

FACULDADE VALE DO CRICARÉ
MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

BRUNA MENEGUELLI DA HORA FERREIRA

**PROPOSTA DE PLANEJAMENTO COM ATIVIDADES DE JOGOS
COOPERATIVOS PARA PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO
FUNDAMENTAL I E II.**

SÃO MATEUS

2021

PROPOSTA DE PLANEJAMENTO COM ATIVIDADES DE JOGOS COOPERATIVOS PARA PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL I E II.

Autora: Bruna Meneguelli da Hora Ferreira¹

Orientador: Prof. Dr. Marcus Antonius da Costa Nunes²

Resumo:

Este artigo é resultado de uma pesquisa desenvolvida com doze professores de Educação Física do ensino fundamental I e II da rede municipal de Presidente Kennedy –ES. A pesquisa teve por objetivo compreender e analisar a utilização dos jogos cooperativos na prática desses docentes. Após a aplicação do questionário realizado com os professores, percebemos a necessidade de criar um material, uma proposta de plano de aula com atividades de jogos cooperativos para as aulas de educação física do ensino fundamental I e II, para que fosse usado com auxílio para os docentes. Desta observação decorre a preocupação em contribuir com a construção coletiva do conhecimento com novas possibilidades pedagógicas, os Jogos Cooperativos. Tais práticas são fundamentais para o estímulo do desenvolvimento da autoestima, confiança, cooperação e o espaço escolar apresentam ambiente fértil para essas novas vivências cooperativas, valores essenciais para a vida em comunidade.

¹Graduada em Educação Física, com especialização em Dança e Educação Especial.

² Graduado em Engenharia Mecânica, mestre em Engenharia Mecânica, área Vibrações e Ruído, pela Universidade Federal de Santa Catarina (1989) e Doutorado em Engenharia Mecânica, área Vibrações e Ruído, pela Universidade Federal de Santa Catarina (2002).

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 DESENVOLVIMENTO	6
PROPOSTA DE PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES FUNDAMENTAL I 1º AO 5º ANO	9
PROPOSTA DE PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES DO ENSINO FUNDAMENTAL II 6º AO 9º ANO	Erro! Indicador não definido.
3 CONCLUSÃO.....	15
4 REFERÊNCIAS.....	20

1 INTRODUÇÃO

Este artigo foi desenvolvido com o intuito de contribuir com os trabalhos, relacionados aos jogos cooperativos nas aulas de educação física. Desta forma, foi aplicado um questionário com doze professores que contempla questões que subsidiam o conteúdo da pesquisa em relação à utilização dos jogos cooperativos cujo objetivo é destacar se os professores de educação física têm conhecimento sobre como utilizar, sobre sua importância em sala de aula e sobre suas objetividades para um ensino de qualidade.

O estudo se justifica diante da importância dos jogos cooperativos como forma de encorajar os sujeitos a se respeitarem mutuamente, a partir da reflexão, da experiência e da possibilidade de se identificarem como seres sociais, que não precisam atacar, ofender e desacreditar o ponto de vista do outro para fazer prevalecer o seu, o que contribui para a convivência a partir de certezas e incertezas que constroem as culturas. Isso implica que os sujeitos devem ser assumidos como seres em construção permanente, que se formam e se constroem nas interações sociais. A escola é o local ideal para mostrar a cada um dos seus membros a importância de manter e trabalhar valores como o companheirismo, a empatia, a inclusão, dentre outros, sendo estes fundamentais para que o aluno conheça e se integre com todos independentemente de raça, sexo ou capacidade.

Destaca-se a escolha do tema visto que a pesquisadora em seu fazer como docente se deparou com uma realidade que a inquietava. Em sua trajetória como profissional pode se deparar com situações de dificuldades e realizações. Dessa forma, viu a necessidade de apresentar um estudo que contribuísse positivamente para o desenvolvimento das aulas de educação física.

O tema é de relevância uma vez que ao se estudar e entender um pouco mais como os jogos cooperativos exerce suas funções em sala de aula e como contribuem para o processo de ensino-aprendizagem é possível propor e chegar a um desenvolvimento de ensino que seja significativo para todos os discentes.

A referida pesquisa justifica-se pela importância que os Jogos Cooperativos podem oferecer aos alunos, contribuindo para a formação integral,

pois uma das principais funções da Escola é oportunizar o acesso ao conhecimento que é histórica e socialmente produzido.

Para tanto, se faz necessário entender o conceito de Jogos Cooperativos, onde de acordo com Brotto (2001):

Jogos Cooperativos são considerados como um exercício de descoberta pessoal e transformação grupal, particularmente, privilegiado. Podem ser algo além da técnica, mais que um recurso ou ferramenta, pode ser um “Estilo de Vida”, uma “Pedagogia para Vencer”, ou seja um caminho para exercitar o ser quem somos cada um de todos nós.

As práticas de jogos na educação física escolar visam construir e modificar a experiência que os indivíduos têm uns dos outros como jogadores. Esses mecanismos transformam seres humanos em sujeitos, isto é, existe um sujeito porque uma experiência é produzida. Assim, ao jogar, o aluno aprende mais do o conhecimento do próprio jogo, elaborando alguma forma de relação reflexiva consigo mesmo. Assim, além de construir e transmitir uma experiência objetiva, também constrói a experiência que as pessoas têm de si mesmas e dos outros sujeitos Brotto (2001).

2 DESENVOLVIMENTO

A Educação Física utilizando-se do espaço que possui dentro da escola, pode desenvolver conhecimentos envolvendo práticas pedagógicas que estimulem novas vivências através dos Jogos Cooperativos. Desta forma, atividades de cooperação, divertimento, igualdade de oportunidades podem estar presentes e assim então pode-se pensar em uma formação cidadã consciente, participativa e aberta para novos desafios

Com base nas respostas dos professores foi possível destacar que as realidades por vezes se assemelham e merecem um destaque maior por parte da instituição escolar, uma vez que em algumas situações podem ser eximidas pela instituição. Bem como, deve ter um olhar mais presente do professor para que faça as devidas alterações e adequações no currículo a fim de sanar as dificuldades encontradas.

As respostas trazem em reflexão a fala de Brotto (2001) em que os professores devem trabalhar os jogos cooperativos em sala de aula, mas que antes, a instituição de ensino deve dar condições para a realização dessa prática. A inserção do conteúdo no currículo depende de toda a equipe escolar e da secretaria de educação, bem como, a realização de discussões sobre o tema, já a infraestrutura depende da secretária de educação, de verbas e também da instituição de ensino. Esses são fatores que podem contribuir para o fazer do docente na utilização dos jogos.

A proposta dos jogos deve estar acompanhada de atitudes que favoreçam o respeito, a valorização e a integração de todos. Como professores devemos eliminar as diferenças, sem deixar de reconhecer que cada aluno é um indivíduo que tem possibilidades e limitações. Devemos valorizar as qualidades de cada um, dar-lhe confiança, oferecer-lhe oportunidades e proporcionar-lhe ferramentas, para que desenvolva atitudes, habilidades e se sinta peça fundamental dentro do grupo.

Após a análise das respostas do questionário, vi a necessidade de criar um material – uma sugestão de aulas com os jogos cooperativos – que pudesse servir como um auxílio para os docentes de Educação Física do município de Presidente Kennedy-ES. Dessa forma, a sugestão poderá servir de aporte para

o professor aplicar em suas aulas, bem como fazer alterações e/ou ajustes que julgar necessário.

Este estudo compreendeu 3 etapas;

1 etapa: Pesquisa realizada com os professores de Educação Física do ensino fundamental I e II do município de Presidente Kennedy.

2 etapa: Resultado da pesquisa realizada

3 etapa: Proposta de planejamento com atividades de jogos cooperativos para o ensino fundamental I e II de Educação Física.

PROPOSTA DE PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES FUNDAMENTAL I 1º AO 5º ANO

PLANO DE AULA FUNDAMENTAL I 1º AO 5º ANO	
Componente Curricular:	Educação Física
Turma/ano:	Fundamental I 1º ao 5º ano
Período:	4 aulas
Objetos de conhecimento(conteúdo):	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jogos Cooperativos ➤ Cooperação ➤ Habilidades motoras (passar, receber, desviar e correr) ➤ Aprimorar o trabalho em equipe
Habilidades da BNCC:	<p>EF12EF01: experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>EF12EF03: planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p> <p>EF12EF05: experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.</p> <p>EF35EF01: experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p>
Metodologia de Ensino:	<p>1ª AULA</p> <p>Após apresentação do tema será feito um breve diagnóstico sobre o que os alunos conhecem sobre o mesmo, faremos a leitura do texto; JOGOS COOPERATIVOS. Na sala de aula, faremos levantamento dos jogos, brincadeiras e esportes que mais gostam. Essa aula vai proporcionar ao aluno liberdade de expressão, comunicação, confiança, autoestima entre outras, haverá trocas de ideias sobre esses temas, e seu gosto por essas atividades. Após será apresentado conceitos sobre os jogos cooperativos. Então com os alunos, discutir sobre a importância dos jogos cooperativos em seguida realizar a seguinte atividade:</p> <p>Atividade 01 - Abraço Musical: Material: Aparelho de som e música a escolher. Espaço necessário: Sala de aula ou quadra de esporte. Desenvolvimento: À vontade pelo espaço destinado ao jogo, dançando ao som da música. Quando o facilitador parar a música, todos devem se abraçar em duplas e ai</p>

volta à música, e todos continuam dançando. A música para, e agora se abraçam em trios, depois em quartetos, e assim sucessivamente. Até o final, quando todo o grupo deve dar um grande abraço coletivo.

Objetivos: a) Integrar-se ao meio social;

2ª AULA

Após fazer um breve comentário sobre a importância dos jogos cooperativos, para construir uma consciência de respeito mútuo.

Atividade 02 - Ache seu Amigo:

Material: Aparelho de som e vendas para os olhos.

Espaço necessário: quadra de esporte.

Desenvolvimento: Todos à vontade pelo espaço destinado ao jogo. O facilitador vendará os olhos da metade do grupo, estes deverão encontrar um amigo sem a venda e descobrir quem é pelo toque, após todos descobrirem inverte os papéis.

Objetivo: - Quebrar o gelo e melhorar o relacionamento interpessoal.

Atividade 03 - Bandeira da paz:

Material: TNT (um grande pedaço, de acordo com o tamanho do grupo), tinta de várias cores.

Espaço necessário: Quadra, pátio ou sala ampla.

Desenvolvimento: Todos à vontade pelo espaço destinado ao jogo. O facilitador pede que o grupo pinte um sol no centro da bandeira. Cada participante pinta o contorno da sua mão à volta desse sol, de forma que o mesmo fique rodeado de mãos (voltadas para ora como se fossem os raios do sol). O contorno de cada mão deve sobrepor um pouco o contorno da antecedente, para que fiquem todas conectadas. Depois de pintar sua mão, cada participante deve escrever embaixo desta o seu nome. No alto da bandeira, pode-se criar um slogan junto com as crianças que tenha a ver com a idéia de um mundo melhor para todos.

Objetivos: a) Estimular a cooperação;

b) Integrar-se ao meio social;

c) Aprimorar o trabalho em grupo.

3ª AULA

Atividade 04 - Queimada do rei:

Material: Bola de borracha

Espaço necessário: Quadra ou pátio amplo.

Desenvolvimento: O facilitador divide o grupo em duas equipes, e marca no chão uma linha no centro para dividir o espaço em dois, cada equipe fica de um lado. Cada equipe deve também escolher uma pessoa para ser o rei, não deixando que a outra equipe perceba quem é o escolhido. O jogo é uma transformação do queimado tradicional. Cada equipe tenta queimar os

	<p>componentes da outra equipe, quem conseguir queimar o rei da outra equipe, vence. A cooperação está presente em cada equipe, pois os participantes tentam proteger seu rei sem que a outra equipe perceba quem é.</p> <p>Objetivos: a) Estimular a cooperação; b) Reforçar o trabalho em equipe; c) Desenvolver habilidades motoras, tais como passar, receber, desviar, correr, etc.</p> <p>4ª AULA Atividade 07 - Cabeça pega rabo: Material: Nenhum. Espaço necessário: Quadra ou pátio. Desenvolvimento: Formam-se colunas de mais ou menos dez elementos, cada um segurando na cintura do companheiro da frente. O primeiro jogador tenta pegar o último da coluna, que procura se esquivar. Se conseguir, o primeiro jogador da coluna trocará de lugar com o último. Objetivos: a) Desenvolver hábitos e habilidades de trabalho em grupo; b) Incentivar o espírito de equipe; c) Desenvolver habilidades motoras, tais como andar, correr e desviar.</p>
Recursos didáticos:	<p>Aparelho de som Vendas para os olhos TNT Tinta Bola</p>
Avaliação:	<p>A avaliação será feita por meio da participação dos alunos .</p>
Referencias:	<p>Site da BNCC http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Livro Jogos Cooperativos – Fábio Otuzi Brotto</p>

APÊNDICE C - PROPOSTA DE PLANEJAMENTO COM ATIVIDADES DE JOGOS COOPERATIVOS PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL II

PLANO DE AULA FUNDAMENTAL II 6º AO 9º ANO	
Componente Curricular:	Educação Física
Turma/ano:	Fundamental II 6º ao 9º ano
Período:	4 aulas
Objetos de conhecimento(conteúdo):	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jogos Cooperativos ➤ Cooperação ➤ Habilidades motoras (correr, girar, lançar e receber) ➤ Relação interpessoal ➤ Incentivar o espírito de equipe ➤ Habilidades da pratica do basquete ➤ Desenvolver habilidades(raciocínio, atenção e observação)
Habilidades da BNCC:	<p>EF67EF05: planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.</p> <p>EF67EF06: analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).</p> <p>EF67EF08: experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática.</p> <p>EF67EF09: construir, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos na prática de exercícios físicos, com o objetivo de promover a saúde.</p>
Metodologia de Ensino:	<p>1ª AULA</p> <p>Após apresentação do tema será feito um breve diagnóstico sobre o que os alunos conhecem sobre o mesmo.</p> <p>Na sala de aula, faremos levantamento dos jogos, brincadeiras e esportes que mais gostam. Essa aula vai proporcionar ao aluno liberdade de expressão, comunicação, confiança, autoestima entre outras, haverá trocas de ideias sobre esses temas, e seu gosto por essas atividades.</p> <p>Após será apresentado conceitos sobre os jogos cooperativos. Então com os alunos, discutir sobre a importância dos jogos cooperativos em seguida realizar a seguinte atividade:</p> <p>Atividade 01 - Basquete cooperativo: Material: Uma bola de Basquete. Espaço necessário: Quadra de esporte</p>

Desenvolvimento: Dois grupos com o mesmo número de participantes numa quadra de basquete. Começamos com o jogo convencional, depois aos poucos vamos incorporando elementos cooperativos, tais como: todos passam – a bola deve ser passada entre todos os jogadores do grupo antes de ser arremessada à cesta. Todos fazem cesta – o grupo só atingirá o objetivo se todos os participantes de um mesmo grupo fizerem cesta durante o jogo. Passe misto – a bola deve ser passada, alternadamente, entre homens e mulheres. Cesta mista – uma hora vale cesta de mulher, outra, só de homem.

Objetivos: a) Incentivar o espírito de equipe;
b) Desenvolver habilidades motoras, tais como correr, girar, lançar e receber.

2ª AULA

Atividade 02 - Bastões equilibristas:

Material: Bastões, um para cada participante.

Espaço necessário: Quadra, pátio ou sala ampla.

Desenvolvimento: Todos devem, formar um grande círculo e cada participante estará com o bastão apoiado no solo por uma extremidade. A cada sinal do facilitador, o grupo deverá deixar o bastão cair para o lado e o objetivo é fazer com que a pessoa que esteja a seu lado direito receba o novo bastão. Será preciso algum treino até que todo o círculo alcançar o objetivo;

Objetivos: a) Estimular a cooperação;
b) Reforçar o trabalho em equipe;
c) Desenvolver a atenção

Atividade 03 - Cabo da paz:

Material: Uma corda resistente.

Espaço necessário: Quadra ou pátio.

Desenvolvimento: Dois grupos, cada um segurando em uma das pontas da corda, no centro da corda uma bandeira. Assim como no “cabo-de-guerra tradicional”, os dois grupos tentam puxar a corda para o seu lado, só que o objetivo do jogo é equilibrar as forças de tal maneira que um grupo não consiga puxar o outro. Durante o jogo, um jogador de um lado da corda, sentindo que a outra equipe está perdendo, passa para o outro lado e equilibra o jogo, tornando os dois grupos um só.

Objetivos: a) Integrar-se ao meio social.

3ª AULA

Atividade 04 - Queimada maluca;

Objetivo do jogo: Queimar, não ser queimado e salvar seus colegas.

Objetivo do Professor: Avaliar seus alunos quanto à

participação, cooperação e competição. Colocar os alunos frente a frente com a sensação de vencer ou colaborar.

Recursos: Uma bola de meia e giz.

Número de participantes: Pode ser jogado com diferente número de crianças, sendo maior que 10 para maior motivação.

Duração: Dependerá do interesse do grupo e da avaliação do professor, geralmente 20 a 30 minutos.

Desenvolvimento: Todas as crianças deverão ficar em um espaço suficientemente grande para que todos possam correr e se deslocar sem grandes riscos de choque. Elas receberão um pedaço de giz e anotarão no chão ou na parede, seu nome a letra Q (queimei), a letra M (morri) e a letra S (salvei). O professor joga a bola de meia para o alto e está dado o início. A criança que pegar a bolas, poderá no máximo dar 3 passos para arremessar a bola nos colegas. Caso ela queime alguém este deverá marcar o que houve e depois ficará sentado no lugar. A criança que atirou também deverá marcar que conseguiu queimar o colega. Para salvar bastará que a criança deixe de jogar no outro e passe para quem estiver sentado (jogar para o outro), está então poderá levantar e continuar jogando.

Todos os acontecimentos deverão ser anotados para futura análise e discussão em grupo.

Atividade 05 - Cestas cooperativas:

Material: Bolas de basquete.

Espaço necessário: Quadra de esportes com tabela de basquetebol.

Desenvolvimento: Grupo de 20 participantes, cada um com uma bola nas mãos a uma distância de, aproximadamente, 3 metros da tabela. O facilitador explica que o grupo terá 10 minutos para fazer o maior número possível de cestas.

Objetivos: a) Estimular a cooperação;

b) Aprimorar a relação interpessoal;

c) Desenvolver habilidades necessárias para a prática de basquetebol.

4ª AULA

Atividade 06 - Chapéu Mágico:

Material: Aparelho de som e chapéu.

Desenvolvimento: Todos à vontade, formando um grande círculo.

O facilitador inicia o jogo com o chapéu na sua cabeça, e conta uma história para motivar o jogo, algo assim: "Este chapéu é mágico, e quem o tem sobre a cabeça passa a ter poderes..." Em seguida, explica que o possuidor do chapéu poderá fazer o gesto que quiser e

	<p>será imitado por todos. O jogo continua até que todos tenham vivenciado o papel de mágico. Importante sempre ter uma música motivante durante o jogo.</p> <p>Objetivos: a) Desenvolver habilidades, tais como: raciocínio, atenção e observação. b) Integrar-se ao meio social.</p> <p>Atividade 07 - Circuito da Bagunça: Material: Cinco cartões confeccionados com cartolina. Desenvolvimento: Divididos em cinco grupos, formando pequenos círculos. Dentro de cada círculo é colocado em cartão, e em cada um deles existe uma mensagem escrita: gritar, cantar, chorar, rir e ficar em silêncio. Após sinal do facilitador, desviar o cartão e executar a ordem escrita nele por quinze segundos. Os grupos deverão andar em sentido horário, para que todos os grupos vivenciem todas as mensagens. Objetivos: a) Exercitar a criatividade. b) Trabalhar as relações interpessoais.</p>
Recursos didáticos:	<p>Bola de Basquete Bastões Corda Giz Bola Aparelho de som Chapéu Cartolina</p>
Avaliação:	<p>A avaliação será feita por meio da participação dos alunos .</p>
Referencias:	<p>Site da BNCC http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf</p> <p>Livro Jogos Cooperativos – Fábio Otuzi Brotto</p> <p>Livro 100 Jogos Cooperativos: Eu coopero, eu me Divirto – Cristine Fortin</p>

3 CONCLUSÃO

Os jogos cooperativos foram escolhidos, pois através da pesquisa se objetiva descrever como a utilização deles nas aulas de educação física contribui positivamente para o desenvolvimento dos alunos, bem como, verificar se essa estratégia tem sido utilizada pelos professores em sala de aula. Ao fim da pesquisa, apresentamos um planejamento à Secretaria Municipal de Educação de Presidente Kennedy-ES com sugestões de atividades com os jogos cooperativos para os professores.

Diante disso, a pesquisa retrata também como a aprendizagem cooperativa está relacionada com os jogos cooperativos e com as práticas pedagógicas. Dessa forma, é apresentado no estudo que a aprendizagem cooperativa é considerada uma metodologia educacional que se baseia em pequenos grupos em que os alunos trabalham juntos visando melhorar e contribuir para o seu processo de ensino-aprendizagem. Sobre tal, vale ressaltar que os elementos da aprendizagem cooperativa permeiam em: habilidades sociais, interdependência, interação promotora, responsabilidade individual e processamento de grupo que visa à qualidade e o significado do ensino.

Dessa forma, podemos considerar a importância da vivência com os Jogos Cooperativos nas aulas de Educação Física, pois este trabalho proporcionou um conhecimento aprofundado do tema, onde os envolvidos interagem abertamente possibilitando sua integração.

4 REFERÊNCIAS

BROTTO, Fábio Otuzi. Jogos Cooperativos, O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência. Santos SP. Ed. Projeto Cooperação, 2001.

Site da BNCC - Base Nacional Comum Curricular

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf. Acesso em 13 de maio de 2021.

Livro Jogos Cooperativos – Fábio Otuzi Brotto

Livro 100 Jogos Cooperativos: Eu Coopero, eu me Divirto – Christine Fortin