



**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE POLÍTICAS E PROGRAMAS  
EDUCACIONAIS  
COORDENAÇÃO ESTADUAL DO PDE**

**PAULA LUÍZA SCHÄFER KARPINSKI**

**MATERIAL DIDÁTICO PEDAGÓGICO  
UNIDADE DIDÁTICA**

**MARECHAL CÂNDIDO RONDON**

**2008**



## **UNIDADE DIDÁTICA**

**Professora: Paula Luíza Schäfer Karpinski**

**Orientador: Inácio Brandl Neto**

**Área/disciplina: Educação Física**

**IES Vinculada: UNIOESTE – Marechal Cândido Rondon**

**Núcleo: Toledo**

**Escola de Aplicação: Colégio Estadual Paulo Freire  
Ensino Fundamental e Médio - CEEBJA - Marechal  
Cândido Rondon**

**Público Objeto de Intervenção: Ensino Médio da EJA**

**Unidade Didática:**

**Os Jogos Cooperativos: Uma prática possível na EJA**

## COOPERAR É FAZER JUNTOS



WWW.fotosearch.com.br

Não estando satisfeita com as propostas ofertadas para a EJA (Educação para Jovens, Adultos e Idosos) e fruto de intensa pesquisa durante o PDE (Plano de Desenvolvimento Educacional), é que produzi esta Unidade Didática que foi elaborada com a intenção de instrumentalizar, e acima de tudo, conscientizar professores e alunos que estão inseridos nessa Modalidade de Ensino, de que para construir uma sociedade melhor, *MUDAR É PRECISO!*

Sugiro que sigam a seqüência didática, dividida em três módulos, onde textos e atividades teóricas e práticas, foram cuidadosamente elaboradas.

Além de uma seqüência didática, listarei alguns jogos cooperativos, encontrados em diversas literaturas e divididos em classes por Soler (2006), de acordo com os objetivos desejados. Faça bom proveito e os utilize como bem lhe convier!!! LEMBRE-SE:■



“Você pode descobrir  
mais sobre uma  
pessoa em uma hora  
de brincadeira do que  
em um ano de  
conversa.”  
Platão

---

## MÓDULO 1

# UM CHAMADO A COOPERAÇÃO

### Para refletir:

- ✓ Seria o Ser Humano naturalmente competitivo ou é o meio que o influencia para que se torne assim? Alguém tem interesse em forjar em nós a idéia da competição? Por quê?
- ✓ Como Você se vê na sua vida profissional: É movida por desafios como meio de superação pessoal e/ou coletiva, ou pela competição e o individualismo?
- ✓ Será que somos capazes de participar do mesmo jogo, respeitando as diferenças e individualidades de cada um?

### Analise os seguintes vídeos:

#### → Violência no futebol

O vídeo retrata da competição exacerbada levando a violência nos campos de futebol. Caso não tenha esta ferramenta poderá utilizar, fotos, revistas que mostrem a competição exacerbada levando seus participantes à violência.

Link <http://www.youtube.com/watsch?v=bmKNazMshnY>

#### → Espíritos evoluídos – Olimpíadas de Seattle

O vídeo fala sobre os nove corredores com síndrome de Down, que ao ter um participante caído durante a corrida, todos retornam para levantá-lo e assim, passam a linha de chegada de braços juntos, tendo toda a platéia presenciado e entendido a cena de solidariedade e cooperação entre os participantes. Este fato é real!

Da mesma forma que o exemplo anterior pode ser utilizadas gravuras de revistas ou outras.

Link [http://www.youtube.com/watsch?v=Le\\_-DfFyS5U](http://www.youtube.com/watsch?v=Le_-DfFyS5U)

- Após terem assistido aos vídeos estabeleçam comparativos entre as duas situações que aparecem nos mesmos.

## ATIVIDADES:

### - Morto e Vivo

O facilitador (professor) é quem de início irá comandar esta atividade. Ao sinal de morto, todos se agacham e ao sinal de vivo, todos se levantam. Inicialmente excluindo aqueles que forem errando, em seguida cooperando, ou seja, aquele que errar vem até a frente e ajuda a cuidar os demais. Utilizar das mais diversas variações para que o jogo não se torne cansativo;

### - Dança da cadeira

Primeiro realizar a atividade de forma tradicional, quem ficar sem lugar, sai da brincadeira, em seguida, aquele que ficar sem cadeira deverá sentar no colo de algum colega e assim sucessivamente, até que fiquem poucas cadeiras;

- Após realizar as atividades, discuta com seus colegas os sentimentos envolvidos durante a realização das mesmas. Liste os pontos positivos e negativos na lousa para visualizar o processo;
- Por fim, ainda no grande grupo, estabeleça um comparativo entre as atividades realizadas e seu ambiente de trabalho.

### **Para refletir:**

***“O Ser Humano é competitivo por natureza.  
O mundo é dos mais fortes.”  
(dito popular)***

É comum ouvirmos tal afirmação. Charles Darwin (século XIX), naturalista Inglês, escreveu a “teoria da evolução”, ou seja, da seleção natural, onde a sobrevivência do mais apto está fundamentada.

Mas o que Darwin não esperava é de que sua teoria fosse distorcida, pois ser o “mais apto” não significa ser o “mais forte ou o mais bruto”. O homem utiliza dessa teoria para justificar negociatas, crueldade e guerras contra os mais fracos. Charles Darwin afirmou claramente que, para a raça humana, o valor mais

alto de sobrevivência está na inteligência, no senso moral e na cooperação social, e não na competição.

Entretanto o homem moderno está se afastando cada vez mais da coexistência harmoniosa, que foi fundamental para o seu desenvolvimento e sobrevivência.

Soler (2006) aponta para a decadência da humanidade. Ele faz um comparativo da sociedade com o câncer. O aspecto comparativo está nas células cancerosas, que cuidam somente de si, elas se alimentam das outras partes de seus hospedeiros, até efetivamente matá-lo.

A competição em suas formas extremas nos torna todos perdedores. A longo prazo, não haverá vencedores, somente perdedores, a não ser que comecemos a nos voltar para uma direção mais harmoniosa.

Acredito que a estrutura social é que determina se uma sociedade será cooperativa ou competitiva. Ou seja, é algo que se ensina ao longo da vida. Por outro lado, sabe-se que as capacidades físicas e emocionais de qualquer pessoa devem estar equilibradas para que ela possa desenvolver-se em todos os sentidos. Embora que o trabalho em grupo nem sempre é fácil de ser executado, ainda mais dentro de uma empresa onde a competição de mercado é tão evidenciada.

Como seres humanos, primeiro sentimos e depois racionalizamos, procuramos nos realizar em nossas ações. Todos almejamos construir vínculos com as pessoas que convivemos, e na empresa, esses vínculos estão diretamente ligados à empatia entre os indivíduos; para isso é necessário confiança e respeito. Mas nem sempre o clima empresarial favorece esse tipo de liberdade devido à competição imposta no mercado de trabalho. Muitas pessoas acabam defendendo-se de seus colegas e representando uma pessoa que não são, fugindo completamente da sua essência e autenticidade: isso afeta diretamente o tipo de relação entre as pessoas. Para qualquer tipo de convivência, é necessário empatia, mudança, adaptação. As relações humanas são nada mais que relações de ajuda com os outros. Todos devemos estar abertos para aprender com os outros. Estamos em constante mudança e o grande desafio é este, MUDAR (AMARAL, 2007, p.49).

Os jogos cooperativos tratam do reencontro do EU com o OUTRO. Não vivemos sozinhos, mas em sociedade. Um exemplo disso é nosso organismo, um sistema de cooperação ou destruição como vimos anteriormente.



**Momento de reflexão!!!**

- O que Você entende por:
  - \*Viver num mundo perverso onde todos são inimigos?
  - \*Contribuir para construir um mundo melhor, mais humano e feliz?
  - \*Estar aberto a mudanças?
- O que Você faria para tornar sua intenção possível?!  
**Refleta e sistematize as questões com seus colegas.**

## Declaração Universal dos Direitos Humanos

### Artigo I

**“Todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e direitos. São dotados de razão e consciência e devem agir em relação uns aos outros com espírito de fraternidade”.** (A Declaração

Universal dos Direitos Humanos é um dos documentos básicos das Nações Unidas e foi assinada em 1948. Nela, são enumerados os direitos que todos os seres humanos possuem).

## ATIVIDADES:

Cada aluno recebe um balão (bexiga). Após todos terem enchido seu balão:



- Em um espaço mais amplo, manter seu balão no ar com suaves toques;
- Variar as possibilidades de toques no balão, mãos, cabeça, ombros, joelhos...;
- Aos poucos o professor irá tocar seus alunos no ombro, aquele que for tocado deverá deixar a atividade, mas seu balão permanecerá, tendo que ser mantido no ar pelos seus colegas. Os que saírem deverão observar o grau de dificuldade de seus colegas para darem conta da tarefa de manterem todos os balões no ar;
- Alunos em dois círculos. Todos com balão. Ao sinal do professor, passar o balão para o lado determinado (D ou E). Para que haja sincronia pode-se estabelecer a contagem de nº ou cantar uma música (escravos de Jó). Observar como se comportam seus alunos, a dica é que não se pode ficar com mais de um balão na mão. Após terem experimentado a atividade, variar o lado para a passagem do balão;
- variação: com música. Ao parar a música, aquele(s) que estiver sem balão deverá pagar uma prenda: contar uma piada, cantar, dançar, ou outra.... Da mesma forma que o critério foi daquele que estiver sem balão pagar prenda,

poderá ser aquele(s) que tiver(em) mais de um balão, ou determinada cor de balão;

- Ao final das atividades, todos deverão estourar seu balão, promovendo mais um momento de descontração e bem estar entre seus alunos.

---

## MÓDULO 2

# EU ME RECONHEÇO ENQUANTO CORPO

Atualmente vivemos numa sociedade fundamentada nos valores do *capitalismo* (regime pelo qual os meios de produção pertencem a sociedades particulares) e falsamente democrática. Os princípios e valores são deixados de lado. O TER prevalece sobre o SER, tornando as pessoas individualistas e competitivas. O que não se percebe é que nesta ideologia “neoliberal”, o Estado cada vez mais deixa de intervir nas questões sociais, transfere os serviços públicos para o capital privado, reduz o custo da força de trabalho visando a acumulação do capital. Dessa forma, é o trabalhador quem mais sai perdendo, pois direitos adquiridos foram tirados, dando margem à exclusão social com o desemprego, baixos rendimentos, a informalidade, além de acrescentar novas formas como o desemprego aberto, ocupações atípicas (bicos) e *precarização* (processo de deterioração das condições e relações de trabalho) como por exemplo, a terceirização da mão-de-obra, implicando em profundas transformações na geração de empregos. Esta ideologia esconde as reais intenções de exploração através da “*mais valia*” onde o trabalhador é submetido à maior carga horária pelo mesmo salário. Segundo Marx (1988), para o capitalista manter seu lucro é preciso tirar do trabalhador o máximo de riqueza que ele produz, ou seja, aumentar o ritmo do trabalho e com menor número de trabalhadores empregados.

Este sistema que aí está, reproduz uma sociedade de corpos robotizados e cheios de vícios. A tecnologia supera o homem, a imaginação se limita, se torna apenas reprodutora. A ansiedade e a agressividade levam à competição, dificultando a afirmação do SER. Toda esta situação implica na falta de tempo, na competição, no estresse e, talvez, no vazio da solidão. *O filme: História sem Fim 01, trás o retrato da capacidade de imaginação do ser humano. Assista!*

Atualmente nossa vida transformou-se numa seqüência sem fim de competições. Estamos tão envolvidos nelas que, às vezes, nem estamos conscientes da competição em si. É de quem é mais alto, tem o cabelo mais comprido, de quem tirou a melhor nota, joga a bola mais longe. Os exemplos são intermináveis.

Por toda esta situação de caos e de barbárie que vivemos é que nasce um profundo desejo de mudança, onde idealizar uma sociedade mais justa nos parece ser o ideal. E o início da mudança deve acontecer, a princípio, a partir de nós mesmos. Cientes de que **“nosso corpo é a nossa casa onde somos plenamente”** (GIRARDI,1993, p.74). Ele fala ao mundo por gestos ou expressões, usando uma parte ou o todo, com ou sem intenção, percebendo ou não, diz o que somos e o que pensamos. Para o autor não podemos confiar no homem que não conhece sua própria casa, não conhece seu corpo.

Sendo assim, atividades que visam disciplinar o corpo, na medida em que os movimentos são mecânicos, representativos, isolados, sem sentido para o aluno, dissociado de afetos e lembranças, presos a padrões transmitidos pelo comando do professor, que os conduzem à passividade e a submissão, desencorajando a criatividade; São totalmente ultrapassados, assim como também a valorização excessiva do rendimento privilegiando os mais dotados e descartando os demais, demonstra claramente a educação como veículo de transmissão ideológica do sistema dominante.

Surge a Educação Física sob uma nova perspectiva, com um olhar mais humanista, que respeita o aluno na sua individualidade, enquanto ser no mundo que tem história, experiências, preferências, que pensa, que fala, que tem sentimentos e emoções, que cria e critica, permitindo assim que ele amplie suas limitações em todas as dimensões. Esta Educação Física tem como objetivo, a favorecer ao indivíduo conhecer seu corpo não só fisiologicamente, mas também enquanto consciência corporal, onde **“é preciso levá-lo a reconhecer suas limitações e possibilidades, reconhecendo, aceitando e gostando de seu corpo, mesmo que este não espelhe os padrões de beleza impostos pela sociedade”** (SOUZA, 1992, p.18).

Assim sendo, as mudanças ocorrem a partir do momento que me reconheço enquanto ser humano. Vivo, portanto existo, não sou só um corpo visto pela mídia como objeto de consumo, mas sim, sujeito carregado de valores, história e cultura corporal. **(Existo, logo penso!)**.

Para Bertherat (1991, p.107), o corpo lúcido toma iniciativa, não se contenta mais com o receber, agüentar ou engolir. Ao tomar consciência do corpo, damos-lhes a ocasião de comandar a vida.

Na expressão corporal, através dos jogos cooperativos, é possível proporcionar possibilidades de verem a si mesmos e aos outros, como pessoas de igual valor, que buscam um objetivo comum, que se ajudam, se desinibem, se comunicam, brincam, riem e se divertem. Torná-lo consciente de sua grandeza enquanto ser humano, de sua importância no mundo de hoje e do futuro, é torná-lo consciente para A VIDA! Visando um adulto seguro, autêntico, criativo, expressivo, cooperativo: seja no trabalho, no esporte, na escola, na família, na sociedade, no mundo.

Partindo do pressuposto de que a consciência corporal desperta sensações, resgata o prazer e promove a auto-realização do indivíduo, vamos **embarcar numa viagem** deliciosa despida de pudores e inseguranças, na busca da realização e conhecimento pessoal.



## ATIVIDADES:



- Andar livremente no ritmo da música;
  - Estátua. Ao parar a música fazer uma pose;
  - Andar nas diversas direções: de costas, de lado;
- Idem em duplas, trios, quartetos;
- Agora movimentando o braço D;
- Agora o braço E;
- Os dois braços, ao som da música;
- Movimentar a perna D;
- Movimentar a perna E;
- Agora as duas pernas;
- Sem parar mexendo o bumbum, as costas e demais partes que quiser envolver;
- Em duplas, um imita o outro de acordo com o ritmo da música;
- Idem, em quartetos em forma de trenzinho, sempre alternando o mestre.

QUE TAL?



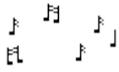
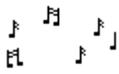
Quais as sensações envolvidas nas atividades???

(User Created)

### Momento de conversaç



#### \* Ouvir a música de Gonzaguinha: Eterno aprendiz



*Eu fico com a pureza da resposta das crianças  
É a vida, é bonita e é bonita  
Viver e não ter a vergonha de ser feliz  
Cantar e cantar e cantar  
A beleza de ser um eterno aprendiz  
Ah meu Deus!  
Eu sei...  
Que a vida devia ser bem melhor e será  
Mas isso não impede que eu repita  
É bonita é bonita e é bonita.*

[letras.terra.com.br/Gonzaguinha](http://letras.terra.com.br/Gonzaguinha).

### Experimentando novas sensações!!!



Ao despertar a sensibilidade que existe dentro de cada um de nós, nos entregamos às oportunidades de enfrentar os desafios que encontramos ao interagir com as mais diferentes pessoas, independente das limitações de qualquer natureza, levando-nos a repensar posturas e apostar no caminho que valorize o ser humano em sua particular existência, oportunizando o acesso de todas as pessoas e reconhecendo-as como integrantes da sociedade (AMARAL, 2007, p.51).

## ATIVIDADES:



- Alunos de olhos vendados, andar pela sala de aula lentamente, e quando tocar em alguém, tentar adivinhar quem é, sugerindo que a pessoa faça algum som. Variação: apenas com o toque;
- Ainda de olhos vendados, ao comando do professor colocar as mãos em diferentes partes do seu corpo (cabeça, joelhos, cotovelos...);

- Em duplas, um de olhos vendados. Um conduz o outro, segurando pelo antebraço, a tomar água, andar pela escola, em diferentes níveis e degraus;
- Em círculo, ainda de olhos vendados, passar objetos ao som da música, quando esta parar, aquele que estiver com o objeto deverá falar seu grande sonho;
- Sem a venda nos olhos, João bobo ou Maria mole. Pode ser feita a principio em trios e conforme adquirirem confiança aumentar o nº de alunos por grupo. O aluno que ficar no meio deverá relaxar e deixar seu corpo cair e os demais deverão impulsioná-lo de volta;
- Massagem. Alunos em círculo, próximos uns dos outros. Um deverá fazer massagem nas costas e ombros do outro, iniciando para o lado direito. As técnicas utilizadas são as seguintes: amassar pão, tocar piano, catar piolho e limpeza; Após realizar toda a série, mudar de lado;
- Por fim: Inspira profundamente 03 vezes, sapateia e grita  beeeem alto; █



\* Todas as atividades poderão ser desenvolvidas com música, pois ela favorece as condições de aprendizagem, além de quebrar o gelo entre os participantes!!!

➤ Sentar em círculo para que os alunos socializem as experiências vividas e os sentimentos envolvidos!



### \*Sugestão de filmes:

#### - **História Sem Fim**

O filme História Sem Fim estreou em 1984, nos EUA. Baseado em um livro de Michael Ende e dirigido por Warner Bros Estúdio. O filme parece assustador, mas na verdade se trata de um mundo da fantasia onde, o Homem de Pedra e outras criaturas do mundo chamado Fantasia estavam em perigo, pois uma força chamada Nada estava devorando tudo. Paralelamente, a Imperatriz Criança estava doente e, se ela viesse a falecer, Fantasia não teria mais chances de sobreviver. Havia apenas uma esperança: um jovem guerreiro chamado Atreyu, tem que encontrar uma cura para a imperatriz, conseqüentemente salvando o mundo da fantasia.

História Sem Fim contém muitos conceitos e diz muita coisa através da linguagem da fantasia. Vale à pena assistir!

#### - **Filhos do Paraíso**

O filme Filhos do Paraíso foi feito no Irã, em 1997 e dirigido por Majid Majidi. Fala da história de Ali (Amir Farrokh Hashemian) um menino de 9 anos proveniente de uma família humilde e que vive com seus pais e sua irmã, Zahra (Bahare Seddiqi). Um dia ele perde o único par de sapatos da irmã e, tentando evitar a bronca dos pais, passa a dividir seu próprio par de sapatos com ela, com ambos revezando-o. Enquanto isso, Ali treina para obter uma boa colocação em

uma corrida que será realizada, pois precisa da quantia dada como prêmio para comprar um novo par de sapatos para a irmã.

Esse filme nos mostra que as crianças vivem o seu mundo de forma tão intensa como os adultos, tem seus segredos, suas decepções, sabem ser solidárias... Apesar de que elas vivem esta solidariedade muito mais profunda e fiel do que muitos adultos em sua volta, e nos mostra que ser criança não é uma etapa a ser esquecida, e sim uma etapa a ser aprendida e exercida por todos, para tornar nosso mundo melhor... Imperdível!

**Orlick (1989) define de forma magistral o que é cooperar:**

***“A cooperação exige confiança porque, quando alguém escolhe cooperar, conscientemente coloca seu destino parcialmente nas mãos de outros.”***

***(ORLICK,1989, in SOLER,2007,p.7)***

## **MÓDULO 3**

# **CONHECENDO OS JOGOS COOPERATIVOS**

Toda mudança requer iniciativa, vontade própria. Se sonharmos com um mundo melhor, mais justo para nós e, principalmente nossos filhos, a hora é agora.

***“Sonho que se sonha só  
É só um sonho que se sonha só  
Mas sonho que se sonha junto é realidade”.***  
***(Prelúdio de Raul Seixas).***

Para que nossos sonhos se tornem realidade é necessário que mudemos de atitudes, que aprendamos o real sentido da vida, das pessoas e do ambiente. Devemos deixar de lado o egoísmo, a intolerância e o vencer a qualquer custo. Dessa forma, provavelmente, seremos mais humanos, sociáveis (abertos) e felizes.

Podemos idealizar uma nova sociedade, despida de vícios e competição desleal, onde as pessoas joguem juntas e não umas contra as outras. Não devemos perder tempo enxergando o outro como temível adversário e inimigo, seja na vida pessoal ou profissional.

Esta nova sociedade pode tornar-se realidade, desde que tenhamos atitude e saibamos valorizar os outros, sem a falsa pretensão de poder ganhar algo com isso. *Cooperar é preciso!*

Para tanto é preciso conhecer um pouco sobre a origem dos Jogos Cooperativos.

Os jogos Cooperativos nasceram a milhares de anos, quando membros das comunidades tribais se reuniam para celebrar a vida em volta de uma fogueira. Segundo Orlick (1989), os jogos cooperativos sempre existiram. No Brasil esta “corrente do bem” vem crescendo graças à conscientização das pessoas que, descontentes com os valores sociais que vigoram, buscam a transformação efetiva da sociedade. Estes estão somando esforços, fazendo com que as pessoas acreditem ser possível viver num mundo melhor. A transformação se dá de dentro para fora do ser humano, sendo assim, construída com significado. Esta transformação somada a muitas outras nos dá o poder de sonhar com um mundo mais justo e solidário.

De acordo com Terry Orlick (1989), não ensinamos nossas crianças a terem prazer em buscar conhecimento, nós as ensinamos a se esforçarem para conseguir notas altas. Da mesma forma não as ensinamos a gostar de esportes, nós as ensinamos a vencer jogos.

Dessa forma a competição e a cooperação são definidas pela estrutura ou organização social de um determinado grupo. Não nascemos competitivos ou cooperativos, mas sim aprendemos a agir dessas duas formas. E irá prevalecer aquela que mais for alimentada.

Será que nós, enquanto pessoa (alunos, professores, pais), estamos tendo esta atitude? O que estamos ensinando aos nossos filhos? Qual o futuro que sonhamos para eles?

Para Soler (2007), é um erro afirmar que nossa cultura é competitiva. Ela está competitiva, o que é muito diferente. Chega de justificar o excesso de competição, devemos sim buscar alternativas para modificá-la. Dependendo de nossas ações, poderemos criar uma cultura mais justa, igualitária, muito mais cooperativa. Segundo Miranda (2006), o problema de nossa cultura civilizada, não é apenas estabelecer e reforçar a relação de dominação entre ganhadores e perdedores, mas também é a tentativa de generalizar e banalizar esta relação.



### **Momento de reflexão!!!**

- Como é seu ambiente familiar? E o seu trabalho?
- Você se lembra dos vídeos que assistimos anteriormente?
- E das atividades que já realizamos?

O quadro a seguir realiza uma boa comparação das situações desenvolvidas nas atividades cooperativas e nas competitivas:

<b>Situação Cooperativa</b>	<b>Situação Competitiva</b>
Percebem que o atingimento de seus objetivos, é em parte, conseqüência da ação dos outros membros.	Percebem que o atingimento de seus objetivos, é incompatível, com a obtenção dos objetivos dos demais.
São mais sensíveis às solicitações dos outros.	São menos sensíveis às solicitações dos outros.
Ajudam-se mutuamente com freqüência.	Ajudam-se mutuamente com menor freqüência.
Há maior homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.	Há menor homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.
A produtividade em termos qualitativos é maior.	A produtividade em termos qualitativos é menor.
A especialização de atividades é maior.	A especialização de atividades é menor.

Fonte: Soler (2006, p.23)

No próximo quadro, Amaral (2007, p.29) descreve os valores educativos dos Jogos Cooperativos:

CONSTRUÇÃO DE UMA REALIDADE SOCIAL POSITIVA	Os Jogos Cooperativos mudam as atitudes das pessoas para o jogo e para elas mesmas, favorecendo a criação de um ambiente de apreço
A EMPATIA	A capacidade para situar-se na posição do outro e compreender seu ponto de vista, suas preocupações, suas expectativas, suas necessidades e sua realidade
A COOPERAÇÃO	Valor e destreza necessários para resolver tarefas e problemas juntos, através de relações baseadas na reciprocidade e não no poder e controle. As experiências cooperativas são a melhor maneira de aprender a compartilhar, a socializar-se e a preocupar-se pelos demais
A COMUNICAÇÃO	Desenvolvimento da capacidade para expressar, deliberada e autenticamente, nosso estado de ânimo, nossas percepções, nossos conhecimentos, nossas emoções e nossas perspectivas

A PARTICIPAÇÃO	Gera um clima de confiança e de implicação comum
O APREÇO E AUTOCONCEITO POSITIVO	Desenvolver uma opinião positiva de si mesmo, reconhecer e apreciar a importância do outro. A auto-estima, confiança e segurança em si mesmo é um elemento de identidade vital que joga um importante papel na determinação de nossa conduta comunicativa. O jogo cooperativo oferece ao jogador a ocasião de apreciar-se, de valorizar-se, sentir-se respeitado em sua totalidade. Pouco importam as suas aptidões físicas, é sempre ganhador e nunca eliminado. Respeitar-se envolve o respeito aos outros. Respeitar-se, traz a aceitação e o melhor de si. Quando alguém se ama, se transforma e melhora.
A ALEGRIA	Uma das metas do ensino-aprendizagem deve ser a formação de pessoas felizes e o desaparecimento do medo do fracasso e do rechaço

Analisando esses quadros podemos concordar com Amaral (2007, p.23), ao afirmar ser o Jogo Cooperativo um...

instrumento de articulação e promoção do processo educativo, onde se destacam algumas de suas principais características que é a alegria e a inclusão. Todos participam, todos ganham e todos se divertem. É um jogo que tem como fundamento levar em consideração as condições, as qualidades e as características individuais de cada pessoa. O importante é a soma de esforços para, com eficiência, realizarmos e solucionarmos as tarefas propostas através da cooperação.

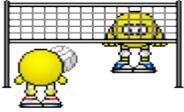
- **Após a leitura do texto identifique as principais diferenças entre a cooperação e a competição. Anote-as em seu caderno.**
- **Socialize com seus colegas suas considerações.**
- **Após identificar as diferenças, qual é a melhor forma de interação para os alunos desta classe, realizar as atividades de Educação Física?**

### **Vamos lá agora é a sua vez:**

- Construir um mural cooperativo, a partir das considerações feitas pelos alunos, com fotos, desenhos, frases criadas por eles. Deixar o mural exposto, para que as demais turmas tenham acesso.



## ATIVIDADES:



### Voleibol com rede humana

-Três equipes, não necessariamente com o mesmo número de integrantes.

-Uma das equipes fará a vez da rede e as outras duas se posicionarão na quadra.

-Cada vez que passara bola para o outro lado, realizar um rodízio.

-Caso a bola vá fora ou a rede tocar na mesma, aquele que cometeu a infração vem para a rede e o 1º da rede ocupa seu lugar, e assim sucessivamente.

-Se os alunos tiverem dificuldade em jogar com as regras normais, vá adaptando o jogo: arremessando a bola, realizando o 3º passe para a posição 06, assim todos tocarão na bola.

-Se o objetivo do jogo for ensinar a manchete, vale só amortecer a bola com os dois braços, não importando se a bola der um quique.

-Assim também com o toque.

\*As normas são flexíveis e devem ser adaptadas conforme o nível de desenvolvimento motor da turma.



**\*Regra básica: Todos jogam!!!!**



## ENFIM, ALGUNS JOGOS:

Conforme citei no início desta Unidade Didática, listarei alguns Jogos Cooperativos para melhor instrumentalizar nossas aulas, jogos estes que estão classificados em nove categorias, divididas por Soler (2006). Acredito que os jogos por si só são carregados de significados, e, além do aspecto lúdico, podem-se adicionar conteúdos, conceitos e questões de atitudes como a *cooperação*, assim é possível obter melhor sucesso no processo de construção de ensino aprendizagem.

Para Antunes (1998), não basta ter nas mãos um arsenal de jogos, se o Educador não souber selecionar e estudá-los rigorosamente, e quando utilizar. Para análise e escolha de um jogo é importante que o educador conheça as características de seu grupo e dos jogos propriamente ditos. Em síntese, jamais

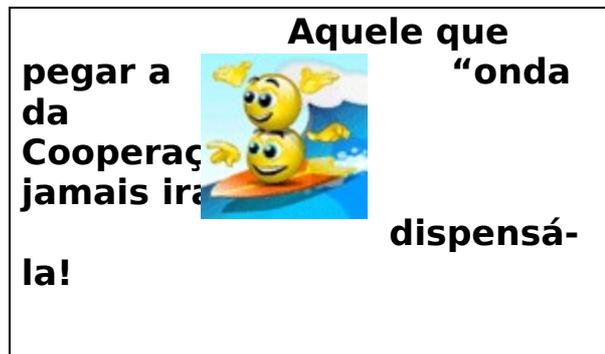
pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o processo dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar (ANTUNES, 1998, p.37).

**Lembre-se, este não é um receituário, com fórmulas**



**prontas e acabadas,  
podendo cada jogo ser  
adaptado e transformado  
de acordo com a sua  
realidade.**

***ESTA É A GRANDE JOGADA!***



### **1- JOGOS COOPERATIVOS PARA APRESENTAÇÃO:**

São jogos que permitem um primeiro contato entre o grupo que joga. São utilizados para aprender os nomes e algumas características dos participantes.

- BOLA QUENTE

Alunos em círculo, com uma bola. Deverão passar de um p/ outro. Aquele que ficar com a bola “quente”, deverá dizer de como gosta que o chamem, de onde vem, lazer preferido, o que espera das aulas...

- QUEM NÃO FALAR PAGA

Alunos em círculo, e um no centro, que ficará atento, pois o facilitador falará o nome de uma pessoa que estiver no círculo, e esta deverá dizer o nome de outra pessoa do círculo, e assim sucessivamente, antes de ser tocada pela pessoa do centro. Caso for tocada antes de falar o nome deverá trocar de lugar com a pessoa do centro.

- RITUAL

Divididos em grupo, cada grupo terá o mesmo número de integrantes. Cada grupo deverá pensar em uma forma de saudar os demais grupos. O facilitador dará cinco minutos para os grupos pensarem e inventarem uma saudação.

- TEIA

Precisa de um rolo de barbante.

Formando um grande círculo. Consiste em se apresentar, utilizando o rolo de barbante, que vai se lançando entre os participantes do círculo. Antes de lançar deve-se dizer o nome da pessoa a quem está passando o rolo.

Quem recebe o rolo deverá dizer o seu nome e o nome da pessoa que lhe lançou. Ao terminar a teia o Caminho inverso deverá ser feito.

- QUEM É VOCÊ

Dividir a classe em dois grupos. O 1º grupo vem à frente, e o facilitador dará tarefas para serem realizadas por eles, em até 15 segundos. Facilita o quebra-gelo, saindo da rotina de apresentação formal.

Exemplo: - posicionarem-se pelo nome em ordem crescente;

- pela altura;

- idade, meses, em ordem decrescente;

- nome do pai, da mãe, nº de irmãos, entre tantos outros.

## **2- JOGOS COOPERATIVOS PARA APROXIMAÇÃO:**

São aqueles destinados a permitir uma aproximação do grupo. Permitem um conhecimento mais profundo dos participantes.

- SALVE-SE COM UM ABRAÇO

Com bexigas. Todos à vontade, pelo espaço destinado para o jogo. O facilitador explica que o pegador terá que tocar a bexiga no 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, salvando-se mutuamente. O facilitador pode ir aumentando o nº de pegadores, e propor abraços em trios, ou em grupos maiores.

- PAREDÃO COOPERATIVO

Em fileira. Um dos participantes iniciará a atividade pressionando uma bola contra o corpo de um dos colegas da fileira. Este irá rolar a bola pela parede (formada pelos colegas) apenas com o corpo, mas sem o auxílio das mãos, não deixando a bola cair.

- SOMOS UM SÓ

Em trios. Cada equipe terá uma bola e estará deitada no chão. O objetivo é levantar com a bola, sem deixá-la cair, não podendo utilizar as mãos. Após todos estarem em pé, as equipes irão se unir promovendo a dança das bolas.

- DANÇANDO E IMITANDO

Alunos em círculo. O facilitador inicia a atividade utilizando um boné ou chapéu. Todos dançam em círculo e o facilitador vem até o centro e faz um movimento, todos o imitam, em seguida ele coloca o boné na cabeça de outro aluno que virá até o centro e executará um novo movimento e todos novamente o imitam. Assim sucessivamente.

### **3- JOGOS COOPERATIVOS PARA AFIRMAÇÃO:**

Estes têm um papel muito importante na afirmação do grupo, ou seja, servem para demonstrar que se trata de uma verdadeira equipe. Neles, conseguimos enxergar as nossas limitações.

- ANJO DA GUARDA

Vendas para os olhos, alunos em duplas.

Uma das pessoas será vendada e a outra deverá conduzir seus passos no caminho indicado e que possui obstáculos. Uma vez completado o percurso, trocam de lugar.

- SPLASH

O facilitador trata de explicar que todos devem fugir, exceto um, que será o pegador. Para evitar ser pego, o fugitivo, a qualquer momento poderá parar e juntar as mãos e gritar: "splash". A partir desse momento estará salvo e congelado. Para ser salvo, um de seus colegas deverá entrar entre seus braços, que estarão estendidos e dar-lhe um abraço. Enquanto se está dentro dos braços e não tiver dado o abraço, os dois estão a salvo.

- VOLEIVOZ

O grupo simula que joga voleibol. A bola é a voz de cada um, enquanto se golpeia a bola, diz o nome da pessoa que mandou a bola.

- LEVANTE-SE

Todos formando duplas, sentados, de costas um para o outro.

O facilitador explica que as duplas deverão levantar sem a ajuda das mãos.

### **4- JOGOS COOPERATIVOS PARA LIGAÇÃO:**

São jogos que buscam sempre estimular a comunicação entre o grupo que joga. Facilita a comunicação verbal e não-verbal, pois estimula a expressão gestual.

- CIRCULA

Todos formando um círculo apertado, estendendo os braços por cima dos ombros dos outros. Todos devem andar em uma direção, fazendo o círculo girar. Quando alguém quer falar alguma coisa, diz: "Pára"! E todos devem parar e escutar. Quando terminar de falar, diz: "circula!" A partir de então, todos caminham na direção oposta. Assim, o próximo que quiser falar, volta a dizer: "Pára!".

- DNA

Todos os participantes deverão estar interligados uns aos outros através de bastões. O bastão ficará entre os participantes, com as extremidades tocando em algumas partes do corpo. Os componentes deverão pressioná-lo para não deixá-lo cair. Porém, a única parte do corpo que não pode ser tocada pelo bastão é a mão. Cada um deverá ter, no mínimo, duas ligações. Quando todos estiverem interligados, o facilitador deverá propor desafios ao grupo, sem deixar cair nenhum bastão. Ex: caminhar, abaixar, dançar, pular, etc.

Obs.: Aconselha-se colocar uma proteção nas extremidades dos bastões.

- **ADOLETÁ**

Em círculo, com a mão D sobre a do colega e a E sob a do colega. A brincadeira começa com um participante batendo com a sua mão D na mão D do colega (que está sobre a E de quem está batendo) e assim sucessivamente até o final da canção. O último tapa o colega não pode deixar tocar a sua mão.

Canção: *Agora nessa roda  
vamos todos cooperar.  
Se alguém errar o tapa  
escolha alguém pra te ajudar.*

Quem errou não sai da brincadeira. Ele escolhe um colega, senta na sua frente para este ajudar, segurando seu braço, até formar duas grandes colunas.

*Agora nessa roda  
vamos todos cooperar.  
Como nós já aprendemos  
vamos todos festejar.*

Observação: os integrantes da coluna deitam para trás, sem perder a forma de círculo.

## **5- JOGOS PLENAMENTE COOPERATIVOS:**

São jogos nos quais se necessita da colaboração de todos os que jogam. E cada pessoa se torna um elemento essencial para se alcançar o objetivo do jogo. Não há a exclusão, e nem discriminação, e todos jogam pelo prazer de continuar jogando.

- **PASSANDO PELO TÚNEL**

Este é um jogo de pega-pega, em que todas as pessoas devem fugir de um pegador. 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.

- **O BOTE SALVA-VIDAS**

Folhas de jornais e aparelho de som. Todos à vontade pelo espaço destinado para o jogo, dançando em volta das folhas de jornais colocadas no solo.

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 folha, em que todo o grupo terá que inventar uma solução criativa para abrigar todos.

- **GRUPO AMARRADO**

Construir uma pista de obstáculos com cones, cordas.

O grupo formando um círculo, com todos voltados para fora, deverá estar amarrado. A atividade é passar pela pista de obstáculos, procurando não derrubar nenhum. Para tanto será necessário a máxima cooperação de todos.

- PASSEIO DO BAMBOLÊ

Alunos 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 a sua mão direita, por debaixo de suas pernas.

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.

- MANTER O SONHO NO AR

Divididos em grupos de três pessoas. Após encher várias bexigas, o facilitador pedirá aos participantes que mantenham-nas fora do chão. O objetivo será de manter o maior número possível de bexigas no ar. Com o passar do tempo o facilitador vai aumentando os grupos: seis, oito, dez, etc.

- COOPERAÇÃO COM LETRAS

Todos à vontade, dançando ao som de uma música.

Cada vez que a música parar, o facilitador dará uma tarefa ao grupo. Como por exemplo: em trios formar a letra **A**, utilizando os próprios corpos. Outra vez que parar a música, o facilitador pede que seis pessoas formem a letra **Z**. Após várias paradas, o facilitador pede que a turma forme a palavra **COOPERAÇÃO**.

- PEGA CORRENTE

Todos à vontade, um será o pegador. Aquele que o pegador tocar, segura sua mão, procurando pegar outro. Quem vai sendo pego forma uma corrente que, ao chegar ao nº de 08 divide-se em duas de quatro e segue a brincadeira.

VARIAÇÃO: pega-foge igual. O mesmo nº que estiverem os pegadores deverão estar os fugitivos. Ex: três pegando, três de mãos pegas fugindo.

- TRAVESSIA DAS BOLAS GIGANTES

Os participantes devem formar grupos. Cada grupo receberá duas bolas gigantes (big Ball de 75cm). Um integrante de cada grupo deve se colocar sobre as bolas (deitado), não podendo tocar no chão. Os demais participantes auxiliam o colega, criando novas alternativas.

## 6- JOGOS COOPERATIVOS PARA DESCONTRAIR:

São jogos que servem para liberar energia e têm como ponto alto a diversão do grupo, por isso há muito riso e alegria.

- SIGAM AQUELA PESSOA

Todos formando um grande círculo, o facilitador escolhe uma pessoa do grupo, que deverá se ausentar por alguns minutos. O facilitador combina com os participantes do círculo, que quando a pessoa que saiu voltar, todos deverão imitá-lo em tudo que fizer. É claro que a pessoa que volta toma um susto. O jogo continua, até quando o interesse terminar.

- O INQUILINO

Em trios, formando um apartamento, duas pessoas ficam de frente segurando as mãos (apartamento) e o terceiro fica dentro dos braços (inquilino), mesma formação do

coelhinho sai da toca. Um aluno fica sem apartamento e deverá colocar-se no centro de todos os apartamentos. A pessoa que ficar sem apartamento quer ter um, e poderá dizer uma dessas coisas: parede direita, parede esquerda, inquilino, casa, terremoto. Conforme o comando esta pessoa deverá trocar de lugar, assim, o que deu o comando tentará ocupar o lugar de alguém.

- **DANÇA DA BEXIGA**

Formando pares com uma bexiga na testa, deverão dançar acompanhando o ritmo da música, sem colocar as mãos. Pode-se sugerir outras partes do corpo para colocar a bexiga: barriga, costas, de lado, nos pés, etc.

- **EU ME AMARRO EM VOCÊ**

Todos à vontade pelo espaço destinado para o jogo. Todos fecham os olhos e começam a se misturar. Cada pessoa tem que encontrar a mão do outro e segurar nela. Quando todos estiverem segurando duas mãos, o grupo abre os olhos e todos devem trabalhar juntos para tentar remover os nós.

- **GUPOS DE...**

Todos dançando à vontade, ao parar a música o facilitador pede que formem grupos de... "5" (por exemplo), os participantes devem formar o grupo e rapidamente se agacharem. Assim variar o número de participantes de cada grupo.

- **DANÇA COM ELÁSTICO**

Em duplas, cada dupla com um elástico. A dupla é envolvida pelo elástico e dançam ao som da música. No decorrer da atividade as duplas deverão unir-se, entrando nos elásticos das outras duplas sem sair do seu, até formar um grande grupo.

## **7- JOGOS COOPERATIVOS DE CONFIANÇA:**

São jogos que estimulam a confiança em si mesmo e no grupo, preparando-o para um trabalho em equipe. São jogos que potencializam a cooperação e a criatividade.

- **JOÃO CONFIANÇA**

Todos os participantes formando duplas, um de frente para o outro, com uma pequena distância entre eles e com os braços semi-estendidos e as mãos espalmadas na direção do parceiro. No meio mais um colega.

Este deverá ser impulsionado para ambos os lados, deixando seu corpo cair até as mãos do colega (Maria mole). Observar para que o peso e estatura sejam equilibrados para assim favorecer a atividade.

Ao sentir segurança no grupo, pode-se aumentar o número de participantes, exemplo: quatro, seis..., sempre com somente um no centro do círculo!

- **LIGAÇÃO**

Todos formando pares. As duas pessoas ficam frente a frente olhando-se, e com os braços estendidos, tocam suas mãos. Fecham os olhos, dão um passo para trás, baixam os braços e cada um dá três voltas. Com os olhos fechados, tratam de ligar-se novamente, tocando as mãos. O objetivo é transmitir e captar energia. Fecha o olho dá um passo para a "D", assim mudam de par;

- **BASTÃO DE COMUNICAÇÃO**

Utilizar bastões de 30cm de comprimento. Em duplas, mantendo cada extremo do seu bastão o seu dedo mínimo. As duplas devem dançar ao som de uma música agitada, sem

que o bastão caia. Começar lentamente e ir aumentando o ritmo da música à proporção que a confiança for aumentando;

- FUTEBOL CEGO

Duas equipes, todos em duplas, e um com olhos vendados.

Será uma partida de futebol sem goleiros, onde somente o aluno com venda nos olhos poderá realizar o gol. A função de seu companheiro será de guiá-lo para finalizar ao gol, sempre de mãos pegadas.

- COLUNAS NO ESCURO

Em colunas, de olhos vendados, só o último da coluna, sem venda nos olhos.

Cada coluna deve estabelecer um código de sinais para conduzir-se. Pode ser um toque ou simplesmente falando. Só que o sinal deve passar do último até o primeiro da coluna.

- REDE DE AMIZADE

Material: uma rede de futebol, ou cordas.

Distribuir o grupo ao redor da rede e deixar um aluno no centro da rede.

Todos deverão levantar a rede com o colega e balançá-lo sem deixá-lo cair.

## 8- JOGOS COOPERATIVOS PARA RESOLUÇÃO DE CONFLITOS:

Aprender a enfrentar os conflitos de uma forma criativa e cooperativa. Percebemos que, juntos, os conflitos são mais facilmente resolvidos.

- VOLENÇOL

Na quadra de voleibol as duas equipes procuram lançar a bola para o outro lado, com o auxílio de lençóis.

- BASQUETEBALDE

Duas equipes com 06 ou mais integrantes, cada equipe tem um representante segurando um balde, que pode correr pela linha lateral. (D e E), sem entrar na quadra.

Os integrantes 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 tentar acertar seu balde. Cada vez que um jogador acerta o balde, converte ponto e deverá jogar um dado. Se cair nº ímpar, o ponto vale 1,3,5 pontos a favor... se tirar nº pares, o ponto vale 2,4,6 pontos contra a sua equipe.

- CADA APITO UM GRUPO

Alunos à vontade, um será o pegador. O jogo inicia, e as pessoas correm livremente pelo espaço destinado ao jogo. O facilitador apita três vezes, e todos devem formar grupos de três. O pegador, nesse momento, tenta pegar quem ainda não formou grupos. Mudar o nº de apitos: dois, quatro, seis...

- O NÓ

Todos formando um círculo, exceto um, que ficará fora do círculo, só observando. As pessoas do círculo devem passar por cima e por baixo das mãos dos companheiros. Quando tiverem feito um verdadeiro nó, chamam o observador para desatar o nó. Ele deve indicar ao grupo qual caminho seguir.

- FORMAR GRUPOS

Os participantes andam livremente pelo espaço do jogo. O facilitador cria alguns critérios para formar grupos: cor dos cabelos, nº dos sapatos, mês de aniversário, comida favorita, cor dos olhos...

- COMPLETAR A SENTENÇA

Todos dançando, quando a música parar, formar grupos de três e responder rapidamente a pergunta feita pelo facilitador (o que vier na cabeça). Cada vez mudar o nº dos grupos: quatro, cinco...

- BEISEBOL

Em duplas. Cada dupla receberá um nº representando a identificação da base. Ao redor do espaço de jogo, distribuem-se arcos que serão as bases. Todos os participantes se posicionarão em duplas nas bases, com exceção de uma dupla que ficará no centro.

A dupla do centro terá um bastão e uma bola. Um irá arremessar a bola e o outro rebater. O rebatedor nesse momento grita o número de uma base. Quem estiver na base citada terá que ir buscar a bola e tentar entrar em uma nova base antes de outra dupla. Os outros precisam trocar rapidamente de base. A dupla que ficar sem base dá início a uma nova rodada.

- PINOGOL HUMANO

Os participantes serão divididos em dois subgrupos, cada um caracterizado de uma cor. Cada grupo em um lado da quadra. Os participantes dos grupos devem posicionar-se no seu lado da quadra, e devem permanecer nos locais escolhidos (estes representaram os pinos). O grupo que iniciar deve escolher um de seus integrantes para realizar a jogada, este poderá mover apenas dois pinos (integrantes). Logo após deve chutar a bola, tentando acertar no gol adversário. Após a tentativa, ele volta ao seu lugar e o outro time recomeça. E assim sucessivamente.

## **9- JOGOS ALTERNATIVOS UTILIZANDO O PÁRA-QUEDAS:**

São jogos em que o pára-quedas é fundamental, pois percebemos o que é cooperação quando levantamos o pára-quedas.

pára-quedas: feito de tecido com formato esférico, aproximadamente 12 metros.

- GIRAR O PÁRA-QUEDAS

Todos ao redor do pára-quedas, segurando em suas bordas. Ao comando do facilitador, girar o pára-quedas da direita para a esquerda, e ao sinal girar da esquerda para direita.

- GIRAR A BOLA

Segurando o pára-quedas na altura da cintura e no centro uma bola grande (circo). Fazer com que a bola corra sobre o pára-quedas, numa trajetória circular, sem cair. Variação: duas bolas, uma segue a outra, numa brincadeira de pega-pega.

- VOANDO COM O GUARDA-CHUVAS GIGANTE

Todos agachados ao redor do pára-quedas, agarrando fortemente o mesmo com as mãos. O facilitador dá uma ordem, todos se levantam e erguem o pára-quedas até a cintura. Uma nova ordem é dada e todos elevam rapidamente os braços, de tal forma que quando todos os braços estiverem no alto, soltam o pára-quedas, dão dois passos à direita e voltam a pegar o pára-quedas. No segundo lançamento, o grupo realiza a mesma ação, só que agora dando dois passos à esquerda.

- PEGA-PEGA

O facilitador numerará a todos, e dirá *números pares*, daí estes deverão correr passando por baixo do pára-quedas e trocar de lugar, enquanto que os demais deverão erguer o pára-quedas para que os colegas corram e troquem de lugar.

Variação: citar características e objetos dos participantes. Ex: cabelos loiros, tênis preto. Assim fazer com que ao invés de trocarem de lugar, que corram até o centro e se dêem um abraço, retornando em seguida para seus lugares.

- O GATO E O RATO

Mesma brincadeira do gato e rato que você deve conhecer. O rato ficará debaixo do pára-quadras e o gato do lado de fora do círculo. Aqueles que estiverem segurando o pára-quadras deverão agitá-lo para provocar o gato e assim também protegê-lo.

- OLÁ

Todos sentados, segurando a borda do pára-quadras. Um de cada vez eleva os braços erguendo o pára-quadras e a ordem a ser seguida é da direita para a esquerda. O objetivo é conseguir um movimento circular em forma de ondas.

- IGLU

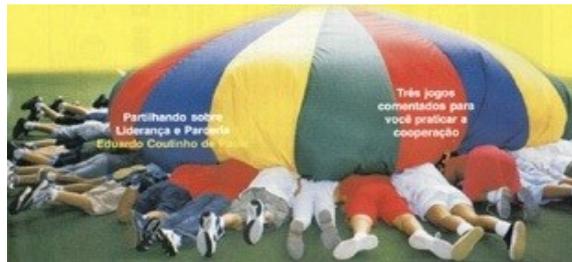
Todos segurando nas bordas do pára-quadras, realizar um movimento amplo erguendo o pára-quadras, em seguida, rapidamente, sentam-se dentro dele sobre as bordas, evitando que o ar saia, formando assim um grande iglu.

Variação: Girassol, conforme gravura a baixo. Após realizar um movimento amplo, rapidamente deitar-se segurando o pára-quadras sobre a cabeça.

Exemplo de pára-quadras:



WWW.jogoscooperativos.com.br



## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. A Grande Jogada. 5. ed. São Paulo: Vozes, 1998.

AMARAL, Jader Denicol do. **Jogos cooperativos**. 2. ed. São Paulo: Phorte, 2007.

BRASIL. Constituição, 1988. **Constituição da República Federativa do Brasil 1988**. Disponível em: <[www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao)>. Acesso em 28 jul. 2008.

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

\_\_\_\_\_. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. 7. ed. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2003.

BROWN, Guilherme. **Jogos cooperativos: teoria e prática**. São Leopoldo: Sinodal, 1994.

CORREIA, Marcos Miranda. **Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física**. Campinas: Papirus, 2006.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GIRARDI, Maria. **Brincar de Viver o Corpo**. In Educação Física Escolar: Ser ou não ter? Piccolo, V.L.N., Organizadora Campinas, UNICAMP, 1993.

MARX, Karl. **Produção progressiva de uma superpopulação relativa ou de um exército reserva**. O Capital. Livro 1, volume 2. São Paulo: Abril Cultural, 1988.

ORLICK, Terry. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do livro, 1989.

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

\_\_\_\_\_. **Jogos Cooperativos: Se Competir é Importante, Cooperar é Essencial**, 2007. Apostila.