



Os principais objetivos desta proposta são: conhecer o conceito de cooperação, os fundamentos dos jogos cooperativos e a relação entre competição e cooperação.

Experimentação e reflexão são as estratégias que se associam nesta proposta, para que os alunos elaborem conceitos, adotem procedimentos e aprimorem atitudes cooperativas. O ponto crucial é a relação entre competição e cooperação. Esses processos sociais, muitas vezes vistos como excludentes, são os dois lados da mesma moeda. O ponto de convergência entre esses valores é o que se deseja, isto é: não se busca a cooperação em detrimento da competição. Por vezes, os alunos terão que experienciar os dois polos para compreender o que se encontra no “meio” e, por isso, esta unidade propõe a vivência de um jogo cooperativo pleno.

Criar e recriar práticas conhecidas, a partir do que aprenderam sobre os jogos cooperativos e da relação com os jogos competitivos, é uma excelente forma de exercitarem o novo conhecimento. Cabe a você mediar de todo esse processo, fazendo a transição entre o “velho” e o “novo”, para que esta aprendizagem ocorra de forma significativa.

Público-alvo: 6º ano

Duração: 4 aulas



Expectativas de aprendizagem

- Conceituar cooperação.
- Relacionar cooperação e competição.
- Elaborar ou modificar jogos a partir dos princípios cooperativos e competitivos.
- Modular a própria atitude (cooperativa ou competitiva) de acordo com as características do jogo.



Recursos e materiais necessários

Cadeiras, quadra, bancos sucos, bolas de borracha.



Aplicação

Aula 1 – Nas cadeiras

Inicie a aula, dentro de sala, retirando as mesas e dizendo que farão um jogo diferente, que será um desafio para todos os alunos: o jogo “Travessia” (ou “Jogo das Cadeiras”). Separe a turma em quatro grupos e alinhe-os, colocando-os um de frente um para o outro, formando um quadrado. Haverá um grupo encostado em cada um dos quatro cantos da sala. Os componentes dos grupos deverão estar lado a lado, sendo que cada um ficará sentado numa cadeira.



Explique que cada grupo é uma embarcação e que o chão é o mar. Diga que vence o jogo quem chegar ao lado oposto ao que está posicionado, trocando sua embarcação de lugar com a embarcação à frente, ou seja, usando as próprias cadeiras.

Explique as regras para os alunos:

- ninguém pode pisar no chão e caso, uma pessoa pise, todas as embarcações deverão retornar à posição inicial;
- o tempo não para, caso as embarcações voltem ao lugar inicial;
- não se pode arrastar cadeiras ou pular com elas;
- haverá um tempo para realizarem a tarefa, e se os alunos não conseguirem no tempo determinado, eles perdem o jogo;
- eles devem desenvolver uma estratégia para realizar a tarefa.

Este é um jogo **cooperativo pleno**, no qual os alunos poderão explorar o trabalho coletivo e a comunicação, criar estratégias conjuntamente, e valorizar o respeito ao outro. Faça uma ressalva: *a segurança de todos deve estar em primeiro lugar, acima de qualquer tentativa de vitória.*

Ao final do jogo, sente em roda com os alunos e pergunte o que eles acharam do jogo, por que gostaram ou não da atividade, como obtiveram sucesso ou fracassaram, se houve um perdedor ou um ganhador, quais estratégias as embarcações utilizaram.

Este momento de troca é fundamental para começarem a definir cooperação. Anote, resumidamente, os comentários dos alunos em uma folha de *flip-chart* ou na lousa (neste caso, será necessário alguém anotar em uma folha sulfite).

Comunique aos alunos que este é um jogo cooperativo, objeto de estudo das próximas aulas e que os comentários serão retomados na aula seguinte.

Aula 2 – Conceituando cooperação

Retome os comentários da aula anterior e use a apresentação de slides dessa unidade para conceituar cooperação. No slide 4, você pode debater com os alunos como as diferentes práticas corporais têm, em menor ou maior grau, um caráter mais competitivo ou mais cooperativo.



Jogos cooperativos: um olhar comum a todos

O jogo da Travessia aparece com um exemplo de jogo em que o caráter é o mais cooperativo possível (podendo ser analisada a competição contra o tempo). Já a corrida de 100m consta como o jogo com caráter mais competitivo, uma vez que não há cooperação pelo fato de a atividade ser individual (podendo ser analisada a cooperação tanto na preparação do corredor como na necessidade da participação do outro para a competição existir).

No slide 5, é importante que você compreenda e mostre que foi feita uma categorização para que os jogos cooperativos fossem introduzidos nos mais diferentes contextos sociais, respeitando o momento e a condição de cada grupo em lidar com condições de jogo mais ou menos cooperativas.

Muito possivelmente questões como comunicação, estratégias, vencedor e perdedor, trabalho em grupo, egoísmo etc. aparecerão no resumo das ideias da aula anterior. Essas são questões que compõem o jogo cooperativo e, por isso, devem ser exploradas para sua definição.

Aula 3 – Competição e Cooperação

Nesta aula, você deve propor dois jogos aos alunos, para que vivenciem práticas que exemplifiquem o contínuo entre cooperação e competição. Os jogos são queimada cooperativa e Prisioneiro. A queimada cooperativa tem as mesmas regras que a tradicional, na qual o jogador da equipe A, ao ser queimado, vai para a região dos “mortos”. Quando ele está lá, ao queimar alguém, ele volta a ficar “vivo” na equipe B.

No jogo Prisioneiro, as equipes (A e B) ficam separadas, cada uma de um lado da quadra. Os jogadores deverão ficar em pé em cima do banco (presos). Cada equipe começa com um salvador. Ele ficará na metade da quadra que pertence ao adversário, ou seja, na parte oposta que está o banco da sua equipe. Ele não pode atravessar a linha divisória da quadra. O objetivo é salvar todos os presos. Para isso, o salvador terá uma bola (de preferência de borracha) para passar aos presos. Quando o preso segura a bola, ele está salvo. Então, desce do banco, atravessando a quadra e passa a ser salvador também. Para salvar um preso, a bola não pode encostar no chão antes dele pegá-la. Os salvadores têm que resgatar os presos da sua equipe e também impedir que o salvador da equipe adversária resgate os outros presos, interceptando os passes. Você deve colocar mais bolas em jogo, à medida que os presos são libertados, podendo a chegar a quase uma bola por pessoa no decorrer da partida. Vence a equipe que salvar primeiro todos os seus presos.



Esses jogos têm componentes competitivos e cooperativos e são bons exemplos de como um jogo pode ser competitivo, mas jogado de forma cooperativa e vice-versa.

Como tarefa para casa, peça que os alunos, em grupos de quatro, criem ou adaptem jogos para que tenham elementos cooperativos e competitivos: se o jogo for cooperativo, eles devem introduzir elementos competitivos e vice-versa.

Aula 4 – Jogando juntos

Leia para o grupo as propostas que eles mesmos fizeram e selecione com os alunos o jogo que melhor atende ao objetivo da tarefa. Jogue o jogo criado ou modificado. Ao final, avalie, coletivamente, o desafio e a imprevisibilidade proposta pelo jogo (quem ou como se vai vencer), e também seus componentes cooperativos e competitivos.



Como saber se o aluno aprendeu

Os comentários anotados na primeira aula são a primeira avaliação feita com os alunos. Você também pode analisar as colocações dos alunos nas aulas seguintes e sua atitude nos jogos, que deverá ser modulada de acordo com as características da atividade. Por último, a tarefa de criação/modificação dos jogos é o instrumento em que os estudantes sintetizarão o conhecimento, mostrando o quanto aprenderam nessa unidade.