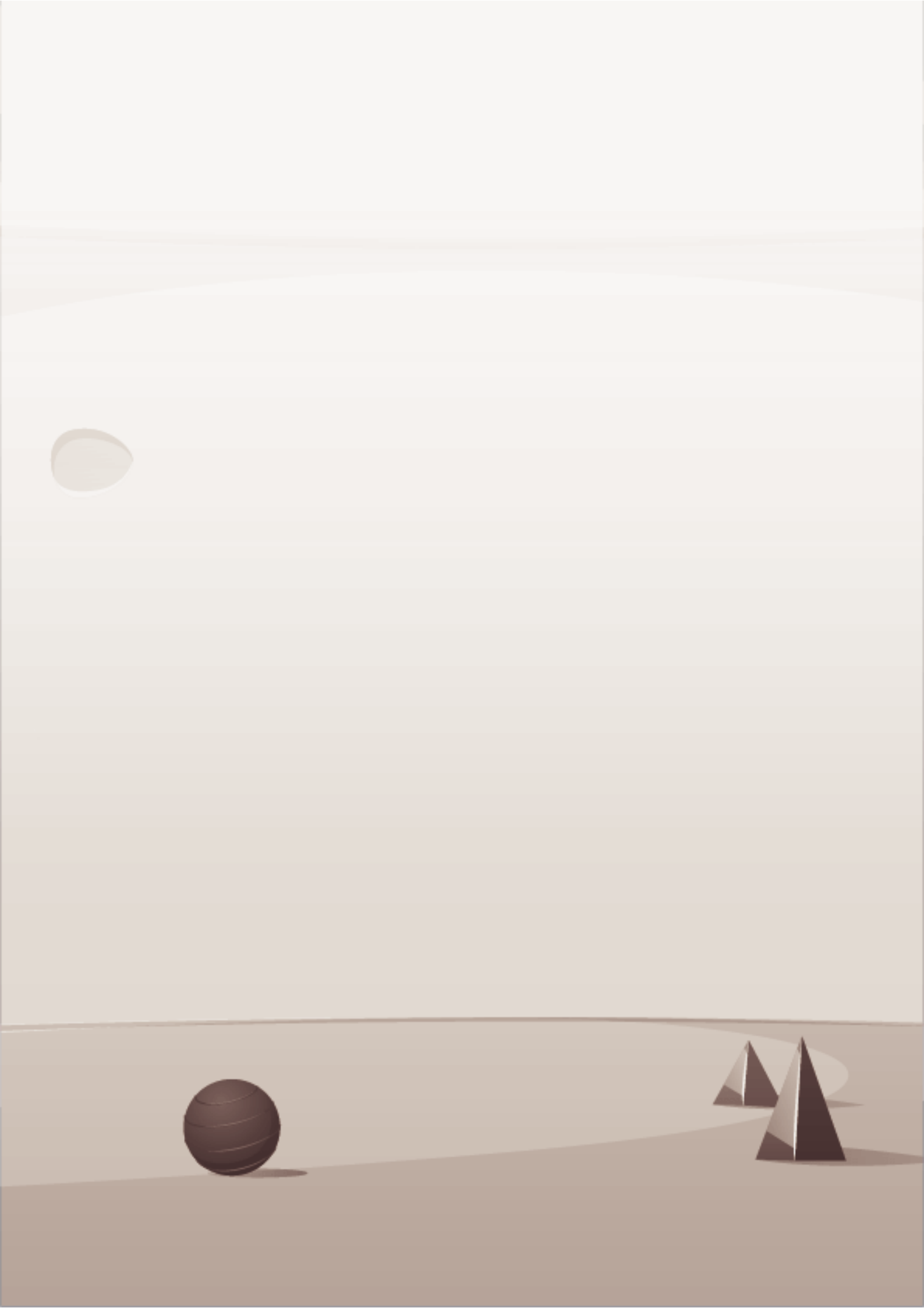


Mariana Cavalcante Dias Malta Marques

Guia didático Jogos cooperativos com enfoque socioemocional para aulas de Educação Física





PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA – PROFEPT/IFAL

Mariana Cavalcante Dias Malta Marques

Autora

Adalberon Moreira de Lima Filho

Geraldo Alves Sobral Júnior

Orientador

Jamilson Gomes de Souza

Projeto Gráfico e Diagramação



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Instituto Federal de Alagoas
Campus Avançado Benedito Bentes
Biblioteca

M357g

Marques, Mariana Cavalcante Dias Malta.

Guia didático: jogos cooperativos com enfoque socioemocional para aulas de educação física. / Mariana Cavalcante Dias Malta Marques. – 2022.

26 f. : il.

Produto Educacional da Dissertação: Guia didático para o ensino de jogos cooperativos nas aulas de educação física: uma proposta com enfoque socioemocional - (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) Instituto Federal de Alagoas, Campus Avançado Benedito Bentes, Maceió, 2022.

1. Educação Profissional. 2. Ensino Médio Integrado. 3. Habilidades Sociemocional. 4. Produto Educacional I. Título.

CDD: 370

Fernanda Isis Correia da Silva

Bibliotecária - CRB-4/1796

Olá, Professor.

Apresentamos o Produto Educacional (PE) **"GUIA DIDÁTICO: JOGOS COOPERATIVOS COM ENFOQUE SOCIOEMOCIONAL PARA AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA"**. Este material resulta da pesquisa intitulada "Guia Didático para o Ensino dos Jogos Cooperativos nas Aulas de Educação Física: uma Proposta com Enfoque Socioemocional" desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Alagoas (ProfEPT/IFAL) na linha de pesquisa Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica que investigou as concepções dos professores de Educação Física do Instituto Federal de Alagoas sobre Jogos Cooperativos.

Pretendemos com o Guia Didático anunciar os jogos cooperativos como um recurso pedagógico para trabalhar as habilidades socioemocionais.

Dividimos o produto em 3 seções:

- 1 - Jogo como um recurso pedagógico na Educação Física;
- 2 - O que são Jogos Cooperativos?
- 3 - Sugestões sobre a temática.

Na **Seção 1** apresentamos o Jogo como um recurso pedagógico, falamos sobre o conceito de jogo, as características e possibilidades educativas do jogo baseado, principalmente, nos autores Freire (2002) e Retondar (2007).

Na **Seção 2** explicamos o que são Jogos Cooperativos e indicamos os aspectos e categorias dos jogos cooperativos. Apresentamos os jogos cooperativos no desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Para tanto, explicamos o que significa e quais as habilidades socioemocionais. Além disso, exemplificamos jogos cooperativos que podem trabalhar habilidades socioemocionais e sugerimos como podem ser desenvolvidos.

A **Seção 3** foi destinada a sugestões de leitura complementar sobre jogos cooperativos e habilidades socioemocionais encontradas em artigos, livros e websites.

Esperamos contribuir com sua prática educativa!





Sumário

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Jogo como um Recurso Pedagógico na Educação Física..... | 6 |
| 1.1 | Características do Jogo..... | 6 |
| 1.2 | Possibilidades educativas do jogo | 8 |
| 2 | O Que São Jogos Cooperativos? | 9 |
| 2.1 | Aspectos dos Jogos Cooperativos | 10 |
| 2.2 | Categorias de Jogos Cooperativos | 10 |
| 2.3 | Jogos Cooperativos no Desenvolvimento das Habilidades Socioemocionais..... | 11 |
| 2.3.1 | O que é Habilidade Socioemocional? | 11 |
| 2.3.2 | Quais são as Habilidades Socioemocionais?..... | 11 |
| 2.4 | Exemplos de Jogos cooperativos socioemocionais | 12 |
| 2.4.1 | Andando Vendado | 13 |
| 2.4.2 | Nó-Humano | 14 |
| 2.4.3 | Pega-Pega e Variações | 15 |
| 2.4.4 | Passeio no bambolê | 16 |
| 2.4.5 | Futpar | 17 |
| 2.4.6 | João Confiança | 18 |
| 3 | Sugestões sobre a temática | 19 |
| 3.1 | Sobre Jogos Cooperativos | 19 |
| 3.2 | Sobre Aprendizagem Socioemocional | 20 |
| 3.3 | Referências | 21 |



“uma educação voltada para o movimento de jogo, o movimento próprio do sensível conduzindo-se ao inteligível e vice-versa é a maior expiração de uma educação profundamente humana”

(RETONDAR, 2011, p. 421).



Jogo como um Recurso Pedagógico na Educação Física

O jogo é considerado uma manifestação cultural que segue presente em todas as civilizações e sempre acompanhou a evolução histórica da humanidade. Deste modo, a Educação Física colabora para que este conhecimento se mantenha como patrimônio cultural da humanidade.

Além disso, ele é um recurso pedagógico que pode ser utilizado para atingir objetivos educacionais específicos, devido a sua atividade utilitária, impulsiona o lúdico e promove a autossatisfação e autossuperação. Portanto, Huizinga (2008) define o jogo como:



O que é o jogo?

É uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

(HUIZINGA, 2008, p. 33)



Neste sentido, o jogo possibilita ampliar a percepção da realidade e apresenta um valor educativo para trabalhar o indivíduo integralmente, em suas múltiplas capacidades, dentre elas a capacidade socioemocional, enfoque deste guia.



Características do Jogo

Retondar (2007), indica as seguintes características do jogo:

1

Evasão da realidade

3

O espaço e tempo

2

Regras

4

Voluntariedade



1

Evasão da realidade: compreendida quando o estudante tem a possibilidade de entrar no mundo do imaginário e da fantasia, ou seja, do faz de conta, onde tem a liberdade para criar e perceber a evasão da realidade como uma forma de liberar tensões reprimidas como uma necessidade da pessoa.

2

Regras: definem o funcionamento do jogo, pois dizem o que pode e o que não pode ser feito no sentido de manter a organização para fluidez da atividade. Seguir as regras impostas pelo jogo diz respeito ao contrato lúdico.

Retondar (2007, p. 61) comenta que:

“o jogo pode e deve ser apreendido como uma possibilidade de se exercitar também a capacidade crítica e reflexiva de se pensar a realidade e de se propor possíveis mudanças para ela”.

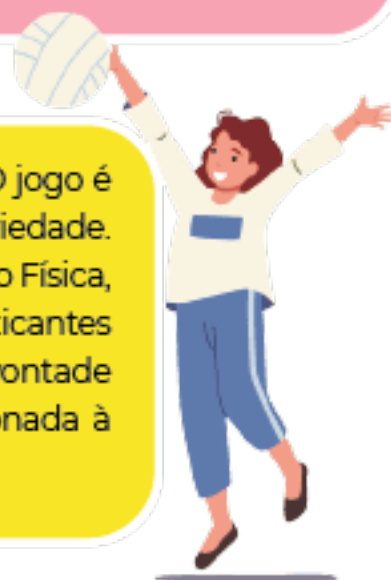


3

Espaço e tempo: a necessidade de limitação do espaço, já que, do ponto de vista físico, ensinar aos jogadores que não é possível jogar num local inadequado. Entretanto, ultrapassa o espaço puramente geográfico, quando percebido como um ambiente repleto de sentidos e emoções presentes no imaginário social. É nesse espaço e tempo abstrato que se revela a subjetividade e a sensibilidade pertencentes ao ato de jogar.

4

Voluntariedade: relacionada à vontade dos jogadores. O jogo é considerado uma atividade livre, sem caráter de obrigatoriedade. Apesar do caráter de obrigatoriedade das aulas de Educação Física, os jogos desenvolvidos podem absorver e envolver os praticantes de tal maneira que eles queiram se manter nele por vontade própria. Portanto, essa característica também está relacionada à tomada de decisão e autonomia.



1.2 Possibilidades educativas

Freire (2002) apresenta as possibilidades educativas do jogo, são elas: **Fábrica de símbolos, Inteligência criativa, A descoberta de cada um** e a **Face utilitária**.

Fábrica de símbolos: significa a capacidade de simbolizar internamente, a qual é desenvolvida através da nossa relação com o meio externo. O indivíduo, desde a infância, quando absorvido pela imaginação, e pelo faz de conta, constrói um mundo interior, que se comunica com a realidade e produz a cultura. A nossa capacidade de produzir cultura:

“depende de nossa atividade interior, e o jogo tem a propriedade de “sugar” para esse interior as vivências da realidade, obviamente o jogo passa a ser indispensável à formação de nossa cultura.”(FREIRE, 2002, p. 89)

Inteligência Criativa: a partir da capacidade de simbolizar internamente, e da capacidade de representar mentalmente em níveis superiores, desenvolvemos formas originais de inteligência, como, por exemplo, diante do inusitado e das situações desconhecidas que surgem no ato de jogar, podemos exercitar nossa capacidade de pensar em soluções criativas e originais.

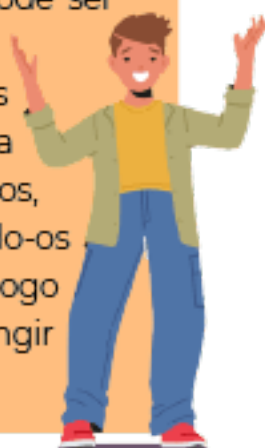
A descoberta de cada um: uma das principais contribuições do jogo para a formação humana é proporcionar a autodescoberta dos sujeitos. Ao jogar, o indivíduo desenvolve mais do que habilidades motoras, expressa também traços da sua personalidade, descobre o seu jeito de jogar, conhece suas particularidades e depara-se também com as particularidades do outro, convive com as diferenças. Segundo Freire (2002, p.100), “(...) um dos objetivos

primordiais da educação é ensinar as pessoas a serem elas mesmas”. Na esfera da subjetividade, o jogo orienta o sujeito na direção de si mesmo e faz o sujeito reconhecer a si mesmo como autor das próprias ações. Atributos da identidade e autonomia estão presentes nas situações imprevistas, nas quais permitem ao jogador conhecer seus limites e capacidades, assim como fazer as próprias escolhas quando se joga. As ações promovem novas experiências cognitivas, pois *“só pode ser autônomo aquele que pode escolher, só pode decidir o melhor aquele que puder escolher entre soluções de qualidade. Só pode ter opções aquele que formou sua base de conhecimento de forma diversificada. Aquele que não tem como optar tem que ficar com os modelos impostos.”*

(FREIRE, 2002, p.105)



Face utilitária: identifica o jogo como recurso pedagógico que pode ser utilizado para atingir determinado objetivo, de acordo com o planejamento da aula do professor. Professores, inclusive de outras disciplinas, além da Educação Física, recorrem ao jogo para tornar a aprendizagem mais interessante e prazerosa. É importante que os jogos, sobretudo, sejam aplicados com intencionalidade, contextualizando-os para trazer sentidos à prática educativa, adicionando elementos ao jogo que motivem o aluno a refletir sobre a prática que realiza e não o restringir a tornar as atividades menos enfadonhas



2º O que são jogos cooperativos?

Na década de 50 do século XX, os jogos cooperativos começaram a ser sistematizados e organizados por meio de estudos realizados pelo norte-americano Ted Lentz. Mas, foi a partir da década de 70, que o pesquisador canadense Terry Orlick desenvolveu trabalhos sobre os jogos cooperativos no âmbito educacional e defendeu a utilização desses para a transformação social.

Deste modo, os jogos cooperativos estão cada vez mais presentes, principalmente, nas aulas de Educação Física tendo em vista a sua importância para uma aprendizagem cooperativa e como alternativa para os jogos e outras atividades normalmente praticadas, como o esporte e outros jogos com características predominantemente competitivas. Essas foram readaptadas com fins de cooperação e inclusão.

Assim, os jogos cooperativos podem ser considerados, no ambiente educacional, práticas disruptivas, já que, propõem a superação da lógica competitiva fruto da cultura ocidental, como também, objetivam uma aprendizagem com fins menos competitivos e mais cooperativos, a qual possibilita a aprendizagem socioemocional. Sendo assim, estão relacionados ao princípio da não-exclusão, o qual assegura o acesso de todos às atividades desenvolvidas nas aulas de Educação Física, pois nenhum estudante deveria ser excluído.

¹ Doutor em psicologia, docente e pesquisador da Universidade de Ottawa, é considerado referência como um estudioso sobre Jogos Cooperativos. A partir de uma fundamentação antropológica, o autor apresenta exemplos da utilização de jogos na antiguidade e indícios de que comunidades primitivas teriam sido fundadas na cooperação.

² Princípio defendido por Mauro Betti no livro Educação Física e Sociedade, o qual prega que os conteúdos e métodos da educação física devem incluir a totalidade dos alunos.

2.1 Aspectos dos jogos cooperativos

Brotto (2020) aponta os seguintes aspectos:

- ▶ o envolvimento de todos, independente da habilidade;
- ▶ estimulam a autoconfiança tendo em vista a aceitação de todos como participantes do jogo;
- ▶ todos podem encontrar um caminho para crescer e se desenvolver;
- ▶ atingir um objetivo comum;
- ▶ jogar com o outro e não contra o outro;
- ▶ o prazer no ato de jogar;
- ▶ o espírito colaborativo;
- ▶ incentivo a transformar as regras de acordo com as necessidades identificadas pelo grupo;
- ▶ assumir diferentes papéis, de modo que incentive a participação e permanência de todos.



2.2 Categorias de jogos cooperativos

Terry Orlick (1989) classifica os jogos cooperativos nas seguintes categorias:

Jogos sem perdedores

única equipe, trabalham coletivamente em busca de um objetivo comum

Jogos semicooperativos

combina estruturas cooperativas e competitivas, relações de interdependência, contempla o princípio da não exclusão

Jogos de inversão

podem assumir diferentes papéis, podem trocar de time.

Jogos de resultado coletivo

equipes que possuem funções e/ou ocupam espaços diferentes, mas busca do alcance de um objetivo comum



2.3 Jogos cooperativos no desenvolvimento das habilidades socioemocionais

A prática de jogos cooperativos envolve um processo criativo que está relacionado com a construção de regras, resolução de problemas, participação colaborativa, assim como possibilita a expressão de emoções.

2.3.1 O que são habilidades socioemocionais?

Habilidades Socioemocionais são:

Capacidades do indivíduo de estabelecer relações interpessoais e intrapessoal, associada a capacidade de lidar com os sentimentos e emoções nos mais diversos âmbitos sociais, seja na escola, na comunidade e em família.



2.3.2 Quais são as habilidades socioemocionais?

A orientações curriculares nacionais (BRASIL, 2019) sugerem que a educação deve assegurar o desenvolvimento de competências gerais no ensino básico que fortaleçam a aprendizagem, dentre elas, incluem-se as habilidades socioemocionais, citadas na Base Nacional Curricular Comum, como a capacidade de ***“[...] exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais (...). Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários”***. (BRASIL, 2019, p. 8)

Para uma melhor compreensão sobre quais habilidades socioemocionais podem ser trabalhadas pela prática de jogos cooperativos, escolhemos a classificação de cinco competências socioemocionais abaixo que são desdobradas em habilidades. Conforme WEISSBERG (et al., 2015) e CASEL (2021):



2.4 Exemplos de jogos cooperativos socioemocionais

Professor, nesta seção indicaremos alguns jogos cooperativos já existentes na literatura que você pode utilizar em suas aulas. Entretanto, indicamos em cada jogo, quais habilidades socioemocionais podem ser abordadas e como você pode ampliar o seu olhar sobre a dimensão atitudinal do conteúdo ao problematizar com os alunos o aspecto sócio emocional relativo ao jogo desenvolvido.

Para tanto, a escolha de cada jogo será baseada em 4 perguntas:

| | |
|-----------------------------------|---|
| O QUE JOGAR? | Nome do Jogo |
| COMO JOGAR? | Regras, espaço e tempo |
| PORQUE JOGAR? | Habilidades socioemocionais que podem ser trabalhadas |
| COMO PROBLEMATIZAR O JOGO? | Problematizar o conteúdo atitudinal |

Jogo 01 Andando vendado

Material: venda para os olhos

Porque Jogar?

Habilidades socioemocionais:

- ◆ Empatia
- ◆ Olhar sob a perspectiva do outro
- ◆ Comunicação
- ◆ Saber ouvir
- ◆ Trabalhar colaborativamente
- ◆ Espírito de liderança
- ◆ Identificar emoções



Contextualizando a atividade: Este jogo pode ser uma oportunidade para trabalhar a capacidade de se colocar no lugar do outro, a EMPATIA. O aluno pode exercitar a capacidade de se colocar no lugar de alguém que tem deficiência visual, por exemplo. Como sugestão: o professor pode conversar com os alunos sobre o conceito de empatia e pedir que os alunos pesquisem e tragam exemplos de situações para serem compartilhados na aula em que o sentimento de empatia estava presente.

Como jogar?

A turma divide-se em grupos de 4 a 5 pessoas, cada grupo decide coletivamente quem será o guia, os demais serão os guiados, os quais devem ficar vendados.

1ª etapa: O objetivo do jogo é o guia conseguir levar sua equipe a outro ponto, da quadra, da sala, da escola, a ser definido pelo professor. Os guiados ficam de mãos dadas. O grupo deve definir entre si as palavras que serão os comandos (Ex. frente, para trás, esquerda, direita). O guia só poderá falar essas palavras e não poderá tocar nos guiados e os guiados não poderão falar. O objetivo não é a equipe que chegar primeiro, mas identificar como os participantes conseguiram encontrar soluções, diante das regras impostas pelo jogo, para guiar os colegas.

2ª etapa: jogar novamente, mas dessa vez, o guia não poderá falar, apenas emitir alguns sons definidos pelo grupo que serão os comandos (ex: bater uma palma – ir para frente; bater 2 palmas ir para trás...) e os guiados deverão ficar com as mãos soltas.

Como problematizar o jogo?

O que o professor pode conversar com os alunos sobre as habilidades socioemocionais:

- 1 • Como vocês se sentiram nesse jogo?
- 2 • Como foi pra você andar de olhos vendados? Qual foi a dificuldade?
- 3 • Como foi ser guiado por outra pessoa?
- 4 • E como foi ser guia numa situação adversa e que impôs algumas limitações utilizando apenas gestos? Como foi se comunicar com o colega?
- 5 • O que vocês sentiram de diferente da primeira parte do jogo para segunda? Acharam mais difícil?
- 6 • Vocês compreendem que a empatia é importante nesse jogo, como?
- 7 • Vocês acham que alguma regra pode ser mudada, sugerem uma nova forma de jogar?



Se o professor ainda considerar viável, diante do tempo disponível de aula e no nível de interesse dos alunos, pode colocar em prática a nova forma de jogar sugerida pelos alunos, ou por ter identificado essa necessidade para o melhor andamento do jogo.

Jogo 02 Nó humano

Porque Jogar?

Habilidades socioemocionais que pretendemos desenvolver: Habilidades de relacionamento – habilidades de manter relações saudáveis com diversos indivíduos e grupos. Capacidade de se comunicar, saber ouvir, cooperar, trabalhar colaborativamente para resolver problemas e solucionar conflitos de maneira construtiva, buscar ou oferecer ajuda quando necessário:

- ◆ Comunicação;
- ◆ Trabalhar em equipe e resolver problemas de maneira colaborativa;
- ◆ Resolução de conflitos;
- ◆ Buscar e oferecer ajuda quando necessário;



Como jogar?

Os jogadores ficam em círculo e todos devem dar as mãos. Mas, nenhum participante poderá dar as mãos ao participante do lado e também não poderá segurar as duas mãos na mesma pessoa. Terminará a atividade quando todos os jogadores, sem soltar as mãos, resolverem o nó e formarem um círculo novamente de mãos dadas.

Como problematizar o jogo?

Olá estudantes,

O que é um nó pra vocês? Vamos encarar o nó como um problema a ser resolvido.

- 1 • Como se sentiram nesse jogo?
- 2 • O que foi necessário para resolver o nó?
- 3 • Se um colega soltasse a mão, o que aconteceria?
- 4 • A comunicação entre os colegas era importante nesse jogo?
- 5 • O espírito colaborativo é importante para desatar o nó, como? Precisávamos da ajuda do colega para desatar o nó?
- 6 • Se todos falassem ao mesmo tempo, o grupo conseguiria se comunicar para resolver o problema/nó?
- 7 • Para que é importante exercitar a habilidade de ouvir o outro?





Pulando corda com amigo

Porque Jogar?

Habilidade de lidar com as próprias emoções, pensamentos e comportamentos em diferentes situações, lidar com estresse e se sentir motivado:

- ◆ Lidar com emoções;
- ◆ Identificar e usar estratégias para lidar com o estresse;
- ◆ Autodisciplina e automotivação;
- ◆ Tomar iniciativas e tomar decisão;
- ◆ Demonstrar esforço pessoal e coletivo.



Contextualizando a atividade: o professor pode fazer analogia entre pular corda e o enfrentamento de situações desafiadoras na vida e pedir que os alunos citem exemplos.

Como jogar?

Escolher dois alunos para bater a corda e pedir aos demais para formarem duplas. Os pares de cada dupla devem procurar entrar e pular no mesmo ritmo.

Primeiro pedir para os alunos passarem direto pela corda, sem tocá-la enquanto ela está sendo girada (zerinho); pedir que pulem de mãos dadas e ir aumentando o grau de dificuldade (pular de uma perna só) ou jogar bola um para o outro.

Para finalizar, o professor pode pedir para que todos atravessem a corda e passem para o outro lado.

Como problematizar o jogo?

Para problematizar esta atividade o professor pode utilizar as “cartas das emoções”, dividir as turmas em grupos após o jogo e distribuir as cartas entre eles e pedir que eles escolham alguma carta e fale sobre a emoção indicada na carta e em que momento do jogo sentiu ela com o colega.

E depois voltar a conversar com toda a turma:

- 1 • Quais sentimentos e emoções vocês sentiram durante o jogo?
- 2 • Qual o sentimento quando estão prestes a pular ou atravessar a corda?
- 3 • Como vocês se sentem quando não conseguem entrar na corda ou quando pisam?
- 4 • Neste momento vocês percebem a importância de tomar iniciativa, em qual momento?
- 5 • Como foi para vocês pular a corda segurando a mão do colega em dupla?
- 6 • O que aconteceu quando algum colega estava com dificuldade ou receio de atravessar a corda?
- 7 • Em quais momentos a dupla ou a turma agiu de maneira colaborativa para que todos atravessassem?

Jogo 04 Passeio no bambolê

Material: venda para os olhos

Porque Jogar?

Habilidades socioemocionais que pretendemos desenvolver: Habilidade de lidar com as próprias emoções, pensamentos e comportamentos em diferentes situações

- ◆ Lidar com emoções;
- ◆ Tomar iniciativas;
- ◆ Demonstrar esforço pessoal e coletivo;
- ◆ Trabalhar em equipe e resolver problemas de maneira colaborativa;
- ◆ Resolução de conflitos;
- ◆ Compreender a perspectiva do outro e ser empático;
- ◆ Estimular a participação de todos.

Como jogar?

Fazer um grande círculo, todos de mãos dadas. Escolher uma dupla para começar o jogo com o bambolê apoiado nos braços. Um aluno deve passar por dentro do bambolê sem soltar a mão do colega e assim por diante, até passar por todo o círculo, o bambolê não poderia abrir.



O professor pode acrescentar aos poucos outros bambolês, mas os bambolês não podem se encontrar. Pode pedir para que fechem os olhos quando estiver com o bambolê. Colocar música também pode tornar o jogo mais divertido.

Como problematizar o jogo?

- 1 • Como se sentiram nesse jogo?
- 2 • Para o bambolê passar de um colega para o outro era importante que se ajudassem? Como? A participação de todos era importante para que o jogo fluísse?
- 3 • É importante compreender a perspectiva do outro nessa atividade, em qual situação?
- 4 • Nesse jogo era importante ser o mais rápido? Ou dependia do meu movimento e da posição do colega para o bambolê passar?
- 5 • O bambolê poderia abrir em algum momento? Porque?
- 6 • Quando acrescentou os outros bambolês, qual diferença vocês sentiram? Se sentiram mais apressados para que os bambolês não se tocassem? Teve algum problema?



Jogo 05 Futpar

Material: Bola de futebol e cones

Porque Jogar?

Habilidades socioemocionais que pretendemos desenvolver: habilidades de relacionamento e de consciência social – habilidades de manter relações saudáveis com diversos indivíduos e grupos. Capacidade de se comunicar, saber ouvir, cooperar, trabalhar colaborativamente para resolver problemas e solucionar conflitos de maneira construtiva, buscar ou oferecer ajuda quando necessário:

- ♦ Comunicação;
- ♦ Demonstrar respeito às diferenças e a diversidade;
- ♦ Desenvolver relacionamentos saudáveis;
- ♦ Trabalhar em equipe e resolver problemas de maneira colaborativa;
- ♦ Resolução de conflitos;



Trazer para a aula a discussão sobre o futebol feminino e masculino no que diz respeito ao incentivo as mulheres no esporte, preconceito, diferenças de remuneração, de patrocínios.



Contextualizando a atividade: A importância da cooperação, inclusão referente a participação equitativa de meninas e meninos.

Como jogar?

Formar dois times com quatro duplas em cada um, ou trios (se precisar, de acordo com a quantidade de alunos presentes); as duplas devem jogar de mãos dadas. O goleiro de cada time joga sozinho. Seguir as regras simples do jogo de futebol, mas as duplas devem jogar de mãos dadas.

Como problematizar o jogo?

- 1 • Qual a dificuldade vocês encontram nesse jogo?
- 2 • Qual a diferença entre controlar a bola sozinho e controlar em duplas ou trio?
- 3 • Como foi para você fazer a dupla mista? Sentiram alguma dificuldade, como?
- 4 • O que vocês acham da participação de meninos e meninas no futebol?
- 5 • Vocês percebem a importância da cooperação nesta atividade? Como?



*Pedir que a bola passe por todas as duplas antes da tentativa de gol;
Fazer duplas mistas para trabalhar a inclusão entre meninos e meninas no futebol;
Um jogador da dupla pode ficar vendado;
Aumentar de duplas para trios, colocar apenas um gol;
Trocar uma dupla de um time para o outro ao sinal do professor.*

Jogo 06 João confiança

Material: venda para os olhos

Porque Jogar?

Habilidades socioemocionais que pretendemos desenvolver autoconsciência - habilidade de compreender nossas próprias emoções, pensamentos e valores e como elas influenciam nosso comportamento nos mais diversos contextos:

- ♦ Identificar as próprias emoções, sentimentos, valores e pensamentos;
- ♦ Demonstrar honestidade e integridade;



Contextualizando a atividade: Conversar sobre conceitos de conceitos confiança, honestidade.

Como jogar?

Formar trios. Dois alunos do trio ficam de frente para o outro e o terceiro fica entre os dois com as mãos cruzadas na altura do peito e os pés fixos no chão e deixa-se desequilibrar para frente e para trás. Os outros dois colegas devem apoiar o terceiro para que ele não caia. Em seguida, jogar novamente invertendo os papéis. Na próxima etapa adicionar mais jogadores ao grupo. Como opção, o aluno que fica ao centro deve ficar de olhos vendados.

Como problematizar o jogo?

- 1 • Quais sentimentos e emoções vocês tiveram nesse jogo?
- 2 • Em que momento vocês tiveram o sentimento mencionado acima?
- 3 • Como terceiro jogador vocês se sentiram seguros desde o começo?
- 4 • E como devo me comportar para que o outro se sinta seguro?



3 Sugestões sobre a temática



3.1 Sobre jogos cooperativos

LIVROS

- Pedagogia da Cooperação: Por um mundo onde todas as pessoas possam VenSer. 2020. Autor: Fábio Otuzi Brotto
- Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 1999. Autor: Fábio Otuzi Brotto
- Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. São Paulo: Cepeusp, 1995. Autor: Fábio Otuzi Brotto
- Trabalhando com Jogos Cooperativos. Campinas: Editora Papirus, 5ª ed, 2016.
https://books.google.com.br/books/about/Trabalhando_com_Jogos_Cooperativos.html?hl=pt-BR&id=ORBo9BHKh-kC&redir_esc=y. Autor: Marcos Miranda Correia
- Atividades e jogos cooperativos.
Link: <https://www.amazon.com.br/Atividades-jogos-cooperativos-Javier-Fern%C3%A1ndez-R%C3%ADo-ebook/dp/B07GC92S9Q>
- 170 Jogos cooperativos: Aprendendo A Jogar O Grande Jogo Da Vida. Rio de Janeiro: Sprint, 2010. Link: https://www.amazon.com.br/Livros-Reinaldo-Soler/s?rh=n%3A674074801%2Cp_27%3AReinaldo+Solerhttp://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=173 Autor: Reinal Soler

ARTIGOS

CRUZ, Zipora de Almeida Costa; FREIRE, Elisabete dos Santos. Jogos cooperativos nas aulas de Educação Física: o envolvimento dos alunos. Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 109-123, ago. 2014. Disponível em:
<https://silo.tips/download/jogos-cooperativos-nas-aulas-de-educacao-fi-sica-o-envolvimento-dos-alunos>

MEZZARROBA et. al., Levantamento da produção sobre Jogos Cooperativos no contexto da Educação Física brasileira (1990-2020). Praxia: Revista Online de Educação Física UEG. 2021. Disponível em: [file:///C:/Users/Note/Downloads/11692-Texto%20do%20artigo-44291-1-10-20210621%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Note/Downloads/11692-Texto%20do%20artigo-44291-1-10-20210621%20(2).pdf)

LOVISOLO, Hugo Rodolfo; BORGES, Carlos Nazareno Ferreira; MUNIZ, Igor Barbarioli. Competição e cooperação: na procura do equilíbrio. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Florianópolis, v. 35, n. 1, p. 129-143, 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/scfGLdWHZHKJdPK8qwpfGSP/abstract/?lang=pt>

3.2 Sobre habilidades socioemocionais

PORTAIS

<https://casel.org/>
<https://institutoayrtonsenna.org.br/>

ARTIGOS

CAVALCANTI, Renata Nishimura Guerra. Educação Física e competências socioemocionais: experimentos didático-pedagógicos para uma resolução de conflitos assertiva. 2020. 155f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional) - Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/30060>.

BATISTA, Janir C.; NUNES JUNIOR, Paulo Cezar; PRODÓCIMO, Elaine. Educação: histórias, experiências e partilhas de aprendizagem e afetividade na escola. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 32, n. 2, p. 233-242, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rbefe/article/view/166794>.

MARIN, Angela Helena et al. Competência socioemocional: conceitos e instrumentos associados. Rev. bras. ter. cogn., Rio de Janeiro, v. 13, n. 2, p. 92-103, dez. 2017. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-56872017000200004&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 29 out. 2021. <http://dx.doi.org/10.5935/1808-5687.20170014>.

Weiss Ferraz de Oliveira, A., Kerkoski, M. J., Marchi Júnior, W., Cabral Bonin Maoski, A. P., & Afonso, G. F. (2020). Metodologias facilitadoras na Educação Física: objetivando o desenvolvimento social e o autodomínio emocional. Educación Física Y Ciencia, 22(2), e131. <https://doi.org/10.24215/23142561e131>



3.3 Referências

BETTI, Mauro. Educação Física e Sociedade. São Paulo: Movimento, 1991.

BRASIL. Base Nacional Curricular Comum (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2019. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 08 de novembro de 2019.

BROTTO, F. O. Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. São Paulo: Cepeusp, 1995.

BROTTO, F. O. et. al. Pedagogia da Cooperação: Por um mundo onde todas as pessoas possam VenSer. São Paulo: Ed. Bambual, 2020

CASEL, Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. Framework for systemic social and emotional learning. 2021. Disponível em <http://www.casel.org/what-is-sel>. Acesso em 04 de maio de 2021.

FREIRE, J. B., O jogo entre o riso e o choro. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2002.

HUIZINGA, J.. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 6ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

ORLICK, T. Vencendo a competição. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

RETONDAR, J. J. M. Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis: Vozes, 2007.

RETONDAR, J. J. O Jogo como Conteúdo de Ensino na Perspectiva dos Estudos do Imaginário Social. Rev. Bras. de Ciências do Esporte. , Florianópolis, v. 33, n. 2, p. 413-426, abr./jun. 2011 Disponível em <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/477/663> Acesso em 04 de jun. 2021

WEISSBERG, R. P., Goren, P., Domitrovich, C., & Dusenbury, L. (2013). CASEL guide effective social and emotional learning programs: Preschool and elementary school edition. Chicago, IL: CASEL.

*“tudo no jogo aponta para o mundo
interior do sujeito, invisível aos nossos
olhos”*

(Freire, 2002, p. 67)



