



UNIVERSIDADE METROPOLITANA DE SANTOS

**PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM PRÁTICAS DOCENTES NO
ENSINO FUNDAMENTAL**

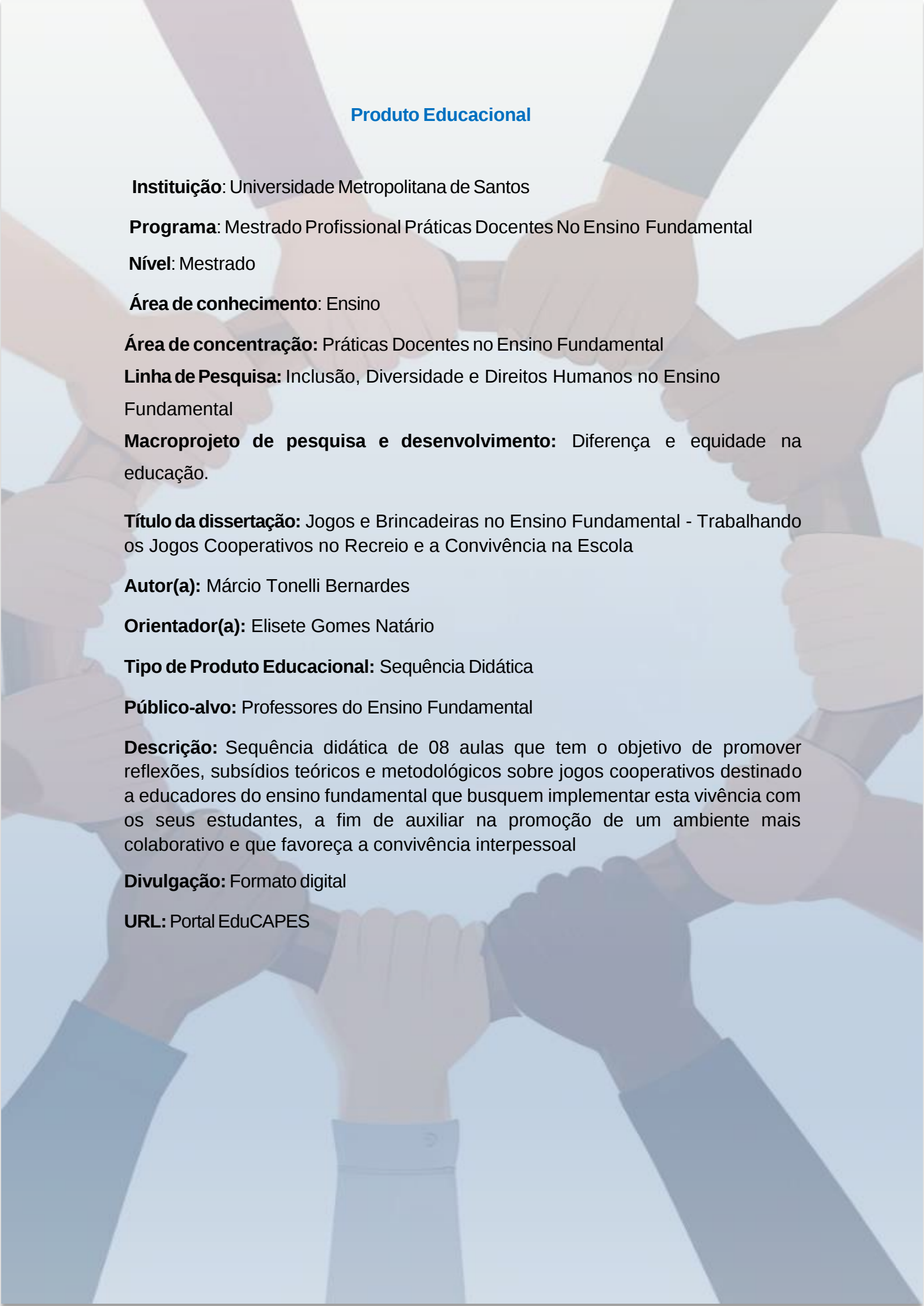
**JOGOS COOPERATIVOS – SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA
EDUCADORES NO ENSINO FUNDAMENTAL**

MARCIO TONELLI BERNARDES

ORIENTADORA: PROF^a DR^a ELISETE GOMES NATÁRIO

SANTOS

2024



Produto Educacional

Instituição: Universidade Metropolitana de Santos

Programa: Mestrado Profissional Práticas Docentes No Ensino Fundamental

Nível: Mestrado

Área de conhecimento: Ensino

Área de concentração: Práticas Docentes no Ensino Fundamental

Linha de Pesquisa: Inclusão, Diversidade e Direitos Humanos no Ensino Fundamental

Macroprojeto de pesquisa e desenvolvimento: Diferença e equidade na educação.

Título da dissertação: Jogos e Brincadeiras no Ensino Fundamental - Trabalhando os Jogos Cooperativos no Recreio e a Convivência na Escola

Autor(a): Márcio Tonelli Bernardes

Orientador(a): Elisete Gomes Natário

Tipo de Produto Educacional: Sequência Didática

Público-alvo: Professores do Ensino Fundamental

Descrição: Sequência didática de 08 aulas que tem o objetivo de promover reflexões, subsídios teóricos e metodológicos sobre jogos cooperativos destinado a educadores do ensino fundamental que busquem implementar esta vivência com os seus estudantes, a fim de auxiliar na promoção de um ambiente mais colaborativo e que favoreça a convivência interpessoal

Divulgação: Formato digital

URL: Portal EduCAPES

B522j

BERNARDES, Márcio Tonelli.

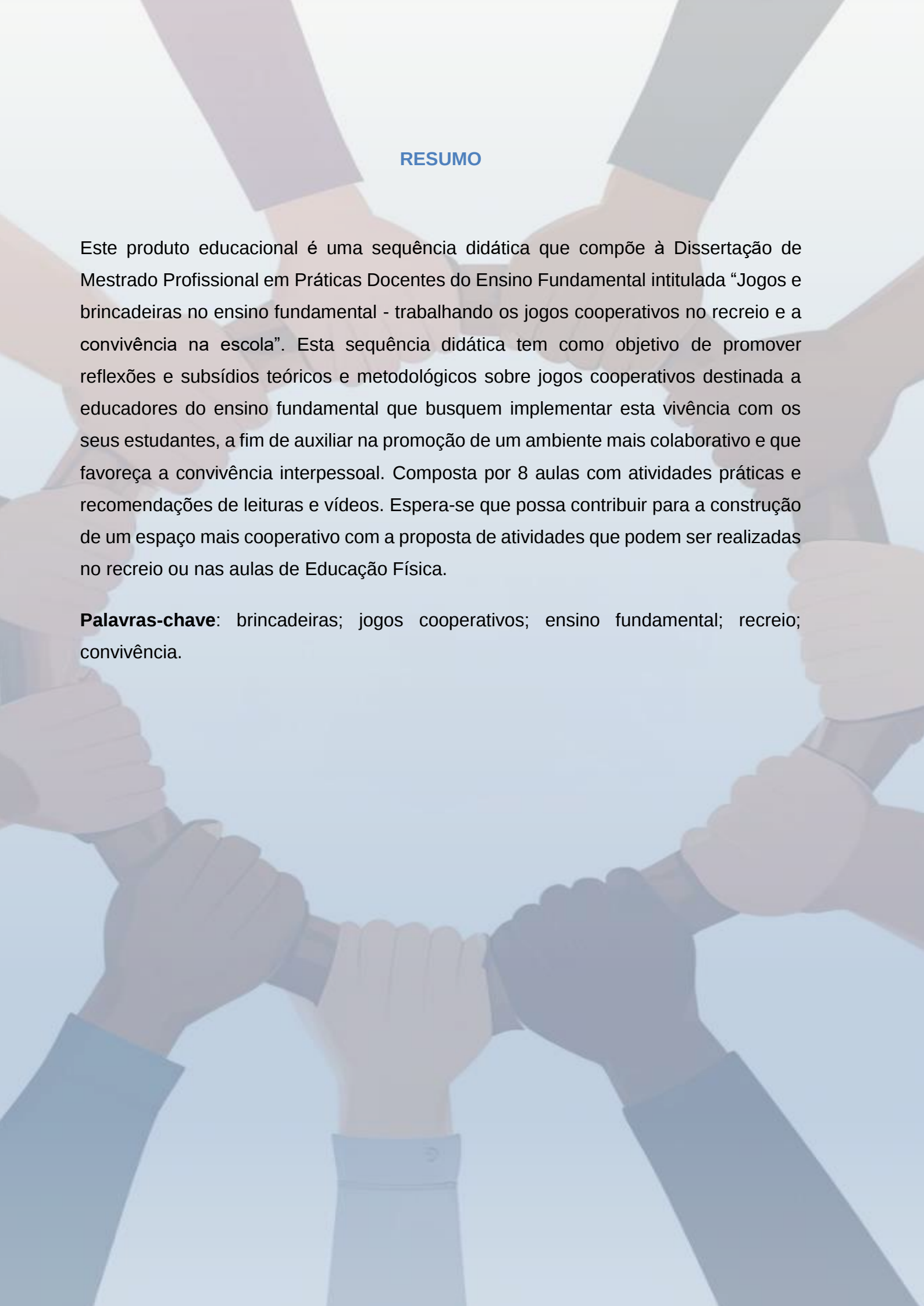
Jogos cooperativos – Sequência didática para educadores no ensino fundamental/ Márcio Tonelli Bernardes. Santos, SP. 2024.
31 p.

Orientadora: Profa. Dra. Elisete Gomes Natário

Produto – Universidade Metropolitana de Santos, Santos, 2024.

1. Brincadeiras. 2. Jogos Cooperativos. 3. Ensino Fundamental 4. Recreio.

CDD: 372.190981



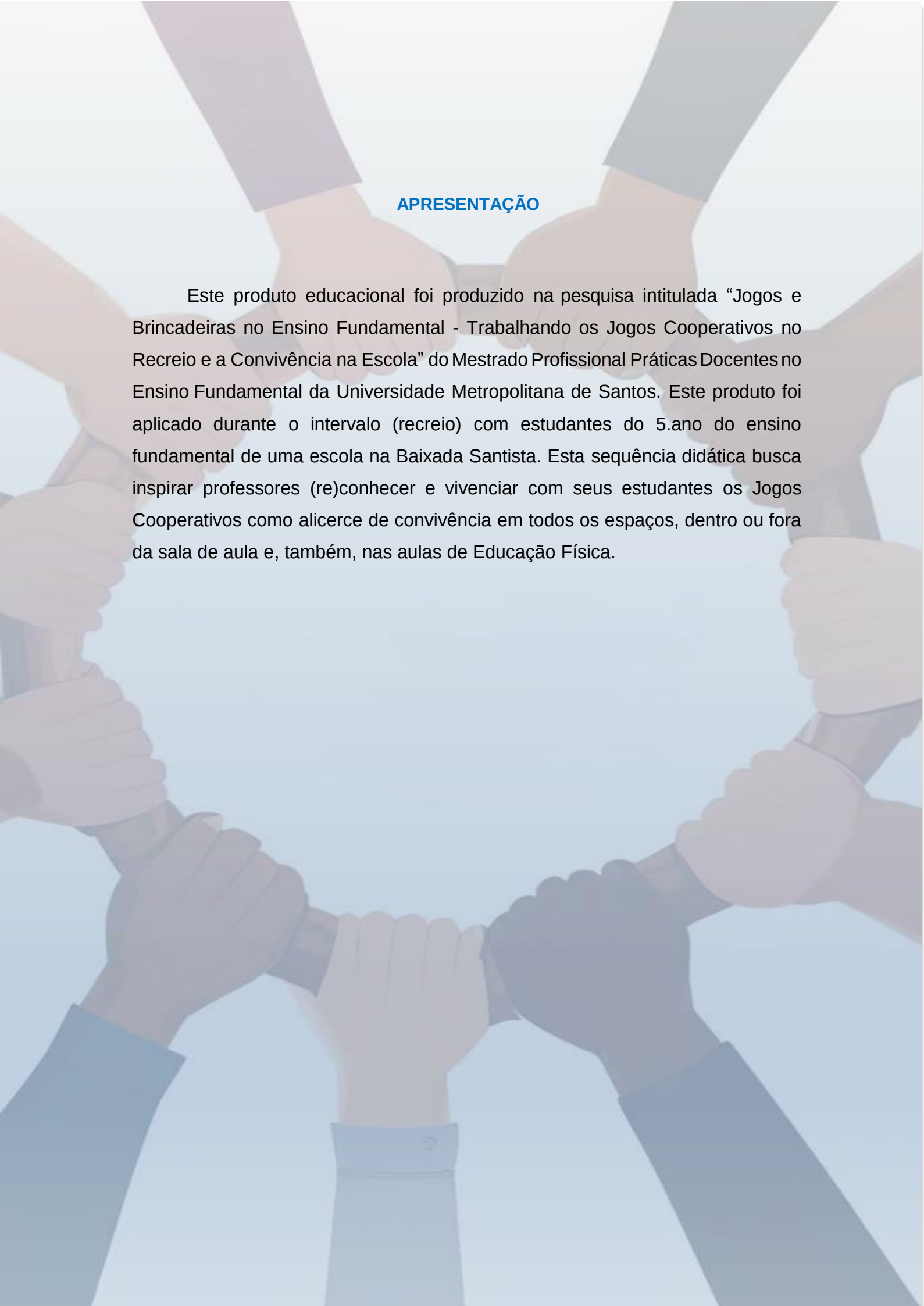
RESUMO

Este produto educacional é uma sequência didática que compõe à Dissertação de Mestrado Profissional em Práticas Docentes do Ensino Fundamental intitulada “Jogos e brincadeiras no ensino fundamental - trabalhando os jogos cooperativos no recreio e a convivência na escola”. Esta sequência didática tem como objetivo de promover reflexões e subsídios teóricos e metodológicos sobre jogos cooperativos destinada a educadores do ensino fundamental que busquem implementar esta vivência com os seus estudantes, a fim de auxiliar na promoção de um ambiente mais colaborativo e que favoreça a convivência interpessoal. Composta por 8 aulas com atividades práticas e recomendações de leituras e vídeos. Espera-se que possa contribuir para a construção de um espaço mais cooperativo com a proposta de atividades que podem ser realizadas no recreio ou nas aulas de Educação Física.

Palavras-chave: brincadeiras; jogos cooperativos; ensino fundamental; recreio; convivência.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	6
INTRODUÇÃO.....	7
JOGOS COOPERATIVOS, RECREIO E POSSIBILIDADES	8
ROTEIRO DAS ATIVIDADES.....	18
ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	28
REFERÊNCIAS.....	29



APRESENTAÇÃO

Este produto educacional foi produzido na pesquisa intitulada “Jogos e Brincadeiras no Ensino Fundamental - Trabalhando os Jogos Cooperativos no Recreio e a Convivência na Escola” do Mestrado Profissional Práticas Docentes no Ensino Fundamental da Universidade Metropolitana de Santos. Este produto foi aplicado durante o intervalo (recreio) com estudantes do 5.º ano do ensino fundamental de uma escola na Baixada Santista. Esta sequência didática busca inspirar professores (re)conhecer e vivenciar com seus estudantes os Jogos Cooperativos como alicerce de convivência em todos os espaços, dentro ou fora da sala de aula e, também, nas aulas de Educação Física.

INTRODUÇÃO

A sequência didática é uma metodologia que possui uma especificidade que a difere de outras metodologias ou formas para se ensinar, sua principal característica está no tipo de ordem em que as atividades são organizadas (Zabala, 1998). Ele ressalta que o motivo principal para a utilização desta metodologia no processo educacional de escolarização se deve a dois fatores, primeiro na definição dos conteúdos e segundo ao papel que uma determinada atividade possui frente aos estudantes.

Segundo Dolz e Schneuwly (2004), deve-se elaborar uma sequência didática pensando primeiramente nas possibilidades e dificuldades dos estudantes, no caso desta pesquisa, os estudantes do 5.º ano.

A sequência didática das atividades foi desenvolvida durante 8 encontros consecutivos no recreio escolar com os estudantes do 5.º ano do ensino fundamental de uma escola particular de Santos – SP. Após a aplicação do primeiro questionário no primeiro encontro, a sequência foi formada por mais 7 encontros durante o recreio, sendo no último encontro foi aplicado novamente o questionário para sabermos se após a sequência didática tivemos uma mudança de percepção por parte dos estudantes, comparando as respostas antes e depois de participarem das atividades com jogos cooperativos no recreio.

A sequência didática sobre jogos cooperativos se fez presente devido a importância de se trabalhar experiências colaborativas por meio de jogos e brincadeiras com uma intencionalidade, além da vivência lúdica propriamente dita como a atividade como um fim nela mesma, mas buscando trazer experiências positivas por meio destes jogos e seus valores éticos e morais.

Para Larrosa (2002, p. 21), "a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca".

Neste sentido, Larrosa (2002, p. 27) destaca que:

Se a experiência não é o que acontece, mas o que nos acontece, duas pessoas, ainda que enfrentem o mesmo acontecimento, não fazem a mesma experiência. O acontecimento é comum, mas a experiência é para cada qual sua, singular e de alguma maneira impossível de ser repetida. Não está, como o conhecimento científico, fora de nós, mas somente tem sentido no modo como configura uma personalidade, um caráter, uma sensibilidade ou, em definitivo, uma forma humana singular de estar no mundo.

Assim, a concepção da sequência didática foi pensada com base na categorização dos conteúdos, de acordo com Zabala (1998), que propõe que uma sequência deve englobar três elementos cruciais: o conteúdo conceitual, o conteúdo procedimental e o conteúdo atitudinal. As atividades foram complementadas com fotos, vídeos e rodas de conversa, procurando aumentar o repertório dos dados.

OBJETIVOS

Objetivo Geral

Este produto busca dar subsídios teóricos e metodológicos a educadores do ensino fundamental que queiram implementar a vivência dos jogos cooperativos com os seus estudantes, a fim de auxiliar na promoção de um ambiente mais colaborativo e que favoreça a convivência interpessoal

Objetivos Específicos

- Refletir como o professor pode contribuir para um ambiente mais colaborativo;
- Possibilitar o professor a repensar suas práticas pedagógicas e sugerir práticas que contribuam para um ambiente cooperativo no recreio;
- Apresentar um recurso propositivo, que contribua para a convivência entre os estudantes do ensino fundamental.

JOGOS COOPERATIVOS, RECREIO E POSSIBILIDADES

Para iniciarmos falando sobre recreação e lazer na escola precisamos abordar alguns conceitos fundamentais que irão nortear a discussão da recreação e do lazer no âmbito escolar.

O sociólogo francês, Joffre Dumazedier caracteriza o lazer como um conjunto de ocupações com as quais os indivíduos podem integrarem-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais e sociais” (1980, p. 20).

Segundo Cavallari e Zacharias (1994, p.15), a recreação é “o momento, ou a circunstância que o indivíduo escolhe espontânea e deliberadamente, por meio do qual ele se satisfaz (sacia) seus anseios voltados ao seu lazer”.

A recreação possui como principais objetivos: integrar o indivíduo ao meio social; desenvolver o conhecimento mútuo e a participação grupal; facilitar o agrupamento por idade ou afinidades; desenvolver ocupação para o tempo ocioso; adquirir hábitos de relações interpessoais; desinibir e desbloquear; desenvolver a comunicação verbal e não-verbal; descobrir habilidades lúdicas; desenvolver adaptação emocional; descobrir sistemas de valores; dar evasão ao excesso de energia e aumentar a capacidade mental do indivíduo (Vieira, 2016).

O que acontece muitas vezes, como ressalta Marcellino (2002), é tratar o lazer como um elemento “facilitador” da aprendizagem escolar, permanecendo uma ideia de que o professor deve simplificar a aprendizagem ao máximo, fazendo dela uma brincadeira e uma diversão para que os alunos “aprendam brincando”.

Na educação física é comum encontrarmos em algumas aulas a justificativa para a falta de conteúdos, a utilização do “lazer” como conteúdo essencial para o exercício da “liberdade” dos estudantes. Não se trata de desconsiderar que a

aprendizagem possa se beneficiar de elementos característicos do lazer, como a ludicidade, e a espontaneidade como forma de abordagem, mas, nem por isso “o trabalho escolar deixará de ser trabalho para se constituir em lazer” (Marcelino, 2008, p. 98).

No recreio, as crianças costumam brincar, correr, tornando um momento lúdico. O modo como as crianças brincam, assim como, com o que e com quem elas brincam, varia de acordo com o seu contexto social, cultural e histórico.

Pegando como ponto de partida a importância, o valor do brincar e sua aprendizagem enquanto aspecto social e da cultura, percebe-se que é possível promover o Recreio Lúdico por meio de jogos e brincadeiras, estimulando a convivência social por meio dos jogos cooperativos.

Por meio da proposta de Jogos cooperativos no Recreio - como exercício de convivência - as crianças ampliam seus conhecimentos e desenvolvem tanto os aspectos motores quanto os cognitivos, sociais, emocionais e culturais, ampliando assim sua relação com o mundo. Para Piaget (1978, p.158), os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já existe uma adaptação mais complexa.

O recreio desde muito tempo atrás, até hoje é visto como um momento de descontração em que as crianças comem em poucos minutos e depois procuram o que fazer. Então, uma tampinha vira bola, um papel amassado do lanche também, e muitas vezes até geram conflitos, brigas, que não condizem com o ambiente escolar

O recreio pode ser considerado um espaço potencial para o exercício da convivência, como enfatizou Cabrita (2005), caracterizando o recreio como “espaço privilegiado para as crianças aprenderem a viver em sociedade, em democracia e com responsabilidade” (p.10), e, além disso, espaço onde pode aprender a lidar e solucionar conflitos, diante dos quais os colaboradores da escola, enquanto mediadores, auxiliam a resolução do conflito e ao mesmo tempo educam para a cidadania. A heterogeneidade do grupo, a cooperação e a informação enriquecem o diálogo, ampliando consequentemente as capacidades individuais.

Propor atividades que façam sentido para o participante é fundamental para garantir o interesse e a participação de forma mais potente do educando.

Segundo Fortuna (1999, p. 46), também é incumbência do educador lúdico a adequação da seleção de atividades, pois esse gesto invoca intencionalidade de seu fazer pedagógico. Os critérios para a seleção vão desde os objetivos que o professor tem em mente para a realização da atividade, como também o espaço que ela desenrolará.

Na visão de Fortuna (2002, p. 9): “Nem tão largada que dispense o educador, nem tão dirigida que deixe de ser brincadeira”. Como se faz isso? Qual é o papel do educador em relação ao brincar na educação das crianças?

Fundamental expor a importância do brincar para o desenvolvimento da criança e a necessidade do uso desse recurso que é o brincar, nos anos iniciais do ensino fundamental, visando uma convivência harmoniosa.

É imprescindível estimular dentro das atividades propostas no recreio, jogos e brincadeiras que necessitem de interação com o outro, a fim de trabalharmos questões relacionadas ao âmbito social. [...], Vigotsky (2003) tem como um de seus pressupostos básicos de o ser humano se constitui enquanto tal na sua relação com o outro social.

As relações sociais são de extrema importância no processo de desenvolvimento e aprendizagem, o recreio com brincadeiras constitui espaço de convivência que é fundamental para o desenvolvimento integral dos educandos, a fim de ajudá-los a se tornarem mais autônomos (Piaget, 1932/1996). Compreende-se que a autonomia moral se refere a capacidade da pessoa entender a atender ou transformar as regras que visem o bem-estar individual e o coletivo.

A escola, além de ser um espaço de aprendizagem, é um fundamental espaço de convivência. Infelizmente, momentos que incluem atividades lúdicas e o brincar livre estão cada vez mais escassos, haja vista que os “compromissos pedagógicos” das crianças estão cada vez mais sendo colocados em primeiro plano e deixando o lazer, a imaginação, a criatividade e o brincar como aspectos não tão importantes durante a rotina escolar.

Com um currículo extenso de tarefas, as brincadeiras acontecem apenas na hora do recreio e o brincar de forma livre torna-se cada vez menos existente, chegando a causar problemas de socialização e até mesmo de obesidade, por falta de atividade física.

Consideramos que o brincar é uma atividade lúdica de extremo significado para a criança. Por meio de momentos recreativos mediados ou não pelo professor, podemos estabelecer relações interpessoais, desenvolver capacidades socioemocionais e conhecer realidades culturais diversas.

Promover as atividades lúdicas pode, também, ser tarefa do adulto responsável, mas é de suma importância que os estudantes escolham com o que brincar de acordo com seus interesses. Para assim, criar um clima de respeito às necessidades infantis, o educador precisa se manter aberto para proporcionar brincadeiras que façam parte do interesse das crianças, que elas se envolvam e possam realmente ser agentes fundamentais no processo de participação desde a escolha no ato do brincar.

O tempo e o espaço do recreio caracterizam-se como o momento da construção das culturas da infância, sendo essencial na conservação da ludicidade e da própria infância.

A educação para e pelo lazer é uma forma de garantir aos estudantes um ambiente saudável e enriquecedor para sua formação integral. O lazer é importante para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, e a escola é um espaço ideal para sua promoção.

De acordo com Dumazedier (1973), com o lazer se aprende, pois esse é um portador duplo educacional, ele é tanto objeto como veículo da educação. Para Requixa (2004, p.21), "a educação é hoje entendida como o grande veículo para o desenvolvimento, e o lazer, um excelente e suave instrumento para impulsionar o indivíduo a desenvolver-se", ou seja, o lazer não é um simples momento de descanso e descontração, ele proporciona um desenvolvimento pessoal e social. Ficando expressamente evidente que o lazer desperta no indivíduo suas emoções afetivas, sociais e cognitivas (Marcellino, 2007).

Marcellino (2012, p. 03) afirma que ligações com o triplo aspecto educativo: 1) enquanto objeto, (educação pelo lazer), na perspectiva de chamar a atenção para a importância do lazer na nossa sociedade (tendo em vista a sua ainda pouca ressonância social) e dando iniciação ao conteúdo cultural específico (físico-esportivo), mostrando a relação com os demais; 2) enquanto veículo (educação pelo lazer), trabalhando os conteúdos vivenciados pelo lazer, a partir deles, buscando a superação do conformismo, pela crítica e pela criatividade; e 3) enquanto conteúdo e forma, no desenvolvimento das aulas, buscando incorporar, o máximo possível, o componente lúdico da cultura.

Segundo Marcelino (2000), a educação para o lazer pode ser entendida, também, como um instrumento de defesa contra a homogeneização e internacionalização dos conteúdos veiculados pelos meios de comunicação de massa, atenuando seus efeitos, por meio do desenvolvimento do espírito crítico. Segundo Brotto (2001, p.13), “Eu jogo do jeito que vivo e vivo do jeito que jogo” por isso o jogo é tão importante para o desenvolvimento humano, tudo que é feito no jogo é reproduzido na vida.

O autor ainda cita o termo “arquitetura do jogo”, referindo-se a um conjunto de características comuns tanto no jogo como na vida, enxergando ambos como um campo de exercícios das potencialidades humanas pessoais e coletivas na perspectiva de solucionar problemas, harmonizar conflitos, superar crises e alcançar objetivos.

Por isso, no jogo exercitamos o desenvolvimento humano e físico, o mental, emocional e espiritual e principalmente como uma forma muito forte de expressão da maneira como que vivemos a vida, o que se torna legítimo a relação jogo com a vida.

Para Brotto (2001, p.17), “jogando por inteiro podemos desfrutar da inteireza uns dos outros e descobrir o jogo como um extraordinário campo para a RE-Creação pessoal e coletiva”.

Segundo Brotto (2001, p.20), a pedagogia dos Jogos Cooperativos é apoiada nessas três dimensões de ensino-aprendizagem: vivência, reflexão e transformação.

Vivência: incentivando e valorizando a inclusão de todos, respeitando as diferentes possibilidades de participação. Reflexão: criando um clima de cumplicidade entre os participantes, incentivando-os a refletirem sobre as possibilidades de modificarem o jogo, na perspectiva de melhorarem a participação, o prazer e a aprendizagem de todos. Transformação: ajudando a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso, experimentar as mudanças propostas e entregar no jogo, as transformações desejadas.

Orlick afirma que:

Quando participamos de determinado jogo, fazemos parte de uma mini sociedade, que pode nos formar em direções variadas. Uma vez formados pelas regras, pelas reações dos outros, pelas recompensas e punições, tornamo-nos parte do jogo e começamos a formar outros. Dessa forma o jogo ganha vida e poder, independente dos jogadores (1989, p. 56).

Segundo Brotto (2001), os Jogos Cooperativos propõem um exercício de ampliação da visão sobre a realidade da vida refletida no jogo. Percebendo os diferentes estilos do jogo-vida é possível escolher com consciência o estilo mais adequado para cada momento. Nós jogamos de acordo com nosso jeito de ver-e-viver cada situação.

Saraydarian (1990) afirma que os membros de um grupo devem conhecer uns aos outros no plano dentro do qual trabalham, devem saber onde está seu objetivo naquele plano, devem saber como alcançar o objetivo naquele plano, devem apoiar, encorajar e entusiasmar uns aos outros para alcançar o objetivo naquele plano. E mais, entender, apreender a respeito da cooperação e aplicá-la em nossa vida particular, traz expansão da consciência para cada um de nós, individualmente, tanto quanto para todos aqueles a nós relacionados.

Para Sasaki (2003), a inclusão é o processo de adequação da sociedade às necessidades de seus membros para que eles, uma vez nelas incluídos, possam desenvolver-se e exercer plenamente sua cidadania.

Nessa sociedade complexa, conviver em grupo é desafiador e necessita de compreensão sobre a natureza humana. Às vezes as pessoas parecem que se esquecem da nossa singularidade dentro da pluralidade.

Podemos participar de formas diversificadas, saudáveis, cada um respeitando seu espaço e o espaço do outro, auxiliando, ajudando, colaborando...cooperando.

Uma recreação que não vise apenas as divisões de equipes, batalhas entre times estimulando às competições individuais de quem é o “mais apto”, mas sim, em uma recreação sadia, com o propósito de levar o bom humor e libertar a “criança interior” de cada um, ajudando as pessoas a tomarem iniciativas de colaborarem com o outro, se comunicarem.

Além da recreação, a utilização dos Jogos Cooperativos é muito importante, pois partindo da visão dos Jogos Cooperativos podemos fazer com que todos participem das atividades respeitando sempre o limite e a individualidade de cada um e oportunizar que esses educandos se desenvolvam tanto pessoalmente, como nas suas relações interpessoais. Ou seja, que eles reconheçam sua singularidade na pluralidade, que percebam que ser diferente é o que nos une e que nos identifica como seres humanos (Mattos, 2008).

Nas relações interpessoais, as trocas e a cooperação possibilitam o intercâmbio entre as pessoas envolvidas, experimentando as emoções e os sentimentos em uma relação de prazer e de alegria.

Sasaki (2003) diz que a inclusão social, portanto, é um processo que contribui para a construção de um novo tipo de sociedade por meio de transformações, pequenas e grandes.

Mudanças essas que tentamos fazer hoje com atividades recreativas e cooperativas, que visam a participação e a inclusão, são sementes plantadas, e se tivermos mais dessas sementes, podemos aumentar o nosso foco. De uma simples semente à transformação em um jardim, e porque não em uma floresta muito mais abrangente- a inclusão, onde todos podem ser eles mesmos, pois cada um é um e ao mesmo tempo em que representamos o coletivo do que é ser humano.

Freire (1997, p.37) afirma que "O homem não aprende apenas com sua inteligência, mas com seu corpo e suas vísceras, sua sensibilidade e imaginação."

O jogo é muito importante para o desenvolvimento humano e para todas as idades, quando se joga, representamos simbolicamente a vida, e vamos muito além

disso, estamos diretamente praticando um exercício de coexistência e de reconexão com a essência da vida (Brotto, 2001).

Os jogos cooperativos têm uma estrutura alternativa onde os participantes jogam uns com os outros e não uns contra os outros, joga-se para gostar do jogo, superar desafios e não para derrotar os outros, e sim pelo prazer de jogar onde os participantes num esforço cooperativo se unem para atingir um objetivo comum (Brotto, 2001).

A escola é um local de encontro, sociabilidade, de experiências. Um local de circulação, produção e reprodução de cultura, e nesse sentido, deve ser um espaço para se pensar o lazer e suas interfaces com a cultura e a sociedade.

A escola deve propor uma formação que valorize a arte, a cultura o conhecimento de elementos que enriquecerão essa circulação cultural e que não perca de vista o reconhecimento do lazer como um direito social e que deve ser alvo de políticas públicas e assim problematizado, seja na educação física ou no recreio estimulando um desenvolvimento crítico acerca da realidade e de suas possibilidades para os educandos.

Para Huizinga (1993), o jogo é uma atividade de ocupação voluntária dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um fim em si mesmo, acompanhado de sentimentos de tensão e alegria, e consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Segundo Neto (2001), o jogo possui as características lúdicas da brincadeira, entretanto suas regras são específicas, sendo caracterizadas como fechadas. A criança é induzida a parâmetros de respeito, atenção e raciocínio global. O jogo deve ser motivador, ter intenções e significados, aderindo a objetivos e formas.

Para Friedmann (1996) o jogo não pode ser visto apenas como competição e nem considerado apenas imaginação. O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras. São meios que contribuem com o desenvolvimento intelectual e social da criança, possibilitando maior acesso à cultura, aos valores e conhecimentos criados pela humanidade. Para a autora, o jogo é parte integrante do processo de constituição do ser humano, por meio dos jogos

homens e mulheres desenvolveram suas habilidades de raciocínio, de solução de problemas, de desenvolvimento de ferramentas, de socialização, de afetividade e de utilização do corpo como instrumento de construção e de mudança do meio ambiente.

O jogo auxilia na construção do conhecimento, ou seja, é um fato inato que responde à necessidade da atividade humana, que por sua vez proporciona a aprendizagem. O desejo de jogar estimula a criança a descobrir, manipular, observar e interpretar o mundo que a rodeia, pois é uma atividade que proporciona prazer e satisfação.

Friedmann (2004), as brincadeiras são linguagens não verbais, nas quais a criança expressa e passa mensagens, mostrando como ela interpreta e enxerga o mundo. No entanto, é preciso lembrar que as propostas de utilização de brincadeiras e jogos na escola precisam ser adequadas às faixas etárias e os anos escolares.

Kishimoto (2006) destaca que por meio das brincadeiras, as crianças desenvolvem capacidades importantes e fundamentais para o desenvolvimento da autonomia e identidade, além de amadurecer algumas capacidades, tais como: a memorização, a imaginação, a atenção e a socialização.

Segundo Schreiber (2010), o lúdico contribui para a aprendizagem, pois a criança enfrenta seus conflitos internos e desenvolve plenamente seus aspectos emocional, cognitivo e social. A brincadeira dá a oportunidade para a criança errar e acertar, aprender sozinha e construir sua própria base de conhecimento. No lúdico não há erro e sim criação.

Para Kishimoto (2006), o brinquedo é compreendido como um “objeto suporte da brincadeira”, ou seja, o brinquedo auxilia a brincadeira.

O brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção (Schreiber, 2010).

Com base nos conceitos fundamentais abordados, o momento na escola em que os estudantes estariam em seu tempo livre exercitando a sua livre escolha e contemplando o seu lazer é a hora do recreio, e é essa a proposta que quero

trabalhar a recreação e o lazer na escola com base em um recreio lúdico por meio dos jogos cooperativos.

As atividades recreativas precisam promover aprendizados de forma lúdica e prazerosa. O recreio, é fundamental pelas suas relações sociais, como um espaço de educação para a cidadania. Porém, na maioria das vezes o que acaba acontecendo no recreio são brigas, confusões e conflitos.

Cislaghi e Neto (2002), também, destacam que 70 a 80% dos comportamentos agressivos da escola ocorrem no recreio, e que a modificação nas condições de supervisão e organização dos recreios escolares, como forma de intervenção, pode contribuir significativamente para a redução destes índices.

Além disso, a falta do que fazer, conforme Pereira; Neto; Smith (1995), fruto da ausência de apoio na organização de atividades e de espaços pobres, pouco interessantes e pouco variados, não favorece a ludicidade. Pode, inclusive, desencadear comportamentos de *bullying*, ou seja, manifestações agressivas.

Os jogos de perseguição, ou pega-pega como também são conhecidos, são predominantes no recreio escolar, assim como com o passar do tempo nota-se cada vez mais um distanciamento das brincadeiras tradicionais da cultura popular, como a amarelinha, corda, elástico entre outras atividades. O recreio acaba se resumindo em atividades físico-esportivas, com brincadeiras de pegar.

Fundamental repensarmos o recreio para que ele possa ser um espaço de cooperação, colaboração e de convivência sadia entre seus participantes com a vivência de jogos e brincadeiras, usando os jogos cooperativos como estratégia para alcançar estes objetivos, com pouco ou quase nenhum recurso e dando a liberdade para que as crianças escolham a atividade que vão desenvolver ou participar.

DESENVOLVIMENTO

Sequência Didática

Duração: 8 encontros

Público-alvo: Educadores do ensino fundamental.

Roteiro das atividades a serem desenvolvidas no recreio escolar

1º Encontro: Reloginho Cooperativo

Duração: Aproximadamente 40 minutos.

Objetivo: Vivenciar a atividade em que todos os participantes precisam contribuir para superar o desafio coletivo cuja totalidade dos cones sejam retiradas do círculo central em tempo cada vez menor.

Desenvolvimento: Todos os participantes em roda, dentro dela há vários cones pequenos espalhados. O facilitador iniciará o jogo girando uma corda a meia altura e o objetivo dos participantes é entrarem no espaço do jogo e conseguirem retirar todos os cones sem que a corda toque em nenhum deles, caso a corda encoste em qualquer parte do corpo dos participantes, o mesmo não sairá do jogo, todos os cones voltam para o jogo e eles precisam tentar novamente. O objetivo do grupo é conseguir retirar todos os cones sem que a corda encoste em nenhum participante e no menor tempo possível, repetindo o jogo até que o grupo consiga superar os desafios que foram impostos pelo facilitador pesquisador, como girar mais rápido a corda e a cada tentativa diminuindo o tempo.

Material: Corda e cones pequenos.

Avaliação: Aplicação do questionário (antes do início da atividade) e observação, registro fotográfico da participação do grupo (desde que haja autorização para fotos).

Leitura Recomendada

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

Figura 1 – Fotos do início e final do Jogo Reloginho Cooperativo



Fonte: Arquivo do pesquisador

2º Encontro: Atividade Derruba a Bola

Duração: Aproximadamente 40 minutos

Objetivo: Estimular a atenção, escuta atenta, raciocínio e execução conjuntamente.

Desenvolvimento: Todos os participantes segurarão um pano de T.N.T. com um buraco no meio e juntos deverão derrubar as bolinhas coloridas de acordo com as orientações que serão solicitadas pelo facilitador.

Material: Um pano de T.N.T. e bolas coloridas de piscina de bolinhas

Avaliação: Roda de Conversa com os participantes.

Leituras Recomendadas

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

SARAYDARIAN, Torkon. **A psicologia da cooperação e consciência grupal**. São Paulo. Aquariana, 1990.

Figura 2 – Fotos da explicação e do decorrer do Jogo Derruba a Bola



Fonte: Arquivo do pesquisador

3º Encontro: Atividade Saco Gigante

Duração: Aproximadamente 40 minutos

Objetivo: Auxiliar o planejamento em equipe, diálogo, apoio mútuo e confiança.

Desenvolvimento: Todos os participantes são convidados a percorrer um trajeto pré-determinado pelo facilitador. Porém, só poderão fazer isso juntos, dentro de um mesmo “Saco Gigante”, tendo um tempo limite para cumprir o desafio.

Material: “Saco Gigante” de lycra, no qual caibam em pé os participantes.’

Avaliação: Roda de Conversa

Leitura Recomendada

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

CALLADO, Carlos Velázquez. **Educação para a paz**: promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos. Walk Editora, 2004.

Figura 3 – Fotos da aplicação do Jogo Cooperativo Saco Gigante



Fonte: Arquivo do pesquisador

4º Encontro: Travessia

Duração: Aproximadamente 40 minutos.

Objetivo: Comunicação, estratégia, trabalho em equipe, cuidado e superação dos desafios impostos durante o jogo.

Desenvolvimento: Cada dupla de alunos receberá 1 placa de E.V.A e todos deverão atravessar um caminho determinado pelo facilitador sem pisar no chão, pisando somente nas placas de E.V.A. Para isso, as placas devem ser colocadas no chão e o último participante deve pegar a última placa de E.V.A. do chão e entregar para pessoa da frente, até chegar no primeiro para colocar no chão e todos darem mais um passo juntos e assim sucessivamente até todos chegarem ao outro lado.

Material: Placas de E.V.A.

Avaliação: Roda de Conversa

Leitura Recomendada

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

AMARAL, Jader Denicol. **Jogos Cooperativos**. 3. ed. São Paulo: Phorte, 2004.

Figura 4 – Fotos do Jogo Cooperativo denominado Travessia



Fonte: Arquivo do pesquisador.

5º Encontro: Atividade Paraquedas

Duração: Aproximadamente 40 minutos.

Objetivo: Estimular e propiciar atividade desenvolvida pela colaboração, comunicação e trabalho em equipe

Desenvolvimento: Desenvolver dinâmicas com o paraquedas, onde todos(as) devem fazer esforço em conjunto para alcançar, coletivamente, o objetivo e executar as solicitações do facilitador.

Material: Paraquedas Cooperativo

Avaliação: Roda de Conversa

Leitura Recomendada

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

SOLER, Reinaldo. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.

Figura 5 – Fotos do Jogo Cooperativo denominado Paraquedas



Fonte: Arquivo do pesquisador



6º Encontro: Algemas em Dupla

Duração: Aproximadamente 40 minutos.

Objetivo: Estimular o raciocínio e a solução em conjunto para solucionar o problema.

Desenvolvimento: Em duplas os discentes serão amarrados com um barbante e deverão achar uma solução para conseguirem se libertar, os que conseguirem irão ajudar os que não decifrarem o desafio até que todos estejam soltos.

Material: Barbante.

Avaliação: Roda de Conversa

Leituras Recomendadas

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

BROTTO, Fábio. **JOGOS COOPERATIVOS – Se o importante é competir, fundamental é cooperar**. Santos: Projeto Cooperação, 2002.

SOLER, Reinaldo. **Jogos Cooperativos para Educação Infantil**. Rio de Janeiro. Sprint, 2003.

Figura 6 – Fotos da explicação e do decorrer do Jogo Algemas em Dupla



Fonte: Arquivo do pesquisador



7º Encontro: Atividade Chinelão

Duração: Aproximadamente 40 minutos

Objetivo: Estimular e proporcionar coordenação motora, ritmo, lateralidade e cooperação.

Desenvolvimento: Todos os educandos deverão se deslocar de um ponto A para um ponto B com um esqui que cabem 4 alunos de uma vez só e juntos deverão coordenar os passos para que possam se movimentar para chegarem ao ponto B, vão 4 e voltam 2 até que todo o grupo esteja do lado B.

Material: Tabua de madeira em formato de esqui.

Avaliação: Roda de Conversa

Leitura Recomendada

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

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

Figura 7 – Fotos do Jogo Cooperativo denominado Chinelão



Fonte: Arquivo do pesquisador

8º Encontro: Atividade Resgate

Duração: Aproximadamente 40 minutos.

Objetivo: Comunicação, trabalho em equipe e colaboração de todos do início ao final do jogo para alcançar o objetivo comum.

Desenvolvimento: Todos os participantes deverão resgatar uma caixa que estará em um determinado espaço e eles devem juntos retirarem a caixa desse espaço com o material que será fornecido pelo facilitador, conseguindo superar esse desafio como forma de agradecimento a participação todos ganharam pirulitos.

Material: Barbante, elástico, caixa e pirulitos.

Avaliação: Feedback sobre as atividades desenvolvidas nos 8 encontros.

Leitura Recomendada

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

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

Figura 8 – Fotos do início e final do Jogo Resgate



Fonte: Arquivo do pesquisador.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Ao longo desta sequência serão vivenciados jogos cooperativos que têm o potencial de estimular a cooperação, solidariedade, respeito mútuo e empatia. Estes são essenciais para o desenvolvimento socioemocional dos estudantes, contribuindo para a construção das relações interpessoais mais empáticas, colaborativas e para a criação de um ambiente escolar mais acolhedor e que inclua as diferenças

Esta sequência didática foi aplicada em estudantes do 5º ano do ensino fundamental que responderam a um questionário antes e depois de participarem dos encontros da sequência didática. As respostas dos participantes juntamente com as reflexões, depoimentos e ações durante os encontros mostraram que os estudantes se engajam ativamente nessas atividades, desenvolvendo habilidades de trabalho em equipe e resolução de problemas juntos, além de estreitarem os laços de amizade. Os resultados indicaram que a introdução de jogos cooperativos no recreio contribuiu para a promoção da convivência interpessoal, com colaboração de todos para que as atividades fossem realizadas e do senso de coletividade. Considera-se, portanto, que a inclusão de atividades lúdicas baseadas na cooperação é um recurso para criar um ambiente mais acolhedor no espaço escolar - seja no recreio, na sala de aula. E que para tanto, se faz presente, repensar as práticas docentes e a formação inicial e continuada dos educadores.

Ao trazer os jogos cooperativos e sua reflexão no espaço escolar do ensino fundamental, por meio do produto educacional de uma sequência didática sobre jogos cooperativos, reitera-se o compromisso da educação com a formação integral do estudante, em promover a cooperação, o diálogo, a ajuda mútua, a solidariedade, a inclusão e a valorização da diversidade.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Jader Denicol. **Jogos Cooperativos**. 3a. ed. São Paulo: Phorte, 2004.
- BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos: Projeto Cooperação, 1999.
- BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**: O jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.
- BROWN, G. **Jogos Cooperativos**: Teoria e prática. São Leopoldo: Sinodal, 1995.
- CABRITA, Ana Maria Gil Santos. **Recreio**: Espaço de Lazer/Tempo de Aprender, 2005.
- CALLADO, Carlos Velázquez. **Educação para a paz**: promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos. Walk Editora, 2004.
- CAVALLARI, V. R.; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 6.ed. São Paulo: Ícone, 1994.
- DOLZ, J.; N., M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, B; DOLZ, J. **Gêneros Orais e escritos na escola**. Trad. e org. ROJO, R.; CORDEIRO, G. S. São Paulo: Mercado das Letras, 2004.
- DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- _____. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1979.
- FORTUNA, T. R. Conhecendo o Grupo: jogos ajudam a estabelecer a interação na sala de aula. **Revista do Professor**, Porto Alegre, n. 57, p. 44-46, jan./mar. 1999.
- FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro**: Teoria e prática da Educação Física. São Paulo, SP: Scipione, 1997.
- FREIRE, Paulo. **Política e Educação**. São Paulo: Cortez, 2005.
- FREIRE, Paulo. O compromisso do profissional com a sociedade. In: _____. **Educação e Mudança**. São Paulo. Paz e Terra, 2007.
- FREIRE, Paulo. **Política e Educação**. São Paulo: Cortez, 2001.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- _____. **A arte de brincar**. São Paulo: Vozes, 2004.

HUIZINGA, H. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

LARROSA, Jorge B. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. (p.20-29.) Revista brasileira de Educação, 2022.

MATTOS, S. M. N. de A Afetividade como fator de inclusão escolar. **Teias**: Rio de Janeiro, ano 9, nº 18, pp. 50-59, julho/dezembro 2008. Disponível em: file:///C:/Users/Owner/Downloads/tatcouth,+Artigos_03-1.pdf. Acesso em: 10 mar. 2024.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer**: Uma introdução. Campinas: Autores Associados, 2000.

_____. Possíveis Relações entre Educação Física e Lazer. **Corpoconsciência**, n. 1, 2012.

_____. **Algumas aproximações entre lazer e sociedade**. São Paulo: Vol.1, 2007.

_____. Subsídios para uma política de lazer - o papel da administração municipal. In: MARCELLINO, N.C. **Políticas Públicas de Lazer**. Campinas, Editora Alínea, 2008.

_____. **Lazer e educação**. 8.ed. Campinas: Papirus, 2002.

NETO, C. Aprendizagem, desenvolvimento e jogo de atividade física. In G. Guedes. **Aprendizagem Motora: problemas e contextos**. Lisboa, Edições FMH, 2001.

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

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PEREIRA, B.; NETO, C.; SMITH, P. Os espaços de recreio e a prevenção do "Bullying" na escola. In: NETO, C. (Org.). **Jogo e desenvolvimento da criança**. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana, p. 238-257, 1995.

RECHIA, Simone. **O jogo do espaço e o espaço do jogo em escolas da cidade de Curitiba**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas, v.27, n.2, 2006.

REQUIXA, R. **Conceito de lazer**. Revista Brasileira de Educação Física e Desporto, 2007.

SARAYDARIAN, T. **A psicologia da cooperação e consciência grupal**. Tradução E. Higa. A. São Paulo, SP: Aquariana, 1990.

SASSAKI, R. K. **Inclusão**: Construindo uma sociedade para todos. 5. ed. Rio de Janeiro, WVA, 2003.

SCHREIBER, Zélia Tresoldi Meregalli. **Ludicidade**: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil. Rio Grande do Sul: **Lume**, 2010.

SOLER, Reinaldo. **Jogos Cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

SOLER, Reinaldo. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.

VIEIRA, Alexandre. **A educação física e a recreação**: uma nova proposta de trabalho. **Site Médico** – sua saúde cada vez melhor, 2016. Disponível em: <https://www.sitemedico.com.br/a-educacao-fisica-e-a-recreacao-uma-nova-proposta-de-trabalho/>>. Acesso em: 16 ago. 2023.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica**: edição comentada. Porto Alegre: Artmed, 2003.

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul Ltda., 1998.

