

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUPERINTENDÊNCIA DE EDUCAÇÃO
DIRETORIA DE POLÍTICAS E PROGRAMAS EDUCACIONAIS
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL
JOELMA MARIA UHLIG

MATERIAL DIDÁTICO PEDAGÓGICO
UNIDADE DIDÁTICA

VENCENDO A INDISCIPLINA POR MEIO DOS JOGOS COOPERATIVOS



CURITIBA
2008

JOELMA MARIA UHLIG

**MATERIAL DIDÁTICO PEDAGÓGICO
UNIDADE DIDÁTICA**

VENCENDO A INDISCIPLINA POR MEIO DOS JOGOS COOPERATIVOS

Material didático pedagógico apresentado como requisito parcial à obtenção de título Professor PDE, ao Programa de Desenvolvimento Educacional, Secretaria de Estado da Educação. Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Dr. Sérgio Luiz Carlos dos Santos

CURITIBA

2008

INTRODUÇÃO

Atualmente a indisciplina tornou-se um “obstáculo” ao trabalho pedagógico e os professores ficam desgastados, tentam várias alternativas, e já não sabendo o que fazer, chegam mesmo em algumas oportunidades a pedir ao aluno indisciplinado que se retire da sala já que ele atrapalha o rendimento do restante do grupo.

Nesses casos, os alunos são encaminhados à Equipe Pedagógica, onde muitas vezes há pressões por parte dos professores para que sejam aplicadas punições severas a esses estudantes.

Como agir nessa situação?

De que forma a Educação Física pode ajudar?

Os adolescentes e jovens estão perdendo a noção de seus limites, dos valores humanos e a consequência disto é o que enfrentamos dentro da escola e fora dela, na sociedade.

O aluno passa a imaginar que na escola pode, assim como em casa, “fazer o que bem entender”, entrando em conflito com o próximo, se auto-destruindo.

Uma das funções da escola é estabelecer limites e proporcionar uma educação plena com vistas ao desabrochar de virtudes e valores aos seus alunos. Um lugar privilegiado para que aconteça uma educação adaptada às exigências do nosso tempo.

A Educação Física, sendo um dos componentes curriculares da escola, tem como função educar para compreender e transformar a realidade que nos cerca, a partir de sua especificidade que é a cultura do movimento humano. Sendo este, carregado de elementos históricos, éticos, técnicos, políticos, filosóficos, étnicos que devem ser estudados e praticados na escola.

Se o objetivo da escola é atender à educação global do aluno, a Educação Física, como seu componente curricular precisa também dar a sua contribuição para que o aluno possa conhecer, escolher, vivenciar,

transformar, planejar e ser capaz de vivenciar os valores associados à boa convivência em sociedade.

JUSTIFICATIVA

O Programa de Desenvolvimento Educacional - PDE prevê em sua proposta, a construção de material didático pelos seus participantes, de forma colaborativa com os grupos de professores da rede, sobre questões que visem a melhoria da qualidade de ensino.

Desta forma, após levantarmos as principais necessidades da prática pedagógica dos professores, percebeu-se a escassez de materiais disponíveis, na busca de estratégias que venham minimizar o problema da indisciplina escolar.

Objetivando auxiliar o professor de forma criativa e prática, elaborou-se esta unidade didática constituída de atividades vivenciais formativas e informativas, baseado em autores da área.

Este material não tem a pretensão de ser um receituário, podendo cada atividade ser adaptada, transformada e melhorada de acordo com cada realidade.

OBJETIVOS

- * Pretende-se com este material dar subsídios ao trabalho dos professores de Educação Física no que se refere aos Jogos Cooperativos, destacando a importância do mesmo para a diminuição dos casos de indisciplina na escola;
- * Organizar um material acessível, tendo como suporte sugestões de jogos elaborados por autores renomados;
- * Incentivar outras pessoas a investir nos Jogos Cooperativos como uma pedagogia viável;

*Apresentar sugestões de atividades que desenvolvam principalmente a cooperação, a estima e o respeito;

* Também pretende-se buscar melhores resultados no que se refere ao comportamento dos alunos, através da realização das atividades propostas neste caderno e trabalhadas pelos professores da Rede Estadual, visando assim a melhoria de estratégias na relação professor-aluno e aluno-aluno.

O que se faz necessário esclarecer...

Segundo ORLICK (1989 p 104):

Jogos de aceitação devem substituir os jogos de rejeição. Se fizermos com que cada criança se sinta aceita e dermos a cada uma um papel significativo a desempenhar no ambiente de atividades, estaremos bem adiantados em nosso caminho para a solução da maioria dos sérios problemas psico-sociais que atualmente permeiam os jogos e os esportes. Essa é uma das razões porque é tão importante criar jogos e ambientes de aprendizado onde ninguém se sinta um perdedor.

Para Soler (2003) existem vários tipos de jogos que podem ser bem utilizados quanto ao objetivo almejado, são eles:

- Jogos cooperativos para apresentação;
- Jogos cooperativos para aproximação;
- Jogos cooperativos para afirmação;
- Jogos cooperativos para ligação;
- Jogos plenamente cooperativos;
- Jogos cooperativos para descontrair;
- Jogos cooperativos de confiança;
- Jogos cooperativos para resolução de conflitos;
- Jogos cooperativos utilizando pára-quedas.

É importante destacar que neste material procuraremos organizar algumas atividades elaboradas por autores de renome, que contribuam para minimizar o problema da indisciplina na sala de aula, buscando para isso a contribuição dos jogos que visem resolver conflitos e aproximar os alunos.

JOGOS COOPERATIVOS PARA APROXIMAÇÃO

Como o próprio nome sugere, estes jogos têm como principal objetivo aproximar os participantes. Numa classe indisciplinada, onde ninguém ouve ninguém, ninguém respeita o próximo não poderá haver aprendizagem, as pessoas que não se aproximam das outras não vêem sentido em respeitá-las.

Para PIAGET (1996), o respeito constitui o sentimento fundamental que possibilita a aquisição das noções morais. Conseguimos atingir a responsabilidade, desenvolvendo a cooperação, a solidariedade, o comprometimento com o grupo, criando contratos e regras claras e que precisarão ser cumpridas com justiça.

ATIVIDADES

1 – A Galinha Cega

Material: Venda para os olhos.

Disposição: Todos em círculo dando as mãos, menos um, que representará a galinha cega.

Desenvolvimento: No centro do círculo se colocará um participante vendado: a galinha cega. Depois de dar três voltas sobre si mesma, se dirigirá a qualquer pessoa do círculo e apalpará seu rosto para tentar reconhecê-la. Se conseguir, troca de lugar com ela.

Objetivos:

- * Percepção tátil;
- * Percepção dos outros;
- * Vivenciar uma atividade sem utilizar a visão.

SOLER (2003, p. 78)

2 – A Ordem das Idades

Material: Nenhum.

Disposição: Todos em fila.

Desenvolvimento: O compromisso é não falar mentiras durante o jogo e só se podem usar gestos. O objetivo do grupo é ordenar por data de nascimento, da maior para a menor, porém, sem falar. Ganhará o grupo quando estiver todo em ordem. Aí sim, pode se falar.

Objetivos:

- * Conhecer o grupo;
- * Estimular a cooperação;
- * Realizar uma atividade sem falar, aprendendo a observar.

SOLER (2003, p.78)

3 – Espiral

Material: Música tocada num aparelho de cd.

Disposição: Em círculo, todos de mãos dadas.

Desenvolvimento: O facilitador solta sua mão esquerda e começa a caminhar para a esquerda dentro do círculo. Os outros, sempre de mãos dadas, seguem-no, pouco a pouco formando uma espiral humana, que fica cada vez mais apertada. Essa espiral chega a um ponto em que todos estão tão apertados, que não podem continuar mais. Então o facilitador pode dar a volta e dirigir o grupo para fora, terminando no círculo grande original. Durante o jogo o grupo pode cantar ou escutar uma canção, enquanto sente a energia coletiva.

Objetivos:

- * Aproximar o grupo;
- * Descontrair.

BROWN (1994, p. 71)

4 - Eu Gosto de Você Porque...

Material: Papel e canetas.

Disposição: Todos sentados em um grande círculo.

Desenvolvimento: O Facilitador pedirá a cada um dos participantes que escrevam seus nomes num pedaço de papel, e, à medida que eles dão voltas no círculo, cada um pensa numa coisa que gosta sobre cada pessoa e escreve aquilo no pedaço de papel, embaixo do nome da pessoa. Quando todos terminarem, cada um recebe de volta o seu papel e pode conhecer o que o grupo pensa sobre ele.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Conhecer o grupo;
- * Propiciar a relação interpessoal.

SOLER (2003, p. 77)

5 – Permita Me Conhecer

Material: Vendas para os olhos.

Disposição: Número par de participantes, formando dois círculos concêntricos (um voltado para o outro).

Desenvolvimento: Girar os círculos em direções opostas, e quando o facilitador bater palmas, os círculos devem parar, segurar as mãos da primeira pessoa à sua frente, e ir descobrindo como é esta pessoa.

Com o passar do tempo, o facilitador poderá ir ampliando para trios, quartetos, etc.

Objetivos:

- * Conhecer o grupo;
- * Estimular a cooperação;
- * Vivenciar uma atividade sem a visão.

SOLER (2003, p. 79)

6 – Pessoa pra Pessoa

Material: Nenhum

Disposição: Espaço aberto, compatível com o número de participantes e livres de obstáculos.

Desenvolvimento: Inicia-se incentivando as pessoas a caminhar livre e criativamente pelo ambiente (andar com passo de gigante, de

formiguinha, andar como se o chão tivesse pegando fogo, com um tique nervoso, etc.). Depois de alguns poucos minutos, fala-se em voz bem alta, duas partes do corpo (mão na testa, dedo no nariz, orelha com orelha, cotovelo na barriga, etc.). A este estímulo, todos deverão formar uma dupla e tocar, um no outro, as partes faladas pelo Focalizador, o mais rápido possível! Por exemplo: - “Mão na testa”. Cada pessoa deverá encontrar um par e tocar sua mão na testa do outro e vice-versa. Quando todos estiverem em duplas tocando as partes faladas, o Focalizador reinicia o processo, propondo a caminhada livre e criativa... Após 2 ou 3 dessas combinações o Focalizador pode dizer em voz alta o nome do jogo: “Pessoa pra pessoa”. Nesse momento, todos – inclusive o Focalizador – devem formar uma nova dupla e abraçar um ao outro, bem agarradinho para garantir o encontro.

Objetivos:

- * Despertar a atenção e tempo de reação;
- * Diminuir a distância entre as pessoas e promover o com-tato;
- * Desfazer preconceitos e incentivar a criatividade;

BROTTO (2001,
p.131)

7 – Salve-se Com Um Abraço

Material: Bexigas

Disposição: O facilitador explica que este é um jogo de pega-pega, onde o objetivo é que todos se salvem. O pegador com uma bexiga, tenta tocar o peito de alguém, se conseguir ele passa a bexiga e invertem-se os papéis. Para não serem pegos, os participantes têm que se abraçar aos pares, encostando o peito um no outro, salvando-se mutuamente. Conforme a dinâmica do grupo, pode-se ter mais que um pegador, maior número de bexigas e propor abraços em trios e/ou em grupos maiores.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;

- * Propiciar a relação interpessoal;
- * Permitir uma maior aproximação do grupo.

BROTTO (2003, p. 93)

8 – Confraternização dos Bichinhos

Material: Vendas para os olhos.

Disposição: Todos à vontade, pelo espaço destinado para o grupo.

Desenvolvimento: Formamos uma grande roda e numeramos, de 01 à 04, todos os participantes (a quantidade dos números varia de acordo com o tamanho do grupo). Pedimos a um representante de cada número que escolha uma espécie de BICHINHO para caracterizar o seu respectivo grupo. Por exemplo: O representante do número (1) escolhe ser “carneiro”, o representante do número (2), escolhe ser “gato”, o do número (3), “boi” e o do número (4), “pato”. A partir desse momento, todos os números (1) serão “carneiros”, os números (2) serão “gatos”, os números (3) serão “bois” e os números (4), “patos”. O objetivo deste jogo é conseguir reunir todos os BICHINHOS da mesma espécie (gatos com gatos, patos com patos, etc.). Todos são BICHINHOS e devem se expressar de acordo com as características de cada espécie. Após cada “espécie” ter se manifestado o facilitador pede pra que todos coloquem a venda nos olhos e partam imitando sua espécie à procura de seus companheiros e ao se encontrarem abraçam-se até que cada espécie tenha reencontrado todos os seus membros.

Objetivos:

- * Reunir grupos;
- * Propiciar a relação interpessoal;
- * Permitir uma maior aproximação do grupo.

BROTTO (2003, p.

103)

JOGOS COOPERATIVOS PARA A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

Para ZAGURY (1999), não podemos ignorar ou desvincular a história de vida do aluno, de sua família e do meio em que vive. Ele traz de casa, da sociedade um olhar de mundo que não foi aprendido na escola e, às vezes, dependendo de qual seja ele, a escola hesita em aceitar. Porém, um fenômeno interessante ocorre no grupo de alunos. Quando um limite é discutido e decidido entre os alunos e o professor, ele pode ser cobrado em sala de aula e será aceito. Outro sintoma é a instalação de certos hábitos que vão sendo adquiridos pela convivência entre os alunos em classe. Por isso acontece de alunos indisciplinados, em contato com um ambiente calmo e acolhedor, conseguirem com o tempo se relacionar de maneira amigável e aumentar consideravelmente sua produção e seu conhecimento.

Estabelecer limites (disciplina) é uma das funções da escola. Mas a diferença entre serem respeitados ou não está na maneira como são colocados.

Com relação ao professor, RUIZ (1995) destaca que ele precisa acreditar em suas potencialidades, em sua função, preparando-se para ela, utilizando-se dos melhores meios para exercê-las, buscando novas oportunidades, auto-aperfeiçoamento, para melhor compreender a relação teoria e prática e as características fundamentais de seus alunos, entendendo esse que se reverterá em uma ação educacional de realizações concretas.

O profissional da educação deve ser um bom conhecedor do contexto o qual está inserido, entendendo a problemática, as divergências, no sentido de ser capaz de aceitar não só a si próprio; porém seus alunos com todas as suas limitações; por isso toda posição de equilíbrio, prudência e julgamento coerente se fazem necessários. Para se tomar atitude e posição crítica exige sabedoria que provém de reflexão madura da compreensão, de responsabilidade, inspirada na generosa dedicação ao outro, sem esperar recompensas.

ATIVIDADES

1 – Ajudando Seus Amigos

Material: Saquinhos de areia ou feijão.

Disposição: Cada participante com um saquinho em cima da cabeça mantendo o equilíbrio, todos devem passear pelo espaço destinado para o jogo.

Desenvolvimento: Quando um saquinho cair, a pessoa que não conseguiu equilibrá-lo deve ficar “congelada”. Outra pessoa então deve tentar pegar o saquinho ajudando seu amigo a “descongelar-se” e seguir no jogo. Quando abaixar para pegar o saquinho do amigo, se o seu cair, também estará “congelado”.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Reforçar o trabalho em equipe;
- * Aprimorar o equilíbrio.

SOLER (2003, p. 112)

2 – Basquetebalde

Material: Bola e dois baldes.

Disposição: Duas equipes com seis ou mais integrantes, cada equipe tem um representante segurando um balde, que pode correr pela linha lateral (direita e esquerda), sem entrar na quadra.

Desenvolvimento: Os integrantes da equipe devem passar a bola entre si, tentando jogar a bola dentro do balde. O jogador, de posse da bola, pode passá-la ou tentar acertar o balde, porém não pode andar segurando a bola. A outra equipe procura interceptar a bola (sem contato pessoal) e tenta acertar o seu balde. Cada vez que um jogador acerta o balde, converte ponto e deverá jogar um dado. Se cair número ímpar, o ponto vale 1, 3 e 5 pontos a favor... se tirar números pares, o ponto vale 2, 4 e 6 pontos contra a sua equipe.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Reforçar o trabalho em equipe;

*Desenvolver habilidades motoras, tais como: correr, passar, rebater, lançar, etc.

SOLER (2003, p.111)

3 – Bola Alternativa

Material: Bolas de praia.

Disposição: Grupos de quatro a seis pessoas, formando pequenos círculos, olhando para fora. Devem estar unidos e agarrados pelos braços.

Desenvolvimento: O facilitador coloca a bola no chão dentro do círculo e explica que este deverá tirar a bola sem usar as mãos.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Reforçar o trabalho em equipe;
- * Aprimorar a relação interpessoal.

SOLER (2003, p. 115)

4 – Cada Apito Um Grupo

Material: Nenhum.

Disposição: Todos à vontade, pelo espaço destinado para o grupo.

Desenvolvimento: O facilitador escolhe um participante que será o pegador. O jogo inicia, e as pessoas correm livremente pelo espaço destinado para o jogo. O facilitador apita três vezes, e todos devem formar grupos de três. O pegador neste momento tenta pegar quem ainda não formou grupos. O facilitador apita duas, quatro, seis, oito, etc.

Objetivos:

- * Formar grupos;
- * Estimular a cooperação;
- * Aprimorar a relação interpessoal.

SOLER (2003, p. 112)

5 – Completar a Sentença

Material: Aparelho de som.

Disposição: Todos dançando, ao som da música animada.

Desenvolvimento: Quando a música parar, formar grupos de três pessoas e responder rapidamente uma pergunta feita pelo facilitador (o que vier na cabeça). O facilitador, a cada parada, vai sugerindo novos grupos: quatro, cinco, seis... Até o grupo todo.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Aprimorar o trabalho em grupo;
- * Exercitar a rapidez de raciocínio.

SOLER (2003, p. 114)

6 – Formar Grupos

Material: Nenhum.

Disposição: Todos à vontade, pelo espaço destinado para o jogo.

Desenvolvimento: Os participantes andando livremente pelo espaço destinado ao jogo. O facilitador cria alguns critérios para formar novos grupos: cor dos cabelos, número dos sapatos que cada um calça, o mês do aniversário, a comida favorita, a cor dos olhos, o signo, etc.

Conseguiremos vários novos grupos, se percebermos algumas características do grupo.

Objetivos:

- * Formar novos grupos;
- * Aprimorar a relação interpessoal;
- * Estimular a cooperação.

SOLER (2003, p. 113)

7 – Murmurando

Material: Vendas para os olhos.

Disposição: Todos de quatro, murmurando com as vendas nos olhos.

Desenvolvimento: O facilitador deve escolher algumas pessoas para serem os seguranças. O objetivo dos seguranças é evitar que as pessoas batam nas paredes. O jogo começa com o facilitador dando um toque nas costas de alguém que está de quatro, este fica de pé com as pernas abertas (olhos abertos). O objetivo do grupo será achar a pessoa de pé e

passar por entre as suas pernas (assim evoluirá). Quem vai passando levanta, abre as pernas e segura na cintura do primeiro. Continuar o jogo até que todos tenham evoluído.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Aprimorar a relação interpessoal;
- * Vivenciar uma atividade sem utilizar a visão.

SOLER (2003, p. 114)

8 – O Nó Humano

Material: Nenhum.

Disposição: Todos formando um círculo.

Desenvolvimento: O facilitador explica que será formado um nó humano. Cada participante agarra uma das mãos de duas pessoas, cuidando para não pegar as mãos das pessoas que estão logo a seu lado, nem as duas mãos de uma mesma pessoa. Quando todas as mãos estão agarradas, estará formado o nó humano. É preciso abrir o nó sem soltar as mãos. A ideia é todos ficarem num círculo, juntados pelas mãos.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação grupal;
- * Propiciar o trabalho em equipe;
- * Exercitar a flexibilidade.

BROWN (1994, p.84)

9 – Volençol

Material: Lençóis.

Disposição: Formando pequenos grupos, a princípio em duplas.

Desenvolvimento: Cada um com um pequeno “lençol” (um tecido similar, como uma camiseta ou, um cobertor) e uma bola. O desafio é lançar e recuperar a bola utilizando o “lençol”. Os parceiros podem criar inúmeras formas para dinamizar a atividade: fazer uma cesta; arremessar numa parede; lançar a bola, correr até um ponto e voltar; lançar e rolar no chão e outras tantas. Depois de algum tempo as duplas são incentivadas a

interagir umas com as outras, trocando passes de “lençol” para “lençol”. Pode ser com uma ou duas bolas, simultaneamente. O desafio pode evoluir para um “Volençol” (um jogo de voleibol com lençóis). Colocamos duplas com “lençóis” em cada lado da quadra de voleibol e desenvolvemos o jogo propondo a realização de metas comuns e respeitando o grau de habilidade que os participantes vão, gradualmente, alcançando. O uso de bolas com tamanho e peso variados, “lençóis” maiores para formação de grandes grupos, entre outros, são elementos que podem aumentar o grau de motivação e envolvimento no jogo.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Aprimorar o trabalho em equipe;
- * Desenvolver habilidades motoras, tais como: lançar, andar, correr, flexionar e estender.

BROTTO (2003,
p.107)

JOGOS PLENAMENTE COOPERATIVOS

Segundo SOLER (2003), os Jogos Plenamente Cooperativos são aqueles que necessitam da colaboração de todos os participantes. Onde cada um se torna essencial para alcançar o objetivo proposto pelo jogo. Não havendo exclusão e nem discriminação, joga-se pelo prazer e cada participante utiliza habilidades e capacidades diferentes.

Para ORLICK (1989, p.123) o objetivo dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa. A simples reunião de pessoas socializadas competitivamente não é suficiente para melhorar a cooperação ou a amizade. Elas devem estar ligadas entre si de maneira “interdependente”. A estrutura da atividade estabelece as condições dessa “interdependência”.

Conforme este autor, temos a alternativa de proporcionar novas formas de estruturas de “vitória-vitória”, criando jogos sem perdedores

com o objetivo de melhorar essa interação cooperativa. Para o autor (1989, p.116):

Onde novas abordagens ou estruturas foram produzidas, tentamos garantir participação plena nos jogos, assegurar sentimentos de aceitação e prazer, desenvolver valores interpessoais positivos e promover a cooperação. Tentamos preparar o palco para que as crianças aprendam a valorizar as outras e reconheçam que as vitórias pessoais não dependem necessariamente da derrota das outras. Tentamos ajudar as crianças a tomar consciência de que os jogos todos os que estão jogando, toda a equipe, toda a classe, são parte integrante do jogo. Introduzimos regras que ajudassem a conseguir isso.

BROTTO (2002, p.27) define a cooperação como “um processo onde os objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os resultados são benéficos para todos”.

ATIVIDADES

1 – Dança das Cadeiras Cooperativas

Material: Aparelho de som e cadeiras.

Disposição: Todos em volta das cadeiras, dançando ao som da música.

Desenvolvimento: Quando a música pára, todos devem sentar. Ninguém é eliminado, e quem sai é a cadeira. As pessoas devem sentar sobre os elementos existentes: cadeiras e colos. Cada vez que a música parar, uma cadeira deve ser eliminada. Então, à medida que o número de cadeiras diminui, os jogadores são levados a cooperar entre si, para que ninguém fique em pé.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Reforçar o trabalho em grupo;
- * Aprimorar a relação interpessoal.

SOLER (2003, p. 88)

2 – Futpar

Material: Bola de futsal.

Disposição: Duplas de mãos dadas.

Desenvolvimento: É um jogo de futebol normal. Porém, cada equipe é formada por duplas (ou trios) que devem permanecer de mãos dadas.

Jogamos sem goleiros e ampliamos ao máximo as dimensões do campo (ou quadra). Dependendo do número de participantes usamos mais de uma bola, simultaneamente. A cada gol estimulamos novas parcerias, o que propicia um constante desafio de “boa convivência”.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Propiciar parcerias;
- * Desenvolver habilidades motoras, tais como: correr, driblar, saltar, desvencilhar-se.

BROTTO (2003, p.

121)

3 – Grupo Amarrado

Material: Corda fina, cones (para construir a pista de obstáculos).

Disposição: O grupo formando um círculo, com todos voltados para fora.

Desenvolvimento: O facilitador irá amarrar o grupo, e este terá como objetivo se deslocar por uma pista de obstáculos.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Reforçar o trabalho em equipe;
- * Desenvolver habilidades motoras, tais como: andar, correr, desviar, etc.

SOLER (2003, p. 92)

4 – Manter o Sonho no Ar

Material: Bexigas.

Disposição: Divididos em grupos de três pessoas.

Desenvolvimento: Depois de encher várias bexigas, o facilitador pedirá aos participantes que as mantenham fora do chão. O objetivo será manter o maior número possível de bexigas quando o facilitador iniciar o jogo. Com o passar do tempo, o facilitador vai aumentando os grupos: seis, oito, dez, etc.

Objetivos:

- * Reforçar o trabalho em equipe;
- * Estimular a cooperação;

* Desenvolver habilidades motoras como: bater, rebater, andar, saltar, etc.

SOLER (2003, p. 93)

5 – O Bote Salva-Vidas

Material: Folhas de jornais e aparelho de som (cd).

Disposição: Todos à vontade pelo espaço destinado para o jogo, dançando em volta das folhas de jornais colocadas no solo pelo facilitador.

Desenvolvimento: Todos dançando e cada vez que a música parar, devem se colocar sobre as folhas de jornais que representam os botes salva-vidas. A cada parada o facilitador retira uma folha de jornal, até que só reste uma em que todo o grupo terá que inventar uma solução criativa para abrigar todos.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Reforçar o trabalho em grupo;
- * Aprimorar a criatividade.

SOLER (2003, p. 91)

6 – Passando pelo Túnel

Material: Nenhum.

Disposição: À vontade pelo espaço destinado para o grupo.

Desenvolvimento: Este é um jogo de pega-pega, em que todas as pessoas devem fugir de um pegador. O facilitador escolherá um pegador e o jogo começa. Aqueles que forem apanhados têm que ficar imóveis, e com as pernas abertas. Os que ainda não foram apanhados podem passar por baixo das pernas de quem está imóvel, e este estará salvo. Cada participante tem dupla missão, fugir e salvar seus parceiros de jogo.

Objetivos:

- * Aprimorar a relação interpessoal;
- * Reforçar o trabalho em equipe;
- * Desenvolver habilidades motoras, tais como: andar, correr, desviar, flexionar, etc.

SOLER (2003, p. 91)

7 – Passeio do Bambolê

Material: Vários bambolês.

Disposição: Em círculo e cada jogador se coloca da seguinte forma: passar o braço direito por debaixo das suas pernas para que o de trás lhe agarre a mão com a sua mão esquerda, ao mesmo tempo em que dá ao seguinte sua mão direita, por debaixo de suas pernas.

Desenvolvimento: O facilitador introduzirá um bambolê entre os braços de duas pessoas. O objetivo final é passar o bambolê por todo o círculo, sem que os participantes soltem as mãos.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Reforçar o trabalho em equipe;
- * Exercitar a criatividade e imaginação.

SOLER (2003, p. 93)

8 – Pega Corrente

Material: Nenhum.

Disposição: Todos à vontade, pelo espaço destinado para o jogo. O facilitador escolherá um para ser o pegador.

Desenvolvimento: O pegador terá que perseguir os outros participantes. Quando conseguir, segura a sua mão, procurando pegar outro. Quem vai sendo pego forma uma corrente que, ao chegar a oito integrantes, se divide em dois grupos de quatro pessoas que continuam perseguindo os outros, que ainda não foram pegos. Sempre que a corrente tiver o número de oito integrantes, ela se divide em duas.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Aprimorar a relação interpessoal;
- * Desenvolver habilidades motoras, tais como: andar, correr, saltar, desviar, etc.

SOLER (2003, p. 93)

9 – Pulo Gigante

Material: Cadeiras (uma para cada participante).

Disposição: Cadeiras colocadas em fileiras.

Desenvolvimento: Cada pessoa deverá sentar-se na sua cadeira, e o objetivo do jogo será levar as cadeiras até linha demarcada no solo. O jogo possui algumas regras, tais como: não se podem colocar as mãos nem os pés no solo. Para que o objetivo seja alcançado é necessário que o grupo descubra uma estratégia cooperativa.

Objetivos:

- * Reforçar o trabalho em equipe;
- * Aprimorar a relação interpessoal;
- * Desenvolver a criatividade.

SOLER (2003, p. 90)

10 – Quebra-Cabeça Cooperativo

Material: Cartolinas, tintas, giz de cera.

Disposição: Todos à vontade, pelo espaço destinado para a atividade.

Desenvolvimento: O facilitador deverá pedir aos componentes do grupo que pintem um grande cartaz, com o tema da paz, que deverá ser bem grande. Depois disso, cortar o cartaz em vários pedaços, de forma a se criar um grande quebra-cabeça. O facilitador deverá misturar bem as peças e pedir que cada um pegue um pedaço. E o objetivo final será reconstruir novamente o cartaz.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Reforçar o trabalho em equipe;
- * Aprimorar a observação.

SOLER (2003, p. 91)

11 – Todos em Cima das Cadeiras

Material: Cadeiras.

Disposição: Cada participante na frente de sua cadeira.

Desenvolvimento: O facilitador coloca uma música e todos os participantes devem dar voltas ao redor das cadeiras. Quando a música parar, todos devem subir em cima de alguma cadeira. Quando estiverem sobre as cadeiras, a música reinicia, todos descem e a música retorna. O

facilitador retira uma cadeira. Ninguém poderá ficar com os pés no chão. O jogo segue e a cada parada o facilitador retira uma cadeira. O jogo acaba quando só sobrar uma cadeira, e todos estiverem sobre a mesa.

Objetivos:

- * Estimular a cooperação;
- * Aprimorar o trabalho em grupo;
- * Desenvolver a criatividade.

SOLER (2003, p. 95)

REFERÊNCIAS

BROTTO, Fábio Otuzi. Jogos cooperativos: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar. 7 ed. Santos: Projeto Cooperação, 2003.

BROTTO, Fábio Otuzi. Jogos cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência. 2 ed. Santos: Projeto Cooperação, 2001

BROWN, Guilherme. Jogos Cooperativos: teoria e prática. Trad. Rui Bender. São Leopoldo, RS: Sinodal, 1994.

ORLICK, Terry. Vencendo a competição. Tradução: Fernando J. G. Martins. São Paulo: Círculo do Livro, 1978. Tradução de: Winning through cooperation.(1989).

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Diretrizes Curriculares de Educação Física para os Anos Finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio. Curitiba: SEED, 2008.

PIAGET, Jean. A educação da liberdade. Trad. Telma P. Vinha in Piaget: teoria e prática. Campinas: Tecnicópias, 1996.

RUIZ, Egydio. Aprendendo a Didática. São Paulo: Cortez, 1995.

SOLER, Reinaldo. Jogos Cooperativos. Rio de Janeiro: 2 ed. Sprint, 2003.

ZAGURY, Tânia. Encurtando a adolescência. Rio de Janeiro: Record, 1999.