada uma. Por exemplo: o cachorro realizará cambalhotas, o tigre deverá pular por um arco, o macaco deverá andar com as mãos etc. Quando a brincadeira inicia, o professor deve falar aos alunos quais animais devem encenar. O papel de domador pode ser alternado também entre as crianças

**OBSERVAÇÃO:** Essa brincadeira é um ótimo começo para fazer uma discussão sobre o papel dos animais no circo.

## **A2**

**NOME:** Pêndulo

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 7 anos

**PARTICIPANTES:** De 5 a 6 pessoas por grupo

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Nenhum

**DESCRIÇÃO:** Todos os participantes deverão formar uma roda, exceto um que deverá se posicionar ao centro. O jogador que está ao centro deverá manter o corpo rígido e se desequilibrar, caindo em direção aos outros jogadores, que por sua vez o segurarão e o passarão para outro colega.

Essa atividade é interessante para que os alunos aprendam a postura de bloqueio que será útil na hora de aprender várias acrobacias e, também, para que adquiram confiança nos companheiros.

**OBSERVAÇÃO:** É necessário que os participantes tomem muito cuidado com o jogador que está no centro, ressaltando que a segurança deste está sob a responsabilidade dos demais.

## **A3**

**NOME:** A volta ao mundo

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 10 anos

**PARTICIPANTES:** 20 pessoas divididas em duplas

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Colchonetes ou piso emborrachado

**DESCRIÇÃO:** As duplas devem ser formadas por crianças de mais ou menos o mesmo tamanho e peso.

Cada dupla deve estar disposta no espaço a uma distância de 1,5m entre elas, espaço suficiente para que as crianças não se choquem.

O portor da dupla deve ficar parada em dois apoios (com os dois pés no solo), o volante, deve estar abraçado nas costas do companheiro. O professor dá o sinal de início do jogo.

Cada volante tem que dar a volta completa no eixo longitudinal do portor, passando por uma lateral, pela frente, pela outra lateral, retornando para as costas do colega. A única regra é que o volante não pode encostar nenhuma parte do corpo no chão. Caso isso aconteça, deve iniciar novamente das costas do portor.

Ambos os alunos devem vivenciar as duas posições, o portor e o volante.

**OBSERVAÇÃO:** Se os alunos forem mais experientes, podemos propor que o volante faça o caminho no eixo transversal, ou seja, deve sair das costas, passar por cima do ombro, passando pela frente do tronco, por baixo das pernas, retornando para o ponto inicial das cotas.

#### A4

**NOME:** Túnel humano

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 10 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Parede lisa e colchonetes

**DESCRIÇÃO:** A princípio os alunos são divididos em duplas, um deles deve fazer um apoio invertido (dependendo do nível de habilidade, pode ser em três apoios ou parada de mãos), com o peito voltado para a parede, com uma distância entre o de 50cm. O segundo aluno faz a segurança, deve verificar se a pose está bem firme e estável.

Na segunda etapa do jogo, os alunos são divididos em trios. O aluno que realiza o apoio invertido, deve encostar os pés na parede, formando um “túnel” entre parede e o “acrobata”, o segundo aluno permanece fazendo a segurança e o terceiro aluno vai passar agachado ou engatinhando pelo túnel.

**OBSERVAÇÃO:** Com o tempo de prática, podemos colocar mais alunos realizando o apoio invertido (3 ou 4), aumentando o “túnel” a ser percorrido.

#### A5

**NOME:** Lançamento dos arcos

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 8 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Uma dezena de arcos ou bambolês grandes de plástico, depende do número de participantes.

**DESCRIÇÃO:** Um jogo pode ser realizado em duplas, ou com diferentes combinações numéricas, dependendo do número de participantes e nível técnico. Consiste em lançar o arco de forma que passem por todo o corpo do companheiro, que estará a uma certa distância em apoio invertido (parada de 3 apoios ou de mãos). Pode-se variar a distância do lançamento e o tamanho do arco.

Este jogo pode ter um carácter competitivo ou de jogo cooperativo.

**OBSERVAÇÃO:** Os apoios invertidos podem ser substituídos por poses acrobáticas em duplas ou grupos, dependendo do nível técnico e dos conhecimentos prévios do grupo.

## A6

**NOME:** Jogo das poses

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 10 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** 4 cartolinas ou papeis em branco, 4 canetas, colchonetes aptos para acrobacias

**DESCRIÇÃO:** A turma será dividida em grupos, cada grupo terá um papel com uma posição acrobática de base diferente (em pé com as pernas abertas e levemente flexionadas, em posição de quatro apoios, deitado de costas com os joelhos dobrados, deitado de costas com as pernas levantadas etc.). Um dos participantes ficará na posição de base que o papel indica. A partir daí outro participante deverá realizar uma figura ou posse usando a base de apoio e, assim, novas posições irão sendo criadas. A cada nova figura criada, as crianças deverão desenhar no papel as figuras que conseguiram realizar.

**OBSERVAÇÃO:** Todos os membros do grupo passarão por ambas as funções, tentando fazer novas posições dentro de suas possibilidades.



## **b) Juggling games**

Com respeito às manipulações de objetos, escolhemos um equipamento que, de acordo com Ontañón (2016), tem sido defendido por muitos professores que ensinam as atividades circenses como um relevante facilitador do ensino dos malabares: os lenços ou tules. Esse material, bastante explorado por Bortoleto et al (2008) ou Rodrigues (2007), nos traz infinitas possibilidades, conforme podemos ver no DVD Didático – Jogos de malabares “Lenços”, publicado em 2010<sup>2</sup>, ou como apresenta Gaquière (1992, p. 30), quando fala do ensino dos jogos malabares:

Les foulards restent le meilleur moyen d'amener les enfants les moins doués vers les balles. On peut même, le cas échéant, glisser une balle de ping-pong dans le foulard, tenue par un élastique pour constituer une étape intermédiaire avant les balles<sup>3</sup>.

A manipulação dos lenços é recomendada para que os primeiros contatos das crianças com o malabarismo sejam gratificantes e divertidos, pois comparando este tipo de material com os outros utilizados, os lenços permanecem por mais tempo flutuando no ar devido a sua constituição. A simplicidade e beleza desse material permite ensinar a manipulação de objetos desde muito cedo e as suas opções, no que se refere à criação de jogos e exercícios, somente se limitam à criatividade do professor e dos alunos. O lenço é um material que pode ser manipulado com o corpo inteiro e que explora a criatividade por completo. Além disso, as cores desse material, que são geralmente vivas, despertam a atenção e interesse das crianças. Ao trabalharmos com materiais atraentes e bonitos, estamos contribuindo, também, com a educação estética das crianças, despertando os seus aspectos lúdicos e imaginários, tão significativos no desenvolvimento infantil (Rodrigues, 2007). Para os jogos que apresentamos a seguir será necessário preparar alguns lenços de tecido (tule), de 50cm x 50cm, como melhor explicam Duprat e Bortoleto (2007).

---

<sup>2</sup> No DVD Jogos de malabares “Lenços” elaborado em 2010 pelo grupo Circus, encontramos diversas sugestões de uso dos lenços. Disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=Z5xWeVNWkqA> Último acesso em 04/10/2021.

<sup>3</sup> Tradução livre dos autores: Os lenços são a melhor maneira para que as crianças com menos habilidades comecem com as bolas. Podemos, inclusive, se for necessário, colocar uma bola de pingue-pongue no lenço com um elástico. Esse pode ser um passo intermédio antes de começar com as bolas.

## **B1**

**NOME:** Desafios com tule

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 3 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Um lenço para cada participante

**DESCRIÇÃO:** O objetivo deste jogo é não deixar que o lenço toque o solo, devendo ser recepcionado pelo aluno antes disso.

1º Desafio: abrir o lenço sobre a cabeça, olhando para cima o jogador tentará com um assopro forte manter o lenço no ar.

2º Desafio: Lançar o lenço e bater uma palma. Importante para o professor instigar seus alunos a aumentar o número de palmas: duas, depois três, quatro e assim sucessivamente até que eles tentem o maior número de palmas possíveis, antes de recepcionar o lenço.

3º Desafio: Lançar o lenço, bater uma palma na frente do corpo, outra atrás do corpo, uma debaixo da uma perna e segurar o lenço.

**OBSERVAÇÃO:** Podem-se exigir desafios mais complexos de acordo com as condições dos alunos e criatividade do professor.

## **B2**

**NOME:** Troca de tule em duplas

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 3 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido, em duplas

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Um lenço para cada participante

**DESCRIÇÃO:** Um de frente para o outro, com uma distância de mais ou menos 2 metros. Ao sinal, feito por um da dupla, ambos devem lançar o lenço a frente do rosto, simultaneamente, e trocar de lugar entre si.

Variações:

- Distância entre a dupla;
- O tipo de lançamento a ser realizado (por trás das costas, por baixo do braço, de costas etc.);
- O tipo de recepção (com partes do corpo, com o pé, com o cotovelo, com a cabeça, por baixo das pernas etc.);
- O que fazer durante o caminho (rolamento, com um giro, com salto etc.).

### **B3**

**NOME:** Troca de tule em grupos

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 4 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinidos, grupos de aproximadamente 5

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Um lenço para cada participante

**DESCRIÇÃO:** Grupos de aproximadamente 5 crianças, todas devem estar em círculo, voltadas para dentro dele. Ao sinal, devem lançar simultaneamente o lenço a frente do rosto, dar um passo para sua direita e pegar o lenço que foi lançado pela outra pessoa.

Variações:

- Dar o passo para esquerda;
- Lançar sem pausas;
- Pegar o segundo lenço a sua direita;
- Criar uma sequência com apenas um sinal (pegar o da direita, pegar o segundo da direita, pegar o da esquerda, bater uma palma);
- Modificar o que se faz entre os lançamentos (bater palmas, um giro etc.);
- Resgatar cantigas tradicionais com os lançamentos (escravos de jó.).

Para finalizar, solicitar aos grupos que criem uma sequência com 3, 4 ou 5 lançamentos diferentes, aqueles que eles mais gostaram, criando uma pequena coreografia (com entrada, desenvolvimento e uma pose final) que será mostrada aos outros grupos.

Muitos dos jogos acima indicados podem ser, também, realizados com outros objetos de malabares, como bolas e aros, como mais bem apresentado no material desenvolvido para o Governo Brasileiro por Duprat, Ontañón, Bortoleto (2014). Entendendo que nas escolas ou outros espaços educativos onde essas atividades serão realizadas podem dispor de determinados equipamentos, em um segundo momento sugerimos jogos que utilizem bolas de diferentes esportes, materiais facilmente encontrados nas aulas de Educação Física.

### **B4**

**NOME:** Para quem passar?

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 7 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinidos, grupos de aproximadamente 8

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Uma bola de esporte tradicional, como futebol, basquete ou handebol. Materiais alternativos como bolas de borracha, meia ou jornal.

**DESCRIÇÃO:** Um jogo de cooperação, utilizando uma bola por grupo, a primeira pessoa fala o nome de uma outra para quem ela irá passar a bola, devendo preocupar-se com a maneira de jogar a bola, permitindo com que o jogador que for recepcioná-la faça-o de uma maneira confortável.

Após agarrar a bola, este deve falar o nome de outra pessoa e fazer um lançamento em sua direção.

**OBSERVAÇÃO:** Podem-se variar as maneiras de lançamento e de recepção, por exemplo: lançar por cima da cabeça, ou com uma mão, ou por trás do corpo; recepcioná-la com uma mão, dando um giro.

## **B5**

**NOME:** Siga a bola mestra

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 10 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinidos, grupos entre 5 e 8

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Bolas de diferentes tamanhos (podem ser de esportes tradicionais ou de materiais alternativos como bolas de borracha ou meia)

**DESCRIÇÃO:** O grupo formará um círculo, todos voltados de frente para o centro. Um dos alunos terá em sua pose duas bolas de cores ou tamanhos diferentes.

O jogo inicia-se quando o primeiro jogador falar o nome de um jogador para quem irá jogar a primeira bola que deverá recepcioná-la. A segunda bola deve ir para a mesma pessoa, sem que seja repetido seu nome. O segundo jogador deve falar o nome de outro jogador e lançar a primeira bola para ele, antes que receba a segunda bola, e assim, sucessivamente, para dar uma continuidade ao jogo.

É importante que os participantes nunca permaneçam com duas bolas na mão, ou seja, devem lançar uma antes de receber a outra.

Para aumentar o grau de dificuldade podemos adicionar gradativamente mais bolas.

**OBSERVAÇÃO:** Os jogadores devem manter a ordem das bolas na mesma sequência por cores, por exemplo: a primeira azul, a segunda verde, a terceira amarela.

## **B6**

**NOME:** A fábrica

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 10 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinidos, grupos de 8

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Uma bola para cada aluno (podem ser de esportes tradicionais ou de materiais alternativos como bolas de borracha ou meia)

**DESCRIÇÃO:** O grupo formará uma fileira sobre alguma linha da quadra, todos os alunos devem estar voltados para o mesmo lado, encostados ombro a ombro.

Todas as bolas devem estar em um balde ou recipiente, em um dos lados da fileira. O objetivo do jogo é levar todas as bolas de um lado para o outro. Existem duas regras, a primeira, os lançamentos devem seguir o mesmo ritmo de ação, a segunda, os lançamentos devem ser realizados de um aluno para o outro com uma fase de voo.

O primeiro aluno deve pegar a primeira bola e iniciar o ritmo do jogo, lançando a bola para o seguinte da fila. O primeiro aluno deve pegar outra bola e deve lançá-la, ao mesmo tempo que o segundo jogador lança a bola para o seguinte jogador. Ou seja, o primeiro vai passar para o segundo, o segundo para o terceiro e assim, sucessivamente.

**OBSERVAÇÃO:** O professor, juntamente com os outros alunos, pode marcar o ritmo dos lançamentos com palmas, ou algum objeto que emita som, ou um instrumento percussivo.

### **c) Funambulist - Balance games**

Para este tipo de jogos, baseados no equilíbrio corporal sobre objetos, existem no circo múltiplas possibilidades. Temos a perna de pau (Bortoleto, 2003), a bola de equilíbrio (Ontañón et al, 2019), o rola-rola, a corda bamba ou o pé de lata, entre outros. Nesta categoria, é especialmente importante investir na organização do espaço de prática. Desse modo, o uso de colchões e/ou solo acolchoado é recomendado para garantir a segurança dos participantes. Além disso, é importante evitar ter objetos como bancos e cadeiras próximos aos praticantes durante a realização das tarefas, pois com a real possibilidade de queda do aparelho e aterrissagem sobre tais objetos, as chances de um acidente aumentam

consideravelmente. Concordando com Ontañón et al (2019), o mesmo cuidado é necessário no uso de ajudas manuais durante a prática, que podem ser realizadas pelos próprios participantes e/ou pelos professores.

## **C1**

**NOME:** As crianças equilibristas

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 4 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Espaço amplo, com diversos elementos que permitam se equilibrar com segurança como bancos, escadas, canteiros etc.

**DESCRIÇÃO:** A brincadeira consiste na exploração do ambiente em que os alunos se encontram (sala de ginástica, parquinho, uma sala preparada com diversos objetos como cadeiras, traves de equilíbrio etc.) e cada aluno estará livre para descobrir formas de equilibrar-se nos diversos objetos espalhados pelo espaço. Após esta exploração, os alunos demonstrarão aos demais o que vivenciaram para que todos possam realizar os mesmos equilíbrios.

**OBSERVAÇÃO:** O espaço será arrumado de acordo com a idade e habilidade dos participantes. É preciso manter a atenção nos participantes, cuidando para que nenhum acidente aconteça.

## **C2**

**NOME:** Atravessar o rio

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 4 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Colchonetes, corda de equilíbrio ou trave de equilíbrio ou um slackline

**DESCRIÇÃO:** O professor preparará uma “corda bamba” de equilíbrio circense. Para isso poderá utilizar uma trave de equilíbrio, uma corda esticada amarrada em duas bases ou um slackline. Por baixo da corda, no chão, serão colocados colchonetes de segurança. Os alunos deverão atravessar a corda como se estivessem atravessando um rio, tentando manter o equilíbrio para não cair. Para as crianças menores de 5 anos é recomendado que o professor acompanhe um aluno de cada vez, fazendo a segurança para que o aluno não caia.

**OBSERVAÇÃO:** Recomenda-se que a altura não seja superior a 50 cm do chão.

### **C3**

**NOME:** Percurso no pé de lata<sup>4</sup>

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 5 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Um par de pé de lata por cada participante. Materiais para fazer um percurso que os alunos devem completar.

**DESCRIÇÃO:** O professor preparará um percurso para que os alunos completem usando o pé de lata. O percurso poderá ter trechos levemente inclinados, curvas, escadas ou outros obstáculos adequados à idade e habilidade dos alunos.

**OBSERVAÇÃO:** Uma vez que os alunos explorem e consigam realizar o percurso com facilidade, este pode ser mudado para ficar diferente e mais difícil.

### **C4**

**NOME:** Desafio na bola de pilates

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 10 anos

**PARTICIPANTES:** 2 alunos por bola

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Uma bola de Pilates

**DESCRIÇÃO:** O jogo tem início com um da dupla sentado na bola e o outro fazendo a segurança (deve estar atento com os movimentos do colega).

O aluno que está na bola, deve sentar apenas encostando o quadril, com pernas e tronco elevados, realizando um equilíbrio. O desafio é rolar pela bola até ficar apoiado no abdômen, sem encostar as mãos e pés, nem na bola e nem no chão.

Para finalizar o desafio, deve retornar para posição sentada novamente.

### **C5**

**NOME:** O abacaxi

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 10 anos

**PARTICIPANTES:** No mínimo 2 e máximo quantos conseguirem

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Uma bola de equilíbrio e um pneu

---

<sup>4</sup> Neste vídeo é possível comprovar como pode ser construído um pé de lata. Link: [https://www.youtube.com/watch?v=EVnkwviEqxc&ab\\_channel=OBaudaCamilinha](https://www.youtube.com/watch?v=EVnkwviEqxc&ab_channel=OBaudaCamilinha) Acesso em: 26/10/2021

**DESCRIÇÃO:** A primeira etapa desse jogo é subir e descer da bola de equilíbrio. Usaremos um pneu, para que a bola seja colocada sobre ele, fazendo com que ela não role para os lados. Sempre teremos um ajudante ao lado da bola, cuidando da segurança de quem sobe.

A segunda etapa, após o domínio da primeira, consiste numa situação em que vários participantes sobem numa mesma bola de maneira simultânea (ou sequencial). O objetivo é permanecer em equilíbrio sobre o aparelho por determinado período.

**OBSERVAÇÃO:** Pode-se começar com dois participantes e ir aumentando até se conseguir o maior número possível.

## **C6**

**NOME:** Carteira de habilitação de monociclo

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 12 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Monociclo, cones, placas de EVA e cordas

**DESCRIÇÃO:** O professor, juntamente com os alunos, irá criar um circuito que possua curvas, subidas e descidas, um oito, um sinal de pare e um estacionamento, simulando um circuito de autoescola.

Este jogo requer um controle razoável de diferentes movimentos no monociclo, e é, normalmente, realizado por alunos com uma mais experiência.

Os alunos iniciam o circuito parados de pé ao lado do monociclo, devem subir no mesmo e realizar o circuito sem cair ou encostar o pé no chão.

O aluno que finalizar sem penalidades, irá obter sua carteira habilitação de monociclo tipo A. Para isso, o professor pode tirar uma foto do aluno e fazer a carteira em papel cartolina e colocar num plástico como as carteiras de motoristas reais.

**OBSERVAÇÃO:** Para que os alunos continuem progredindo tecnicamente, podemos criar diferentes categorias, com diferente circuitos e níveis de dificuldade.

## **C7**

**NOME:** Basquete no rola-rola

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 12 anos



**PARTICIPANTES:** Equipes de 10 alunos por tabela de basquete

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Rola-rola, bolas de basquete e uma tabela de basquete

**DESCRIÇÃO:** Os alunos devem se organizar em duplas, 4 delas estão com um rola-rola cada e uma dupla ficará embaixo da cesta de basquete.

As duplas que possuem o rola-rola, devem se posicionar a uma mesma distância da tabela.

Um dos alunos ficará sobre o rola-rola e o outro irá realizar a segurança, permanecendo atrás do primeiro, ajudando pela cintura.

Aquele que está em equilíbrio tentará arremessar a bola na tabela, tentando realizar a cesta. A dupla que está embaixo da tabela deve distribuir as bolas para os alunos que estão sobre o rola-rola.

Cada equipe terá um tempo determinado para realizar o maior número de arremessos equilibrando-se.

**OBSERVAÇÃO:** Como apontam Duprat, Ontañón e Bortoleto (2014), podemos realizar esse jogo em duplas, podendo desafiá-las por pontuação, realizar duelos entre duplas ou mesmo, jogar a quem realiza o 'recorde' de pontos num determinado tempo.

É importante ressaltar também que os alunos que fazem a segurança nos jogos que envolvem rola-rola, sempre devem se posicionado atrás ou a frente do companheiro. Nunca devem permanecer do lado, porque em um possível desequilíbrio, a madeira pode ser lançada para a lateral, vindo a acertá-lo, causando um acidente.

#### **d) Clown (Role-play) games**

Quando trabalhamos com as atividades circenses, uma parte muito importante e que deve prevalecer em todas as atividades é a capacidade de expressar e de criar com o corpo. Nesta categoria, propõem-se atividades de encenação. Nelas, é preciso organizar o ensino de maneira que se permita fomentar o pensamento estético-artístico. Como destaca Ontañón (2016), é necessário entender que, mesmo no ensino das atividades circenses, o "saber fazer" não garante necessariamente o "saber expressar". Para que isso aconteça, é necessário realizar um tratamento didático-pedagógico do circo que leve em consideração a expressividade e a teatralidade circense. De maneira a fomentar a criatividade dos alunos, o professor deverá estimular as respostas singulares, evitando, na medida do possível, imitações

ou respostas fáceis. Para tal, será necessário criar um ambiente que projete confiança, em que exista o direito de errar sem ser julgado para que a criação aconteça espontaneamente e sem limitações.

### **D1**

**NOME:** Passeando

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 3 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Nenhum

**DESCRIÇÃO:** Os jogadores devem caminhar pelo espaço determinado e, ao sinal do professor, deverão cumprimentar de alguma forma estabelecida a pessoa mais próxima. Podem-se estabelecer diferentes tipos de cumprimentos a cada sinal dado pelo professor, como, por exemplo, cumprimentar com alegria, caminhar com tristeza, simular que estivesse chegando atrasado ao encontro ou como se tivesse encontrando alguém que não vê há muito tempo, como se estivesse passeando com um cachorro, etc.

### **D2**

**NOME:** Improvisação com objetos

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 8 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Objetos diversos

**DESCRIÇÃO:** Para esta improvisação, é fornecido um objeto ao participante e este deve construir uma cena em torno deste objeto. Pode-se pedir que em certo momento outro participante continue a cena ou introduza um novo objeto para dar continuidade. Por exemplo, se o objeto for uma bola, esta pode servir para representar um balão, uma barriga, uma bola de adivinhação, uma lua etc.

### **D3**

**NOME:** A caminhada do palhaço

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 4 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Nenhum

**DESCRIÇÃO:** Os participantes, seguindo os comandos do professor, deverão realizar diversos tipos de caminhada: devagar, rápido, abaixado, na ponta do pé. Posteriormente, eles deverão simular que tem um fio puxando o corpo deles para fazer uma caminhada diferente. Por exemplo: se tem um fio puxando do nariz, será este que guiará a caminhada. Assim também com a barriga, os pés, o quadril etc.

**OBSERVAÇÃO:** Podem ser colocados vídeos de palhaços para ver como os artistas representam os diversos tipos de caminhada.

#### **D4**

**NOME:** Triangulação cênica

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 12 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Nenhum

**DESCRIÇÃO:** Os alunos devem ser divididos em trios. Um dos alunos será a plateia, os outros dois participarão do jogo.

Os dois jogadores devem estar com peito voltado para a plateia e olhando para frente. Quando um dos participantes olhar para o outro, deve permanecer dessa forma até que o outro jogador olhe para ele, rapidamente deve olhar para frente (plateia).

Dizemos que os jogadores irão passar o foco. Ou seja, o participante que está sendo observado pelo colega, no momento que olha para ele, passa o foco. Esse outro participante deve olhar imediatamente para frente, permanecendo nessa posição quanto tempo achar necessário, até passar o foco para seu companheiro de cena.

**OBSERVAÇÃO:** É um jogo de concentração e tempo. Pois os participantes devem estar sempre atentos ao movimento do outro jogador, para jogar junto com ele. O participante que não está olhando para a plateia, deve estar sempre olhar para o outro.

#### **e) Other circus games**

O circo é uma arte que, por sua variedade, apresenta muitas possibilidades, desde as mais “comuns”, como os malabares com bolas ou claves, até as mais “extravagantes” ou “diferentes” (ao menos do âmbito educativo), como a magia ou o

homem-bala, modalidades que podem ser trabalhadas de maneira adaptada e explorando a capacidade de imaginação que as crianças têm naturalmente. Na realização dos jogos motores com circo, é interessante explorar toda a diversidade que encontramos no circo. Por isso, propomos a seguir alguns jogos que buscam explorar as modalidades menos usuais e fora do comum. É importante que para a realização destes jogos, professores e alunos explorem a criatividade e possam explorar o imaginário do circo.

## **E1**

**NOME:** Lona, Palhaço, Furacão

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 5 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido, mínimo 7 crianças

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Nenhum

**DESCRIÇÃO:** Dividir as crianças em grupos de 3: duas ficam de mãos dadas, formando uma lona de circo e a terceira fica no meio representando o palhaço. As "lonas" devem estar espalhadas pelo local da brincadeira.

Devem ficar uma ou mais crianças sem lona, no centro da área. quando tudo está pronto, alguém diz: lona, palhaço ou furacão.

- Se a pessoa disser lona, as lonas devem desmanchar-se e buscar outro palhaço para cobrir.
- Se a pessoa disser palhaço, os palhaços devem sair das lonas e buscar outra para se abrigar.
- Se a pessoa disser furacão, todo mundo deverá trocar de lugar, formando novas lonas com seus palhaços dentro delas.

As crianças que estão no centro têm que tentar ocupar os lugares que ficam vazios, dependendo se for lona ou palhaço. Quem ficar sem ocupar nenhum lugar, vai para o centro e a brincadeira recomeça.

**OBSERVAÇÃO:** Nesta brincadeira é interessante fazer alguma referência e contextualização ao circo de lona, como é realizada a montagem da lona, os diferentes artistas que tem no circo, a dificuldade que os circenses enfrentam com as inclemências climáticas, como os furacões, as fortes chuvas, tornados etc.

## **E2**

**NOME:** Homem Bala

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 3 anos

**PARTICIPANTES:** Indefinido

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Cama elástica ou mini-tramp, colchões, arco

**DESCRIÇÃO:** Utilizando uma cama elástica ou mini-tramp, as crianças deverão realizar pulos por um arco que o professor segurará. Os alunos tentarão pular realizando diversas posições, tentando chegar cada vez mais longe e simulando o famoso número circense “homem-bala”.

**OBSERVAÇÃO:** Para garantir a segurança dos alunos, devem ser disponibilizados colchões apropriados no local em que será realizada a aterrissagem do pulo.

### **E3**

**NOME:** Atirador de facas

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 4 anos

**PARTICIPANTES:** Dois ou mais

**MATERIAL NECESSÁRIO:** Uma manta com feltro (colorida de tamanho aproximado 2x2 metros). De 4 a 6 bolas de espuma ou isopor (5cm de diâmetro) cobertas de velcro (parte que agarra no feltro).

**DESCRIÇÃO:** Este jogo consiste em que um dos jogadores se coloca na frente da manta de feltro, que deve ser previamente colocada num varal ou fixada na parede e deve manter pernas e braços afastados em posição de estrela. Do outro lado, teremos o Atirador, que deve se situar a uma distância mínima de 3 metros (variável conforme a dificuldade desejada). Logo o Atirador deverá lançar uma a uma as bolas, de modo que acerte a manta de feltro sem que as bolas toquem o corpo do companheiro que está imóvel a sua frente. Normalmente, nos números clássicos do Atirador de Facas se busca lançar (a bola) entre os braços e o tronco, ao lado da cabeça e entre os braços e entre as pernas. Caso uma das bolas (ou mais) acerte o corpo do companheiro, o Atirador perde, podendo ser substituído. Perder ponto, caso haja algum sistema de pontuação, ou trocar de lugar com outro companheiro. (Bortoleto, Pinheiro e Prodócimo, 2011)

**OBSERVAÇÃO:** Para os jogadores com maior domínio motor, aconselha-se aumentar a distância, estabelecer tempo para os lançamentos, ou mesmo buscar que

as bolas se fixem na manta o mais perto possível do corpo do companheiro que está na posição de estrela.

#### **E4**

**NOME:** Quiz circense

**FAIXA ETÁRIA RECOMENDADA:** A partir de 8 anos

**PARTICIPANTES:** Mínimo 6, divididos em grupos com igual número de participantes

**MATERIAL NECESSÁRIO:**

**DESCRIÇÃO:** No primeiro exercício dividiremos os grupos, em igual número de participantes. Esses grupos serão famílias tradicionais de circo, eles deverão procurar um nome para essa família e criar uma apresentação que os identifique. Todos apresentarão as famílias para a turma.

A segunda etapa, será um concurso de perguntas e respostas. O professor deve adaptar as perguntas em relação aos conteúdos trabalhados durante as aulas anteriores ou a idade dos alunos. Alguns exemplos:

- a) cite o nome de três palhaços famosos
- b) como é denominada a estrutura do circo itinerante?
- c) qual é o nome do objeto que se equilibra com um palito e que foi usado durante as aulas?
- d) como é denominada a pessoa que manipula objetos?
- e) como é denominado o apresentador do espetáculo no circo?
- f) qual o país de origem do circo moderno?

**OBSERVAÇÃO:** Os conhecimentos abordados nas perguntas deverão ser previamente apresentados aos alunos participantes do jogo.

Queremos ressaltar que todos os jogos motores acima indicados exigem cuidados para garantir a segurança dos participantes. Toda e qualquer mudança na estrutura dos jogos, visando adequar a diferentes faixas etárias, ou aos recursos (espaço, materiais, ...), disponíveis, devem ser realizadas mantendo e prezando pela segurança dos jogadores.

Apresentar as atividades circenses por meio de jogos motores é uma estratégia pedagógica adotada por muitos dos autores da área faz muitos anos (Comes et al,

2000). Compreender a importância do jogo na aprendizagem é fundamental, mais ainda quando nos referimos ao circo e seu universo lúdico e mágico. Contudo é possível observar ainda professores que ainda não conseguem realizar esta aproximação de maneira eficaz ou conseguem entender que o jogo pode ser uma importante forma de orientar a aprendizagem.

Dedicar-se com seriedade em uma atividade, não quer dizer que o ensino precise acontecer de maneira tediosa ou técnica. Muito pelo contrário, trata-se de entender também a importância do lúdico nos processos educativos. Neste ponto, defendemos a necessidade de se criarem situações lúdicas como meios introdutórios das atividades circenses, criando propostas que cativem todos os alunos, apoiando-se no jogo como meio de expressão espontânea, através da afetividade, da integração e do entusiasmo, e usando a criatividade como via para a transformação (Ontañón, 2016).

Nesse sentido cabe retomar a Johan Huizinga (2010), consagrado autor que defendeu as relações existentes entre as artes e o elemento lúdico, destacando que ambas as manifestações compartilham uma relação direta, “quase de identidade essencial”. Da mesma forma o faz Duarte Jr. (1988, p. 52), quando diz que:

Os laços que unem o jogo e a procura da beleza (a estética) são vários: em ambos, a harmonia dos elementos é significativa em si mesma; em ambos, o prazer é derivado do próprio ritmo e harmonia. Em ambos, a imaginação cria um sentido para além da concretude do universo físico; um sentido que exprime os valores humanos. “A genuína cultura, indicou Sapir, é ‘intrinsecamente harmoniosa’, equilibrada, auto satisfatória, uma realidade na qual nada carece de significado”.

Entender o jogo como veículo do ensino significa realizar uma incursão lúdica e pedagógica sobre as atividades circenses, apresentando as diferentes modalidades do circo de uma maneira divertida e prazerosa; significa pensar pedagogicamente essas atividades para poder levá-las ao âmbito educacional, como bem destacam Bortoleto, Pinheiro e Prodócimo (2011).

Para que isso seja possível, o professor junto aos seus alunos, deverá explorar a criatividade e a imaginação para poder “transformar” as atividades circenses em situações lúdicas e/ou jogos e, dessa forma, vivenciar o medo frente ao atirador de facas, a emoção do trapezista quando passar de um trapézio ao outro; ou o barulho

das motos no fabuloso número do “Globo da morte”, de maneira divertida, explorando a imaginação e sem nenhum risco real.

## **CONCLUSÃO**

Como foi apresentado, os jogos motores constroem uma atmosfera lúdica, promovendo uma maior adesão, imersão e envolvimento com a Educação Física (Parlebas, 2001), ajudando, inclusive, no ensino das atividades circenses. Os jogos relatados são apenas algumas ideias dentre milhares de outras que catalogamos ao longo de muitos anos e, certamente, permitem a criação de inúmeras variações e adaptações aos públicos mais diversos (educação infantil ou atividade para idosos, por exemplo) e recursos disponíveis. Não temos dúvida que os jogos motores representam a “porta de entrada” para as atividades circenses (Takamori et al, 2011; Tengan; Bortoleto, 2020) e, por conseguinte, para a educação corporal expressiva (Mateu, Bortoleto, 2011). Desse modo, animamos todos os docentes a seguirem investigando a riquíssima cultura circense para criarem seus próprios jogos baseados nesses saberes artísticos, experimentando-os em suas atividades e promovendo uma Educação Física mais lúdica, criativa e cativante.