

FUTEBOL DE BOTÃO E CULTURA MAKER: POSSIBILIDADES DE DIÁLOGOS E APRENDIZAGENS

Cauê dos Santos Agostini

Universidade Federal de São Carlos (Brasil)

Osmar Moreira Souza Júnior

Universidade Federal de São Carlos (Brasil)

Resumo

Em um período anterior à Copa do Mundo FIFA 2018, uma escola privada do estado de São Paulo iniciou um projeto que tinha o futebol como tema gerador. Esse projeto foi desenvolvido de acordo com princípios da cultura *maker*, movimento associado à ideia da metodologia conhecida pela sigla DIY (“do it yourself”), “faça você mesmo”, em português. Utilizando-se do potencial do futebol na sociedade brasileira, ainda mais evidente em tempos de Copa, a proposta foi pautada em um campo de estudos recentes que tratam a “pedagogia de projetos” e propôs intervenções em que o professor se tornasse pesquisador e o aluno sujeito do processo de aprendizagem, trabalhando com os alunos diversas disciplinas presentes na matriz curricular escolar. Atrelando a temática futebol à ideia de resgatar práticas populares que possibilitem que os alunos construam, de fato, suas ideias, o projeto identificou relevante potencial educativo no futebol de botão. Realizado nos sétimos anos da escola, sendo que para este estudo tenho acompanhado as atividades do sétimo ano C, esse acompanhamento acontece com o menor contato verbal possível com os alunos, porém interagindo quando solicitado. O objetivo principal consiste em analisar o desenvolvimento do projeto, atentando-se aos aspectos ligados à interdisciplinaridade e ao protagonismo dos alunos na construção do conhecimento. As professoras encarregadas pelo projeto ministravam as disciplinas de artes e ciências e, além disso, as duas juntas eram responsáveis pelas aulas da disciplina *maker*. Durante os encontros, elas fizeram com que os alunos vivenciassem a prática

de uma maneira reflexiva, ou seja, jogassem futebol de botão pensando naquilo como um jogo popular e capaz de promover a integração entre as pessoas. Além disso, houve discussões sobre assuntos associados ao futebol em geral, sendo que isso foi importante em um momento inicial, pois os alunos puderam associar muitos aspectos do futebol de campo ao futebol de botão. O presente estudo encontra-se em andamento e atualmente os alunos estão realizando em grupos de cinco pessoas uma tarefa que consiste na criação dos próprios times de botão, portanto, cabe a elas o desafio de pensar em um nome para time e jogadores, desenhar as figuras a serem impressas e coladas nos botões, o mascote e o brasão, sempre tomando as próprias decisões em grupo, mediadas pelas professoras. A próxima etapa é imprimir os botões em uma impressora 3D disponibilizada pela escola. Portanto, fica evidente até essa etapa do processo, o potencial pedagógico do futebol, quando desenvolvido de maneira adequada e efetiva, utilizando-se de princípios como a cultura *maker*, a pedagogia de projetos e a interdisciplinariedade, tornando os alunos mais participativos e expandindo o uso do futebol, devido à influência que o esporte tem na cultura brasileira.

Referências

SENA, M. T. B. C. (2011). O processo de ensino-aprendizagem a partir de projetos de trabalho em uma abordagem crítica. **X Congresso Nacional de Educação - educere**, Curitiba

HERNÁNDEZ, F; VENTURA, M.A **organização do currículo por projetos de trabalho: O conhecimento é um caleidoscópio**. Porto Alegre: Artmed, 1998.