



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Brasília - Campus Brasília
Curso Tecnólogo em Eventos

CARTILHA PARA APLICAÇÃO DE JOGOS COOPERATIVOS EM ESCOLAS DO ENSINO MÉDIO

Dhéssica Oliveira Morais
Maione Cristine Santos

Brasília - DF

Junho - 2019

Dh ssica Oliveira Moraes
Maione Cristine Santos

CARTILHA PARA APLICA O DE JOGOS COOPERATIVOS EM ESCOLAS DO ENSINO M DIO

Trabalho de conclus o de curso apresentado ao curso Tecn logo em Eventos do campus Bras lia do Instituto Federal de Bras lia como requisito parcial para obten o de t tulo de Tecn logo em Eventos.

Orientadora: Professora Dra. Raquel Lage Tuma.

Bras lia - DF

Junho – 2019

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus, pois sem ele nós não teríamos traçado o caminho e feito a escolha por Eventos. Agradecemos às nossas famílias e amigos por terem nos apoiados e ficado do nosso lado nas horas que mais precisávamos. E, a todos os nossos professores pelo conhecimento transmitido.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Tabela 01 – Tabela de Comparação entre jogos competitivos e jogos cooperativos	11
Figura 01 – Localização Centro de Ensino Médio Paulo Freire	14
Figura 02 – Localização Centro Educacional da Asa Norte	14
Figura 03 – Execução do jogo A Travessia	16
Figura 04 – Execução do jogo A Travessia	16
Figura 05 – Execução do jogo A Travessia	17
Figura 06 – Execução do jogo A Travessia	17
Figura 07 – Execução do jogo A Travessia	18
Figura 08 – Capa da Cartilha	19
Figura 09 – Jogo Cooperativo “Nó Humano”	20
Figura 10 – Jogo Cooperativo “Caranguejo Bol”	21
Figura 11 – Jogo Cooperativo “Passando o Bambolê”	21
Figura 12 – Jogo Cooperativo “A Travessia”	23
Figura 13 – Jogo Cooperativo “Bola Encima Bola Embaixo”	24
Figura 14 – Jogo Cooperativo “A Teia”	25

SUMÁRIO

1	APRESENTAÇÃO	6
1.1	Referencial Teórico	6
1.1.1	Comportamento dos jovens do Ensino Médio	6
1.1.2	Educação e jogos	7
1.1.3	Educação Ambiental e Sustentabilidade	8
1.1.4	A importância dos Jogos Cooperativos nas Escolas	9
2	OBJETIVOS	12
2.1	Objetivo Geral	12
2.2	Objetivos Específicos	12
3	JUSTIFICATIVA	12
4	PÚBLICO ALVO	12
5	PESQUISA DE MERCADO	13
6	DEFINIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS	14
6.1	Escolha e definição do local	18
7	CARTILHA	18
8	RESULTADOS ESPERADOS	26
	REFERÊNCIAS	27
	APÊNDICE A	28
	APÊNDICE B	31

1 APRESENTAÇÃO

Este projeto apresenta a criação de uma cartilha para aplicação de jogos cooperativos para o ensino médio. A cartilha tem a relevância de promover a consciência socioambiental e educativa por meio dos jogos cooperativos para os estudantes.

Dessa forma, o referencial aborda o conceito dos jogos cooperativos nas escolas, os benefícios que essa prática traz bem como sugestão para que outras escolas possam adotar o uso cartilha no ambiente de ensino.

1.1 Referencial Teórico

O referencial teórico é constituído acerca do comportamento dos jovens do ensino médio, educação e jogos, educação ambiental, sustentabilidade e, por fim, a importância dos jogos cooperativos nas escolas.

Assim, a pesquisa discorre sobre como é o comportamento dos jovens no ensino médio, as presenças dos pais na escola, como os educadores juntamente com os pais, podem contribuir para a formação dos adolescentes.

1.1.1 Comportamento dos jovens do Ensino Médio

O ensino médio é um dos níveis de educação básica que apresenta um grau maior de exigência, principalmente quando se compara ao ensino fundamental, uma vez que esta dispõe de mais disciplinas e avaliações. Nesse sentido, Marata (2014) diz que “o ensino médio possui mais dificuldades pelo grau de exigência, isto é, impõe conhecimentos mais aprofundados, com o número maior de disciplinas, assim, exigindo mais conhecimentos e horas de dedicação dos alunos que nele egressa”.

Os educadores e pais têm um papel importante nesta etapa dos jovens, haja visto que a adolescência é um período complicado para pais e educadores, por isso e faz necessário o trabalho em conjunto. Logo, é imprescindível que os pais e educadores valorizem as atividades escolares e sociais, as quais eles precisam estar prontos para conversar, ouvir, dar atenção aos seus questionamentos, orientar sobre suas responsabilidades, discutir sobre o mundo do trabalho e profissões que visam exercer futuramente.

Por outro lado, a juventude atual vive um momento histórico, segundo a reflexão de Pacheco (2008, p. 3), “a tensão local e global manifestam-se de maneira contundente, ao contrário dos jovens de gerações passadas que não possuíam acesso

à tecnologia liberdade de expressão e que tinham outros hábitos”. O que significa que mesmo vivendo em uma época diferente, os jovens têm seus anseios, sonhos, medos, vantagens, angústias, sua timidez, as temidas rebeldias e forças para enfrentar o mundo.

Nesse contexto, o projeto aponta que a interação com os pais na escola é um fator essencial no aprendizado dos conteúdos e matérias que são ministradas durante os três anos do ensino médio. Desse modo, auxilia ainda nas escolhas de carreiras como um fator primordial, pois nessa fase a grande maioria dos adolescentes não consegue vislumbrar a formação acadêmica.

O próximo tópico dispõe sobre a relação da educação com os jogos como os educadores podem utilizar desta estratégia interligando o método dos jogos, tornar as disciplinas prazerosas, despertar saberes, interesses e modificar o ensino aprendizagem dos alunos do ensino médio.

1.1.2 Educação e jogos

A educação é essencial para a formação dos alunos e para sua intensão na sociedade. Inserção uma sociedade globalizada onde a tecnologia permite adquirir conhecimentos e saberes. Nessa perspectiva, o ensino deve ser reinventado e restaurado com o intuito de motivar os alunos.

Os jogos, por sua vez, são ferramentas que propõem a geração de conhecimentos nas escolas, ou seja, através dos jogos educativos os alunos aprendem a ser cooperativo, valorizar os esforços coletivos, estimulam várias competências e incentivam os alunos a buscarem de forma diferenciada a aprendizagem, todavia eles são essenciais para atingir objetivos de aprendizagem.

Pesquisas apontam que os jogos são uma das soluções para diminuir a desigualdade e estimular propostas que contemplem a tecnologia e os métodos tradicionais de educação. Uma dessas soluções é adotar o uso da tecnologia digital como um suporte para esse processo, tal resultado vem causando uma revolução na educação, como revela Maria (2003, p. 01):

Os materiais didáticos são ferramentas fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem, e o jogo didático caracteriza-se como uma importante e viável alternativa para auxiliar em tais processos por favorecer a construção do conhecimento ao aluno.

Borin (2012) comenta “Que os jogos têm ganhado espaço nos últimos anos, mas é necessário que a utilização desse recurso seja pensada e planejada dentro de uma

proposta pedagógica”.

Ainda de acordo com Borin (2002, p.01), “os professores podem utilizar jogos didáticos como auxiliares na construção dos conhecimentos em qualquer área de ensino”, fazendo com que os alunos aprendam com mais facilidade qualquer disciplina.

Diante disso, o professor antes de aplicar os jogos em sala de aula deverá testá-los como se fosse o aluno, isto é, ele observará se o jogo está apto para ser aplicado em determinada disciplina, assim, possivelmente o professor não terá problemas em sala de aula.

O professor deve desenvolver a atividade como se fosse o estudante, pois somente assim será possível perceber os aspectos de: coerência das regras, nível de dificuldade, conceitos que podem ser explorados durante e após o seu desenvolvimento, bem como o tempo e o material necessário para sua realização. (BORIN, 2012, p.04).

Logo, os jogos, para serem aplicados em sala de aula, precisam de um conteúdo planejado previamente para que os alunos tenham uma base do funcionamento e aplicabilidade das regras de cada jogo.

Ressalta-se que os jogos digitais são os que mais despertam a atenção dos estudantes, pois existe uma grande familiaridade dos alunos nessa temática. Nesse sentido, “os jogos digitais têm encontrado, cada vez mais, abertura na Educação, pois a escolha desse jogo influencia na capacidade de motivação que esses artefatos possuem” (HENRIQUE; ARMANDO, 2016, p. 03).

Em contrapartida, poucas escolas utilizam os jogos como estratégias quando objetivam que os alunos aprendam os conteúdos, principalmente por se tratar de um método novo e todo método exige tempo de preparo, aprimoramento e adequação dos docentes e alunos. Portanto, para os jogos estarem presentes nas salas de aulas, compete aos docentes apropriarem-se desta metodologia e, assim, avaliarem os pontos positivos dos jogos no desempenho escolar dos alunos.

1.1.3 Educação Ambiental e Sustentabilidade

Sustentabilidade está em evidência em vários países. A palavra sustentabilidade tornou-se conhecida após várias conferências, uma delas foi a Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente Humano – United Nations Conference on the Human Environment (UNCHE), em junho de 1972, em Estocolmo.

De acordo com Sinapse da Inovação (2015) o conceito de Mente Sustentável tem como finalidade refletir a organização das cidades, buscando desenvolver a

percepção da sustentabilidade, por meio da criação de cursos e tecnologias de ensino que estimula a conscientização e participação sustentável do indivíduo no meio onde vive.

Compreender o que é a sustentabilidade é importante para as próximas gerações, pois é a partir dessa conscientização que as gerações futuras prática sustentável torne-se um hábito, como exemplo: conhecer sobre o racionamento da água, preservação dos recursos naturais, ou seja, cuidar do planeta hoje é fundamental para sustentar o amanhã.

Nesse sentido, o Tratado de Educação Ambiental para Sociedades Sustentáveis e Responsabilidade Global diz que “a educação ambiental para uma sustentabilidade equitativa é um processo de aprendizagem permanente, baseado no respeito a todas as formas de vida” (BRASIL, 1992, p. 1) este documento foi publicado durante a 1ª Jornada Ambiental. A proposta do MEC hoje é tornar instituições públicas de ensino em espaços educadores sustentáveis, sendo assim foi criado o Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE) – Escolas Sustentáveis.

O objetivo principal da Educação Ambiental é fazer com que a população entenda os problemas causados ao ambiente, e ao mesmo tempo incentive a população a buscar soluções para estes problemas. No entanto, para que isso ocorra, é preciso o comprometimento de toda a população.

Conforme Leff (2005, p.19), “o desenvolvimento sustentável foi definido como um processo que permite satisfazer as necessidades da população atual sem comprometer a capacidade de atender as gerações futuras”. Esse conceito abrange vários temas que se inter-relacionam, integrando as questões sociais, econômicas e ambientais.

Antes da criação do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE) – Escolas Sustentáveis, a educação ambiental nas escolas era pouco vista, na maioria das vezes, só tinha relação com algumas disciplinas ou em datas comemorativas como: o Dia da Árvore e Semana da Água. A proposta desse programa é garantir recursos para que as escolas desenvolvam iniciativas voltadas para a sustentabilidade. Dessa forma, a ideia de escolas sustentáveis permite que haja o cuidado com o meio ambiente inserido na rotina escolar dos alunos.

1.1.4 A importância dos Jogos Cooperativos nas Escolas

Neste tópico apresenta-se a importância dos jogos cooperativos nas escolas e o aprendizado que os alunos adquirem ao participarem dessas atividades recreativas.

Os jogos cooperativos têm como objetivo incentivar o espírito de cooperação que estimula os competidores a serem parceiros e não adversários, como afirma BROTO (1997, p. 44) “os jogos cooperativos vêm para resgatar o esporte e o jogo para uma descoberta pessoal bem como uma convivência social. Além disso, para os jovens ter uma boa convivência é fundamental para o seu desenvolvimento como pessoa”, já que nessa fase acaba sendo mais complicado a interação, a cooperatividade, a união, o aprendizado mútuo, o respeito, o lazer e a solidariedade, a qual contribui muito e os jogos cooperativos permite isso. (BROTO, 1997).

Os jogos estão presentes na vida das pessoas desde os tempos mais remotos, como reflete Tarouco (2004), os jogos estiveram presentes não só na nossa infância, mas como em outros momentos também. Então, eles podem ser ferramentas instrucionais eficientes, as quais divertem, motivam e facilitam o aprendizado, aumentando assim, a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador.

Yozo (1996, p. 18) observa que o jogo leva o indivíduo a soltar-se, liberando sua naturalidade e sua imaginação, o jogo é o modo de diálogo e de racionalizar as sensações humanas. Pode-se notar isso durante os jogos, cada aprendizado que surge dentro de uma partida, pode-se jogar um jogo várias vezes, porém sempre haverá um aprendizado diferente. Desse modo, os jogos estão presentes há vários séculos e os mais antigos, já existentes na atualidade, são os jogos olímpicos que trazem competições com várias modalidades esportivas diferentes e unem-se jogos e esportes.

Diante desse contexto, o esporte é apontado como um dos acontecimentos socioculturais mais marcantes no século XX, como descreve Tubino (2011, p. 18) o “esporte move milhões por todo mundo mesmo sendo bem antigo surgindo no século XIV, praticamente quase todo mundo faz algum tipo de esporte seja indo ao clube, na academia, um dia no parque ao ar livre, em uma corrida, ou uma simples caminhada”. Na escola, a educação física é o primeiro contato de muitos jovens com algum tipo de esporte, seja ele o futebol, handebol ou até mesmo basquetebol.

Na visão de Broto (1999), os jogos cooperativos surgiram com a preocupação intensa sobre a supervalorização que o competidor tinha em ganhar, isso vem de uma sociedade moderna para ser mais exato. O autor ainda aponta que os “jogos foram

criados com o objetivo de promover através das brincadeiras e jogos a auto estima, juntamente com o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas. ” (BROTO, 1999, p. 65).

É importante observar algumas características que nos jogos cooperativos não existem derrotas e sim aliados que jogam juntos, ou seja, os indivíduos jogam pelo prazer em participar e não em competir, o qual objetivo a união das pessoas e não a separação por times rivais, é através disso que surge a confiança um com o outro, como também proporciona alegria em jogar e a interação entre os jogadores.

Broto (1999, p. 78) observa algumas características entre os jogos competitivos e os jogos cooperativos como mostra a tabela 1:

Tabela 1: Tabela de comparação entre jogos competitivos e jogos cooperativos.

Jogos Competitivos	Jogos Cooperativos
São divertidos apenas para alguns.	São divertidos para todos.
Alguns jogadores têm o sentimento de derrota.	Todos os jogadores têm um sentimento de vitória.
Alguns jogadores são excluídos por falta de habilidade.	Todos se envolvam independente de sua habilidade.
Aprende-se a ser desconfiado, egoístas ou se sentirem melindrados com os outros.	Aprende-se a compartilhar e a confiar.
Divisão por categorias: meninos X meninas, criando barreiras entre as pessoas e justificando as diferenças como uma forma de exclusão.	Há mistura de grupos que brincam juntos criando alto nível de aceitação mútua.
Os perdedores ficam de fora do jogo e simplesmente se tornam observadores.	Os jogadores estão envolvidos nos jogos por um período maior, tendo mais tempo para desenvolver suas capacidades.
Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa de “ruim” acontece aos outros.	Aprende-se a solidarizar com os sentimentos dos outros e desejam também o seu sucesso
Os jogadores são desunidos.	Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade.
Os jogadores perdem a confiança em si mesmo quando eles são rejeitados ou quando perdem.	Desenvolvem a autoconfiança porque todos são bem aceitos.
Pouca tolerância à derrota desenvolve em alguns jogadores um sentimento de desistência face a dificuldades.	A habilidade de perseverar face às dificuldades é fortalecida.

Poucos se tornam bem sucedidos.	Todos encontram um caminho para crescer e desenvolver.
---------------------------------	--

Fonte: BROTO (1999, p. 78).

Diante disso, verifica-se que os jogos cooperativos trazem benefícios para os alunos, tais como: trabalho em equipe, respeito, confiança entre outros, além de resultados significativos quando se compara aos jogos competitivos.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Elaborar uma cartilha para a aplicação de jogos cooperativos para as escolas de ensino médio.

2.2 Objetivos Específicos

- Identificar as atividades que trazem benefícios para os alunos;
- Verificar as escolas próximas ao IFB que tem a prática de jogos cooperativos.

3 JUSTIFICATIVA

Identificou-se que as escolas do ensino médio realizam somente jogos para fins de competição diante exposto, verificou-se a necessidade de apresentar os jogos cooperativos, pois as atividades exclusivamente competitivas desenvolvem ambientes escolares onde a rivalidade prevalece entre os alunos, tal fator provoca outros problemas sociais e de relacionamentos no ambiente de ensino.

Além disso, as escolas na maioria das vezes não têm ciência sobre os jogos cooperativos ou não possuem materiais que embasem a prática dessa modalidade, e a partir deste cenário, sobre o desconhecimento desta ferramenta metodológica que a pesquisa em questão é importante, pois com o objetivo de desenvolver uma cartilha, contendo informações básicas e alguns jogos para as escolas de ensino médio.

4 PÚBLICO ALVO

O projeto tem um público-alvo direcionado para jovens alunos do ensino médio das escolas públicas da Asa Norte com a idade aproximadamente entre 15 anos a 18 anos.

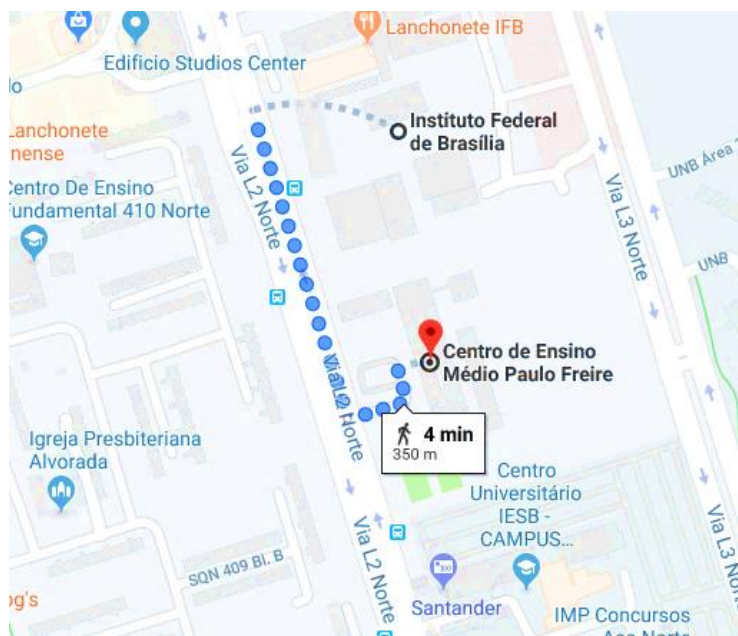
5 PESQUISA DE MERCADO

Com a finalidade de analisar a aplicação dos jogos cooperativos em escolas do Ensino Médio, foi verificado no site da Secretaria de Educação do Distrito Federal as escolas perto do perímetro de localização do Instituto Federal de Brasília- Campus Brasília. Foram encontradas quatro escolas nesta região. Para fins de delimitação da área selecionaram-se aquelas escolas com proximidade de quatro quadras acima, ao lado direito e esquerdo do IFB, sendo, encontradas quatro escolas do ensino médio. Escolheram-se as duas mais próximas ao IFB que são elas: (figura 01) Centro de Ensino Médio Paulo Freire (SGAN 610 - Módulo A - Asa Norte) e (figura 02) Centro Educacional Asa Norte (SGAN 606 - Módulo G - Asa Norte).

Para o desenvolvimento desta pesquisa foi utilizada a abordagem qualitativa segundo Godoy (1995, p.21) “uma pesquisa qualitativa é quando o pesquisador vai a campo buscando "captar" o fenômeno em estudo a partir da perspectiva das pessoas nele envolvidas, considerando todos os pontos de vista relevante”. Vários tipos de dados são coletados e analisados para que se entenda a dinâmica do fenômeno. Para tanto, foi realizada uma entrevista com as diretoras das escolas a fim de analisar, principalmente, o interesse da gestão das escolas pela aplicação dos jogos cooperativos.

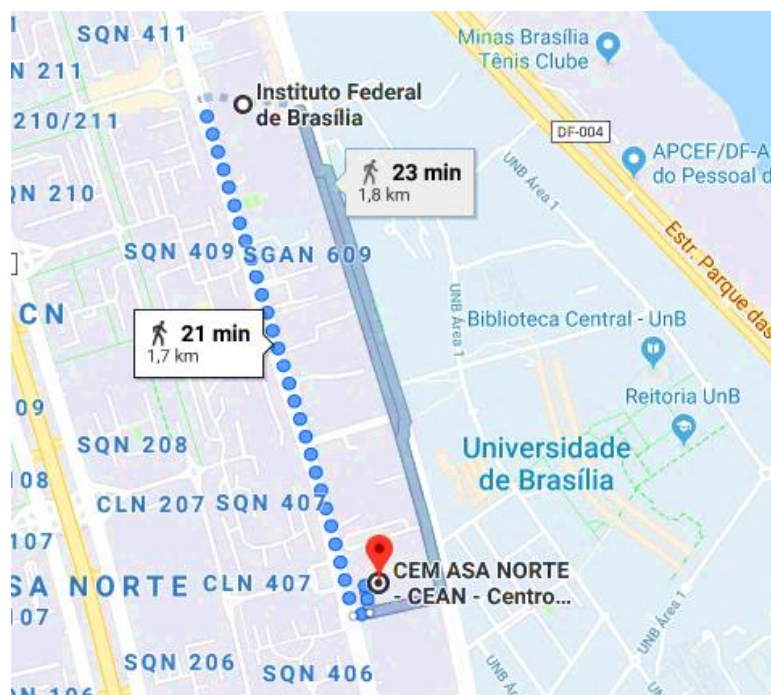
Após entrevista com as diretoras verificou-se que ambas as escolas (Centro de Ensino Médio Paulo Freire e Centro Educacional da Asa Norte) não fazem a prática dos jogos cooperativos, porém são desenvolvidos jogos esportivos para os alunos, denominados “interclasses” que é um campeonato de várias modalidades (handebol, futebol, vôlei) e cada turma tem seu time e a disputa ocorre entre as mesmas.

Figura 01: Localização Centro de Ensino Médio Paulo Freire.



Fonte: Google Maps (2019).

Figura 02: Localização Centro Educacional da Asa Norte.



Fonte: Google Maps (2019).

6 DEFINIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS

Para a elaboração da cartilha, foi realizada uma atividade recreativa no IFB *campus* Brasília no dia 23 de maio de 2019. Durante o JIFs (Jogos Escolares dos Institutos Federais), como uma estratégia inicial com o intuito de fazer uma experiência,

Foi realizado um pré-teste para analisar a necessidade desses jogos cooperativos em escolas, onde dez alunos do ensino médio foram convidados a participar.

O Jogo cooperativo escolhido foi “A travessia” (figura 03), a qual foram colocadas duas folhas sulfite no chão escrito “Navio 1” e “Navio 2”, simulando dois navios. Dessa forma, foram formados dois grupos de alunos (figura 04), cinco alunos do lado direito e cinco alunos do lado esquerdo, no meio do trajeto havia um obstáculo (figura 05).

O objetivo do jogo era que os alunos conseguissem atravessar até à margem do outro lado, eles não poderiam sair de cima da folha, teriam que traçar uma estratégia. Foram colocadas seis folhas no chão, cada aluno ficou em cima de uma assim sobrando uma apenas, o último aluno pegava a folha que sobrou e passava para o outros alunos por cima, assim quando chegasse no primeiro ele colocava no chão e pisariam cima, quando chegassem na metade do caminho onde tinha obstáculos eles teriam que pensar em outra estratégia para passar (figura 06), pois precisavam de duas folhas, assim eles fizeram. Logo, cada grupo juntou sua folha e assim foram passando um de cada vez até chegar à margem do rio, com esse objetivo as duas equipes tornaram-se apenas uma, fazendo com que todos ganhassem (figura 07).

Nessa brincadeira foram necessárias a ajuda das pesquisadoras para colocarem os papéis e demarcarem o território da brincadeira e explicar. Após disso uma ficou filmando, registrando o momento e observando, enquanto a outra auxiliava e tirava as dúvidas dos alunos.

Ao final do jogo foi realizada uma dinâmica para saber o que os alunos acharam do jogo. A dinâmica proposta foi “A Teia”, onde foi entregue um rolo de barbante e cada um foi falando o que achou do jogo, quando um terminava segurava um pedaço do barbante e entregavam para o da frente e assim todos foram falando o que tinha achado e foi formando uma teia.

Figura 03: Execução do jogo “A Travessia”.



Fonte: Autoria das alunas (2019).

Figura 04: Execução do jogo “A Travessia”.



Fonte: Autoria das alunas (2019).

Figura 05: Execução do jogo A Travessia.



Fonte: Aatoria das alunas (2019).

Figura 06: Execução do jogo “A Travessia”.



Fonte: Aatoria das alunas (2019).

Figura 07: Execução do jogo “A Travessia”.



Fonte: A autoria das alunas (2019).

6.1 Escolha e definição do local

Para a realização do pré-teste, foi escolhido o Hall do bloco B no Instituto Federal de Brasília - Campus Brasília, local que possui facilidade de locomoção para realizar as brincadeiras propostas, fácil acesso para os alunos participantes e ouvintes, bem arejado, próximo dos banheiros e bebedouros.

7 CARTILHA

A Cartilha foi elaborada com o intuito de ajudar os educadores que optarem por aplicar os jogos cooperativos em suas respectivas escolas. Nesta cartilha contém o passo a passo das brincadeiras, materiais de uso e seus benefícios para os alunos.

As figuras a seguir ilustram a cartilha, (figura 08) é capa contendo informações sobre como escolher local, sumário, o que são jogos cooperativos, (figura 09) A cartilha inicia com o jogo cooperativo “Nó Humano”, esta figura contém a o passo a passo do jogo e materiais, (figura 10) jogo cooperativo “Caranguejo Bol” segundo jogo da cartilha, na imagem tem passo a passo do jogo, benefícios, materiais, (figura 11) jogo cooperativo “Passando o Bambolê” e terceiro jogo da cartilha, nesta figura explica-se quais materiais são necessários para realizar o jogo, (figura 12) jogo cooperativo “A

Travessia” é o quarto jogo da cartilha, esse jogo foi usado para o pré-teste, (figura 13) jogo cooperativo “Bola Em Cima Bola Embaixo” nesta figura contém as explicações para realizar o jogo além de benefícios e materiais para a realização e (figura 14) jogo cooperativo “A Teia”, que também foi usado no pré-teste, nesta figura explica-se o porquê é o último jogo da cartilha. além dizer os benefícios desse jogo e como realizá-lo.

Figura 08: Capa da Cartilha



Fonte: autoria das alunas (2019).

Figura 09: Jogo Cooperativo “Nó Humano”.

NÓ HUMANO

Começamos com esse jogo pois ele tem mais contato físico e ajuda o grupo a se esforçar a lembrar quem estava ao seu lado. Este jogo é recomendado principalmente quando o grupo não se conhece.

COMO SE JOGA?

PASSO 1: Os alunos deverão ser separados em grupos de 9 alunos, mais ou menos.

PASSO 2: O professor irá pedir, para que os alunos do grupo fiquem em círculo e todos os alunos devem dar as mãos um aos outros entrelaçando as mãos.

PASSO 3: Nenhum aluno, poderá dar as mãos ao aluno do lado, e também não pode segurar nas mãos da mesma pessoa.
Termina a atividade, quando os alunos do grupo, sem soltar as mãos formarem um círculo.

PÚBLICO ALVO:

Adolescentes, jovens e adultos.

MATERIAIS:

nenhum

OBJETIVO:

Diversão, e desenvolvimento da cooperação entre os alunos.

BENEFÍCIOS:

Diversão
Raciocínio lógico
Cooperação



Figura 10: Jogo Cooperativo “Caranguejo Bol”.

CARANGUEJO BOL

COMO SE JOGA?

PASSO 1: O professor irá separar os alunos em duas equipes. eles ficarão em seus campos e dentro da área de gol e só poderão andar em 4 pés.

PASSO 2: A bola será posta no centro da quadra, e quando o professor ordenar, as duas equipes se movimentarão na posição de quatro apoios em direção a bola que está no centro da quadra.

PASSO 3: Os grupos disputarão para marcarem o gol. Não poderão colocar a mão na bola(somente o goleiro pode).

As normas são parecidas com as do futsal. Essa atividade exige muitos dos músculos inferiores e posteriores, portanto é necessário um alongamento mais amplo.

PÚBLICO ALVO:

Adolescentes, jovens e adultos.

MATERIAIS:

1 Bola

OBJETIVO:

Diversão, e desenvolvimento da cooperação entre os alunos.

BENEFÍCIOS:

Diversão
Desenvolvimento físico



Figura 11: Jogo Cooperativo “Passando o Bambolê”.

PASSANDO O BAMBOLÊ

COMO SE JOGA?

PASSO 1: Primeiramente, formem um círculo com os alunos de mãos dadas, com o bambolê entre os braços de dois alunos que terão de passar o bambolê sobre o corpo sem soltar as mãos.

PASSO 2: Para que fique mais difícil, o professor deverá colocar aos poucos mais bambolês no espaço livre, isso servirá para que os alunos passem os bambolês sem deixar o outro bambolê que vem atrás acumular.

PASSO 3: Os alunos deverão passar o bambolê, sem soltar as mãos até chegar no lugar que ele estava.

PASSO 4: Vence a equipe que conseguir dar 5 voltas primeiro.

PÚBLICO ALVO:

Adolescentes, jovens e adultos.

MATERIAIS:

Bambolês

OBJETIVO:

Diversão, interação.

BENEFÍCIOS:

Interação
Coordenação motora

Fonte: autoria das alunas (2019).

Figura 12: Jogo Cooperativo “A Travessia”.



A Travessia

COMO SE JOGA?

PASSO 1: Divide o grupo em duas equipes

PASSO 2: Separa o espaço com uns 10m de comprimento e uns 3m de largura.

PASSO 3: Divide a largura ao meio e coloca 1 folha no chão escrito Navio 1 dando um espaço de 2m coloca Navio 2, simulando 2 navios Naufragando, no meio da largura coloca uma folha escrito Obstáculo, no final da Largura coloca uma folha escrito Praia.

PASSO 4: Para cada equipe coloca uma folha de baixo do pé de cada um, deixando uma atrás do último aluno.

PÚBLICO ALVO:
A partir dos 10 anos.
Obs.: A atividade pode ser aplicada até com idosos, desde que estejam habituados a praticarem exercícios físicos e não tenham problema com equilíbrio.

MATERIAIS:
1 resma de chameX (sugere folhas de rascunho)
1 fita adesiva
1 canetão

OBJETIVO:
Encontrar, coletivamente, uma solução para uma situação de emergência. Exercitar a comunicação para realização do objetivo comum: cruzar um rio imaginário, todos juntos, sobre uma ponte móvel.

BENEFÍCIOS:
Interação
Coordenação motora

4

Fonte: autoria das alunas (2019).

Figura 13: Jogo Cooperativo “Bola Encima Bola Embaixo”.

BOLA EM CIMA BOLA ENBAIXO



COMO SE JOGA?

PASSO 1: Formem duas fileiras, colocando na mão do primeiro aluno de cada fileira, uma bola.

PASSO 2: Quando o professor der sinal, o primeiro aluno, com as duas mãos, passará a bola por cima da cabeça para seu colega atrás

PASSO 3: E assim, até chegar ao último da fileira, que deverá pegar a bola e correr até a frente e repetir até que todos passem pelo primeiro lugar.

PASSO 4: o professor irá orientar que todos alunos estejam com as pernas separadas e passem a bola por baixo de mão em mão, até que todos completem a tarefa.

PASSO 5: na terceira etapa, o primeiro aluno da fileira irá passar a bola por cima da cabeça, o segundo aluno deve pegar a bola em cima e passar por baixo, o terceiro deve pegar embaixo e passar por cima e assim continuamente até que todos concluem a brincadeira.

PÚBLICO ALVO:

Crianças e adolescentes.

MATERIAIS:

1 Bola

OBJETIVO:

Diversão, e desenvolvimento da cooperação entre os alunos.

BENEFÍCIOS:

Coordenação motora
Trabalho em equipe
Raciocínio lógico



Figura 14: Jogo Cooperativo “A Teia”.



Realizamos atividade a Teia no final para que os educadores tenham uma avaliação dos jogos com os alunos, assim eles podem falar como foi a experiência de participar das atividades.

COMO SE JOGA?

PASSO 1: Faça uma roda com grupo escolha um para entregar o barbante, peça a ele quem rola a ponta do barbante no dedo e que fale o que que acho 2 jogos cooperativos, como foi a experiência de participar desses tipos de atividade, o que ele aprendeu, o que ele leva como aprendizado e se ele participaria novamente desse estilo de atividades.

PASSO 2: E peça para que ele entregue para o outro aluno de preferência mais distante e assim por diante, fazendo uma Teia.

PÚBLICO ALVO:

Adolescentes, jovens e adultos.

MATERIAIS:

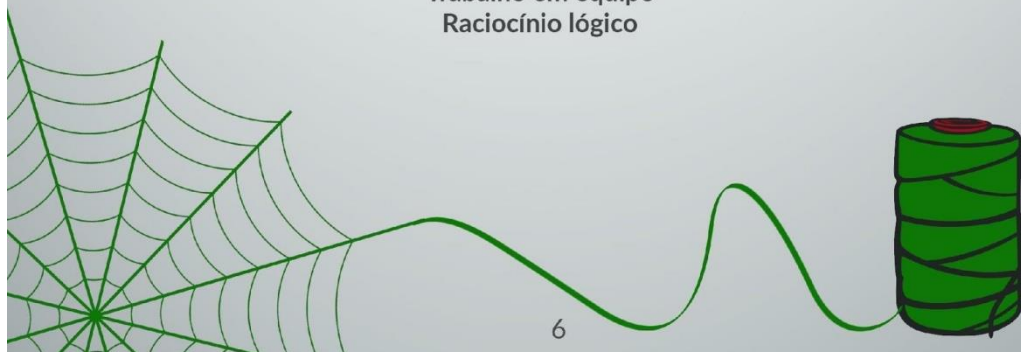
Um rolo de barbante

OBJETIVO:

O objetivo desta Atividade é colher informações para os educadores observar o que os alunos aprenderam com todos os jogos cooperativos que eles participaram.

BENEFÍCIOS:

Trabalho em equipe
Raciocínio lógico



8 RESULTADOS ESPERADOS

O presente projeto surgiu através da observação, no sentido de que as escolas desenvolviam gincanas que incentivava a competição entre as turmas participantes, após uma breve pesquisa sobre jogos cooperativos. Nesse sentido, projeto permitiu o desenvolvimento de uma cartilha para que outras escolas de ensino médio que tenham interesse de realizar os jogos cooperativos como uma base por onde começar, quais jogos podem ser feitos, quais benefícios cada jogo pode trazer para os alunos. Por outro lado, houve dificuldades em localizar escolas que praticam os jogos cooperativos com seus alunos e as pesquisas foram feitas em cima de teses, artigos e livros.

Diante disso, o resultado principal é a criação da cartilha que auxilia educadores na aplicação dos jogos cooperativos em escolas do ensino médio. Essa cartilha contém o passo a passo de cada jogo, os benefícios que essa modalidade possibilita para cada aluno que participa e os materiais que são utilizados em cada jogo.

Portanto, para as escolas essas atividades cooperativas proporcionam um ótimo resultado com os alunos, pois desenvolve uma melhor interação entre ambos, e com isso o aprendizado não fica apenas na sala de aula. Ressalta-se que os materiais utilizados nos jogos cooperativos são sustentáveis, a qual os alunos também aprendem brincando e a preservar o meio ambiente, utilizando os materiais que contém na própria escola.

REFERÊNCIAS

- BORIN, Marcia. **Jogos no Ensino de Química: Considerações teóricas para sua utilização em sala de aula.** Paraná, 2012, p. 127 UTFP, TCC.
- BRASIL. **Tratado de Educação Ambiental para Sociedades Sustentáveis e Responsabilidade Global.** Rio de Janeiro, 1992, p. 01.
- BROTO, F.O. **Jogos Cooperativos: Se o importante é competir o fundamental é cooperar.** 1 ed. Santos: Re-novado, 1997.
- BROTO, F.O. **Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte com um exercício de conveniência.** 1 ed. Campinas-SP, 1999.
- GODOY, Arilda Schmidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades.** São Paulo, v. 35, n. 2, p. 21, 1995.
- HENRIQUE, Bruno e ARMANDO, José. **Jogos Digitais e Educação.** Revista Iberoamericana de Educación, v. 70, n. 1, p. 9-28, 2019.
- LEFF, Enrique. **Saber ambiental: Sustentabilidade, Racionalidade, Complexidade e Poder.** 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005. Tradução de Lúcia Mathilde Endlich Orth.
- MARIA, Luciana. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciência e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem.**
- MARATA, L.Y. **O comportamento dos alunos do ensino médio: Nas aulas de educação física.** Barretos-SP 2014 Pg. 32 UNB. TCC.
- PACHECO, C.R. **Adolescência inventada: A Mídia como representação.** 1ed. São Mateus do sul 2008.
- TAROUCO, Liane Margarida R. et al. **Jogos educacionais. In: III Ciclos de Palestras sobre Novas Tecnologias em Educação, CINTED.** Porto Alegre, 2004, UFRGS.

TUBINO, M.J.G.: **Dimensões Sociais do Esporte**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

YOZO, R.Y.K. **100 Jogos para Grupos – Uma abordagem Psicodramática para Empresas, Escolas e Clínicas**. São Paulo: Ágora, 1996.

APÊNDICE A

Perguntas feitas na entrevista para alunos que participaram do jogo “A Travessia”.

Entrevista ALUNO 1

1. Você já participou de jogos cooperativos?

() Sim (x) Não

2. Você gostaria que existisse essa prática em sua escola?

(x) Sim () Não

3. Você gostou da experiência?

(x) Sim () Não

4. O que você mais gostou nesse jogo?

Resposta: O que eu mais gostei foi que aprendemos a cooperar para conseguir vencer no jogo.

Entrevista ALUNO 2

1. Você já participou de jogos cooperativos?

() Sim (x) Não

2. Você gostaria que existisse essa prática em sua escola?

(x) Sim () Não

3. Você gostou da experiência?

(x) Sim () Não

4. O que você mais gostou nesse jogo?

Resposta: A cooperação, aprendemos a ajudar um ao outro até chegar no

destino.

Entrevista Aluno 3

1. Você já participou de jogos cooperativos?

Sim Não

2. Você gostaria que existisse essa prática em sua escola?

Sim Não

3. Você gostou da experiência?

Sim Não

4. O que você mais gostou nesse jogo?

Resposta: Aprendemos a cooperar nesse jogo.

Entrevista Aluno 4

1. Você já participou de jogos cooperativos?

Sim Não

2. Você gostaria que existisse essa prática em sua escola?

Sim Não

3. Você gostou da experiência?

Sim Não

4. O que você mais gostou nesse jogo?

Resposta: Que esse jogo não é competição e sim cooperação.

Entrevista Aluno 5

1. Você já participou de jogos cooperativos?

Sim Não

2. Você gostaria que existisse essa prática em sua escola?

Sim Não

3. Você gostou da experiência?

Sim () Não

4. O que você mais gostou nesse jogo?

Resposta: A união que tivemos para concluir a travessia.

Entrevista Aluno 6

1. Você já participou de jogos cooperativos?

Sim Não

2. Você gostaria que existisse essa prática em sua escola?

Sim () Não

3. Você gostou da experiência?

Sim () Não

4. O que você mais gostou nesse jogo?

Resposta: Gostei de tudo.

Entrevista Aluno 7

1. Você já participou de jogos cooperativos?

Sim Não

2. Você gostaria que existisse essa prática em sua escola?

Sim () Não

3. Você gostou da experiência?

Sim () Não

4. O que você mais gostou nesse jogo?

Resposta: Gostei de tudo porque é diferente.

Entrevista Aluno 8

1. Você já participou de jogos cooperativos?

Sim Não

2. Você gostaria que existisse essa prática em sua escola?

Sim () Não

3. Você gostou da experiência?

Sim () Não

4. O que você mais gostou nesse jogo?

Resposta: Gostei, pois nos unimos para conseguir.

Entrevista Aluno 9

1. Você já participou de jogos cooperativos?

Sim Não

2. Você gostaria que existisse essa prática em sua escola?

Sim Não

3. Você gostou da experiência?

Sim Não

4. O que você mais gostou nesse jogo?

Resposta: Gostei de tudo.

Entrevista Aluno 10

1 - Você já participou de jogos cooperativos?

Sim Não

2 - Você gostaria que existisse essa prática em sua escola?

Sim Não

3 - Você gostou da experiência?

Sim Não

4 - O que você mais gostou nesse jogo?

Resposta: Gostei, pois o jogo é diferente.

APÊNDICE B

Perguntas feitas nas entrevistas com as diretoras do Centro de Ensino Médio Paulo Freire e Centro Educacional da Asa Norte.

Diretora do Centro Educacional da Asa Norte

1 - Quais práticas de atividades recreativas vocês realizam aqui no Centro Educacional da Asa Norte?

Resposta: Interclasse

2 - A senhora tem conhecimento dos Jogos cooperativos? (Expliquei como funciona, os benefícios que podem trazer para os alunos, para fazer a pergunta depois).

Resposta: Já ouvir falar, porém não tenho conhecimento a fundo

3 - A Senhora tem interesse em fazer uma experiência com os jogos cooperativos?

Resposta: Sim

Diretora do Centro de Ensino Médio Paulo Freire

1 - Quais práticas de atividades recreativas vocês realizam aqui no Centro Educacional da Asa Norte?

Resposta: Interclasse

2 - A senhora tem conhecimento dos Jogos cooperativos? (Expliquei como funciona, os benefícios que podem trazer para os alunos, para fazer a pergunta depois).

Resposta: Não tenho conhecimento, porém pelo nome já posso ter uma base de como funciona.

3 - A Senhora tem interesse em fazer uma experiência com os jogos cooperativos?

Resposta: Sim