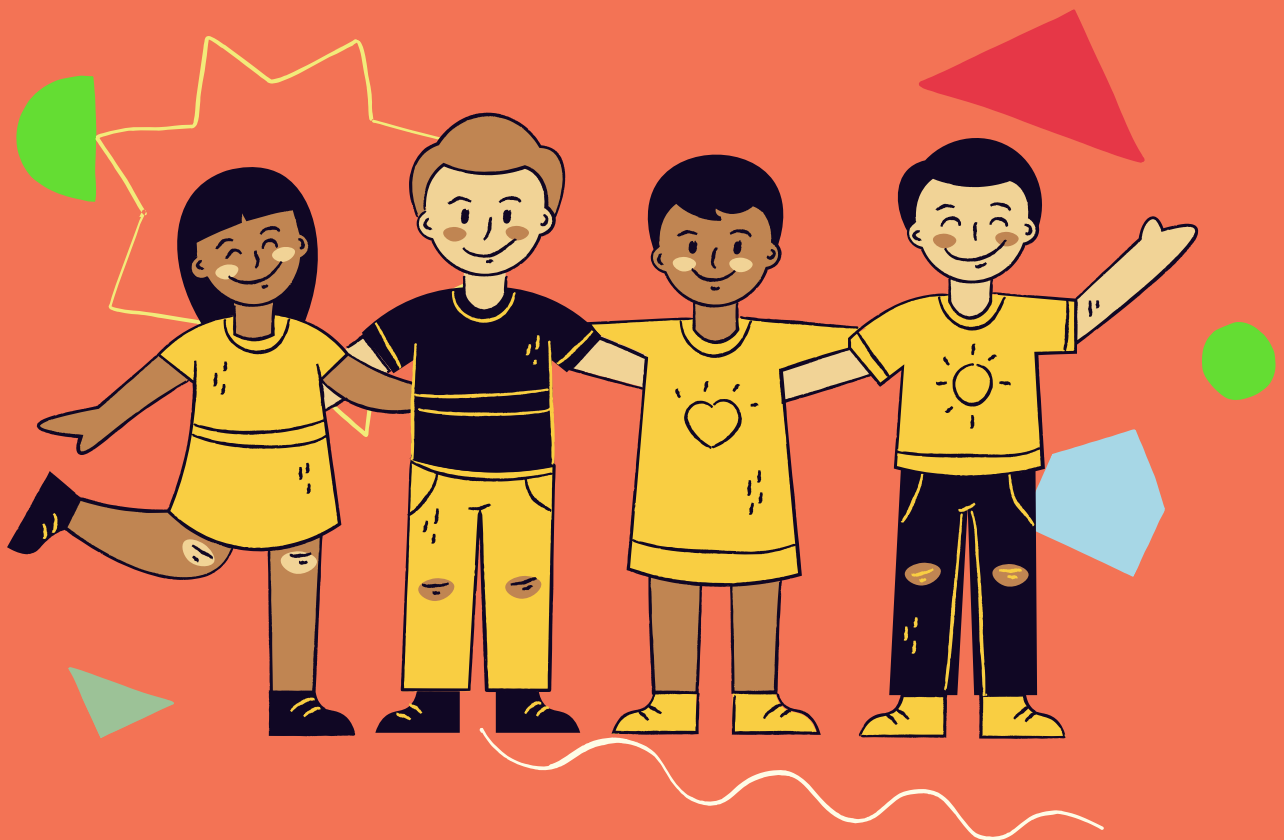


Cartilha Brincar

Volume 2



**Brincadeiras e jogos cooperativos
para vivenciar em casa!**

FICHA TÉCNICA

Docentes da UFPE

Isabeli Lins Pinheiro

Lara Colognese Helegda

Técnica Desportiva da UFPE

Cleide Lima Filha

Estudantes da UFPE

Alyne Maria Ferreira - Educação Física

Jacqueline Guedes de Lira - Educação Física

Maiara Larissa Pereira - Educação Física

Bruno Tavares Felix - Educação Física

CARTILHA BRINCAR

Brincadeiras Cooperativas

Volume 2

Universidade Federal de Pernambuco

Centro Acadêmico de Vitória

Núcleo de Educação Física e Ciências do Esporte

Vitória de Santo Antão

2020

APRESENTAÇÃO

A pandemia da COVID-19 originou o isolamento social e mudanças na nossa rotina. O aumento do comportamento do brincar vem sendo observado e vivenciado nos lares de todo o mundo. Para enriquecer este momento, desenvolvemos uma cartilha educativa para estimular a vivência de jogos e brincadeiras.

Nossa proposta é oferecer um material de apoio para a vivência de jogos e brincadeiras para serem vivenciados em casa durante o período de distanciamento social.

A Cartilha Brincar irá proporcionar aos brincantes um momento de práticas corporais lúdicas com um grande repertório de movimentos, promovendo também uma maior interação familiar durante o isolamento.

Escolhemos brincadeiras e jogos que favorecem o desenvolvimento corporal, através de aspectos motores e cognitivos, além de fortalecer as relações sociais.

Todas as brincadeiras podem ser vivenciadas de maneira livre, na qual os brincantes podem utilizar as regras e indicações disponíveis, mas também podem usar a criatividade e criar novas formas de brincar.

Esta segunda versão irá trazer como tema principal as Brincadeiras Cooperativas. A cartilha será disponibilizada nas redes sociais:

Instagram: @educacaofisica.cav e no site da Revista

Nefce: <https://www.ufpe.br/revistanefce>.

SUMÁRIO

1. Apresentação
2. Jogos Cooperativos
 - 2.1 Nó humano
 - 2.2 Caça ao tesouro
 - 2.3 Transporte de objetos
 - 2.4 Telefone sem fio
 - 2.5 Lençolbol
 - 2.6 Caneta na Garrafa
 - 2.7 Contando Histórias
 - 2.8 Desenho às cegas
3. Referências

JOGOS COOPERATIVOS

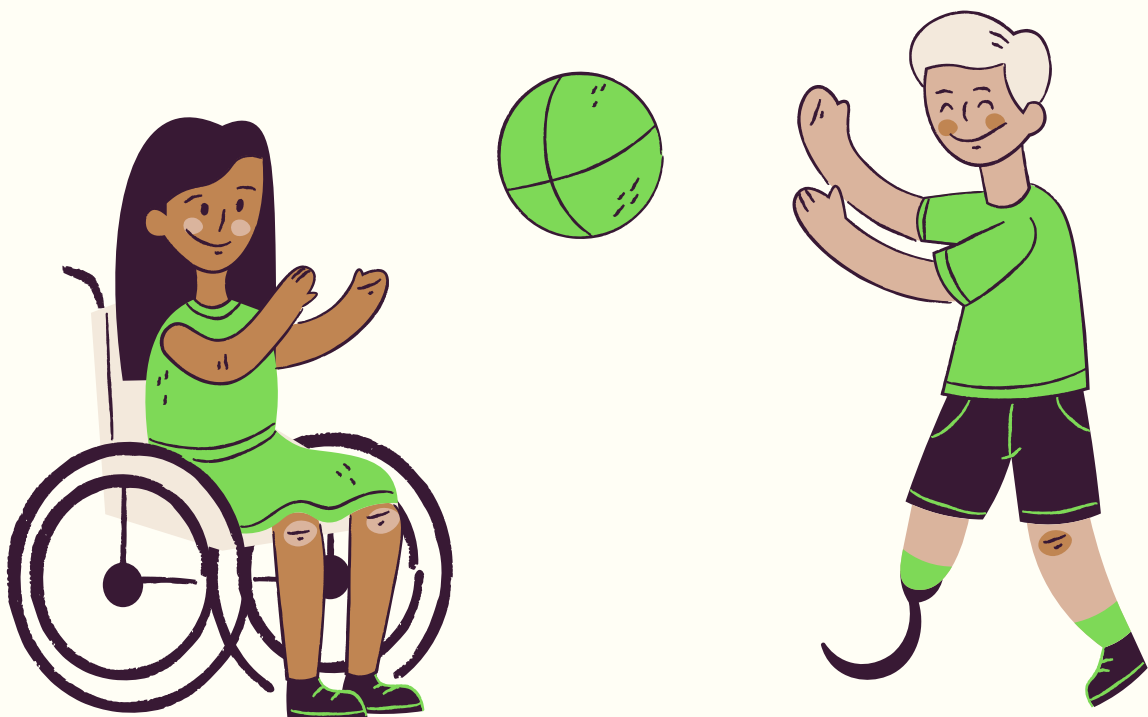
Jogos cooperativos são exercícios para compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmos, mas sim uma fonte de prazer (Brotto, 1999).

Foram difundidos a partir da preocupação com a excessiva valorização do individualismo e à competição exacerbada, na sociedade moderna, mais especificamente, pela cultura ocidental. Considerada como um valor natural e normal da sociedade humana, a competição tem sido adotada uma regra em, praticamente, todos os setores da vida social (Brotto, 1999).

CATEGORIAS DOS JOGOS COOPERATIVOS

De acordo com Orlick (1989), são divididos em quatro categorias:

1. Jogos cooperativos de resultado coletivo
2. Jogos cooperativos de inversão
3. Jogos semi-cooperativos
4. Jogos cooperativos sem perdedores



JOGOS DE RESULTADO COLETIVO

Jogos que permitem a existência de duas ou mais equipes, sem que haja competição entre ambas, pois os objetivos e resultados são comuns, favorecendo a cooperação dentro de cada equipe e entre as equipes. Existe uma meta comum a ser cumprida. O resultado é a soma dos pontos dos grupos.



JOGOS DE INVERSÃO

Os participantes experimentam situações de troca entre as equipes, favorecendo a consciência de interdependência, respeito, empatia, valorização dos parceiros de jogo e diminuição da preocupação excessiva com o resultado, e valorizando a participação e divertimento.

- **Rodízio:** os jogadores mudam de lado de acordo com situações pré-estabelecidas.
- **Inversão do goleador:** o jogador que marcar o ponto passa para outro time.
- **Inversão do placar:** o ponto conseguido é marcado para o outro time.
- **Inversão total:** tanto o jogador que fez o ponto, como o ponto conseguido passam para o outro time.

JOGOS SEMI-COOPERATIVOS

Possuem estruturas competitivas que contêm elementos de cooperação, favorecendo a diminuição gradativa da competição.

- **Todos jogam:** Todos que querem jogar e recebem o mesmo tempo de jogo;
- **Todos passam:** A bola deve ser passada entre todos os jogadores do time, para que seja validado o ponto;
- **Todos marcam ponto:** Para que um time vença, é preciso que todos os jogadores tenham feito pelo menos um ponto.

JOGOS SEM PERDEDORES

Todos jogam para superar um desafio comum e pelo prazer de jogar. Todos os participantes fazem parte de um mesmo time e o resultado é compartilhado. Muitas vezes, são jogos onde simplesmente não existe competição, mudando a visão de que só é divertido quando um ganha do outro.

- **Passe misto:** A bola deve ser passada, alternadamente, entre meninos e meninas.
- **Resultado misto:** Os pontos são convertidos, ora por menino, ora por menina.

Nó Humano



Nó Humano

Os participantes do grupo devem ficar em círculo e todos deverão dar as mãos um aos outros, entrelaçando as mãos. Nenhum participante poderá dar as mãos ao participante do lado e também não pode segurar nas mãos da mesma pessoa. Termina a atividade quando os participantes do grupo, sem soltar as mãos, resolverem o nó e formarem um círculo.

Benefícios:

Social: Cooperação; Afetivo: Criatividade;
Físico: Capacidades Motoras/flexibilidade;
Cognitivo: Atenção.

Materiais de Apoio: Nenhum.

[1] A brincadeira Nó Humano foi adaptada da citação Cooperamos na Escola (2015).

Caça ao Tesouro



Caça ao Tesouro

Os pais ou responsáveis irão esconder um local da casa e um objeto específico (pode ser um prêmio, uma comida que a criança goste, um brinquedo, entre outros). Serão espelhadas pistas, onde as crianças com a ajuda dos pais, irão tentar encontrar essas pistas até encontrar o tesouro. Todos devem trabalhar em equipe!

Benefícios:

Social: Cooperação; Afetivo: Amizade;
Cognitivo: Inteligência.

Materiais de Apoio: Canetas,
papéis, brindes para o tesouro.

Caça ao Tesouro

Exemplo de Pistas:

Início: Bem vindo a caça ao tesouro! Para achá-lo, você deve ir ao local dos dentes limpinhos (banheiro).

Pista 1: Parabéns! Você achou a 1ª pista, para seguir na caça você deve ir no local onde o bicho papão se esconde (embaixo da cama).

Pista 2: Parabéns! Você achou outra pista. E para achar a próxima pista você deve ir no local onde sai bolos bem quentinhos (forno).

Pista 3: Não tinha bolo, mas tinha uma super pista. Agora você deve procurar a próxima pista no local onde o papai/mamãe assistem TV (colocar pista atrás do sofá ou poltrona).

Pista 4: Falta pouco, não desista! Para achar a próxima pista você deve ir no local bem geladinho (geladeira).

Pista 5: Ui, que frio! Para achar o tesouro você deve ir onde a mamãe e o papai dormem (quarto).

Fim (Tesouro): Parabéns! Você achou o tesouro perdido, divirta-se com ele.

Transporte de Objetos



Transporte de Objetos

Em duplas, as crianças irão transportar objetos (escolhidos pelos pais) de um ponto a outro. Os objetos devem ser colocados entre as barrigas das crianças e elas devem se abraçar para não deixar o objeto cair.

Observação! Se na casa só tenha uma criança, a dupla pode ser feita entre criança e os familiares.

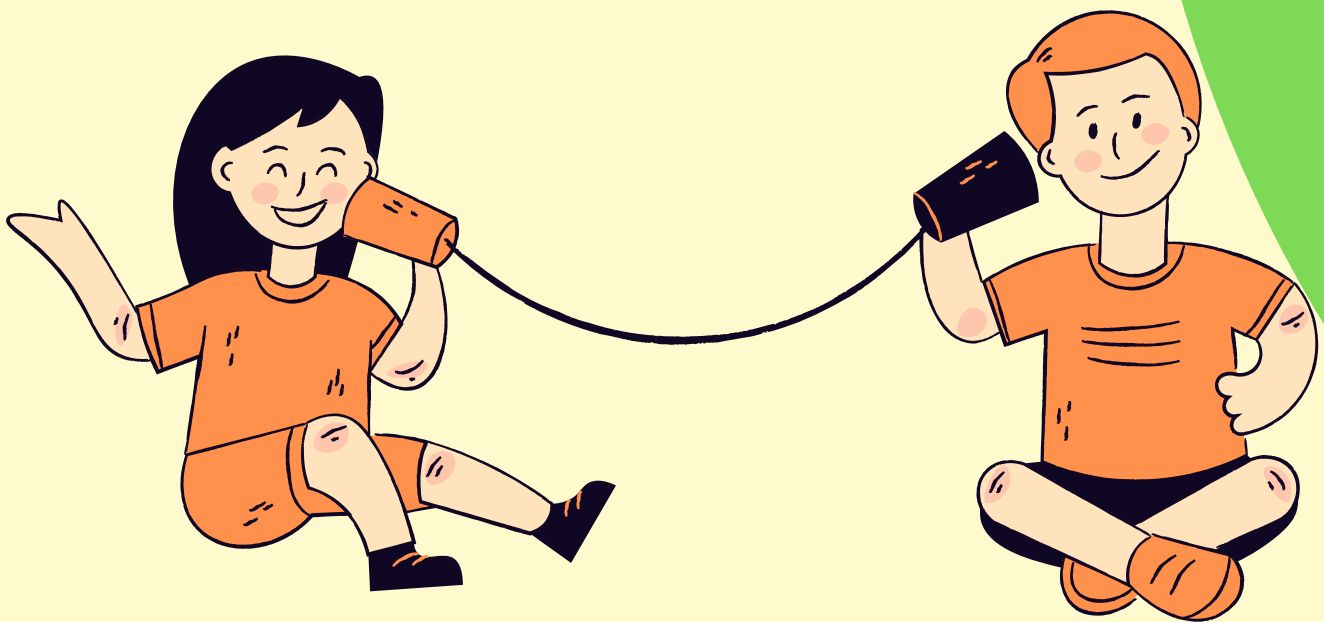
Benefícios:

Social: Cooperação/ Interação social; Afetivo: Amizade;
Físico: Coordenação motora; Cognitivo: Atenção.

Materiais de Apoio:

Bexigas/Bolas de encher, objetos leves.

Telefone sem fio



Telefone sem fio

Os participantes devem ficar em círculo, sentados no chão. Então, um dos participantes irá dizer uma palavra ou frase no ouvido da pessoa à sua direita. E assim sucessivamente, até chegar no último coleguinha e esse irá falar em voz alta a mensagem que ele recebeu.

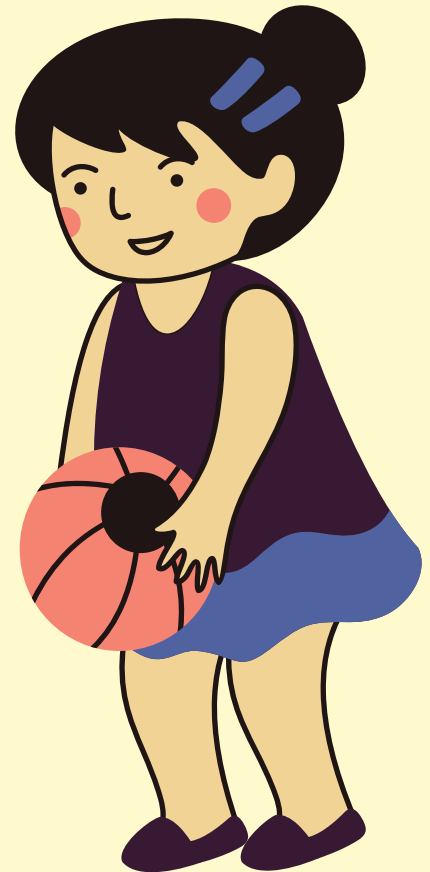
Benefícios:

Social: Interação social; Afetivo: Amizade; Cognitivo: Memória.

Materiais de Apoio:

nenhum.

Lençobol



Lençolbol

Os participantes irão segurar as extremidades de um lençol e irão tentar controlar uma bola que estará nesse lençol (uma bexiga ou bola leve). E o principal objetivo desse jogo encestar a bola, realizar um determinado percurso ou não deixar a bola cair no chão.

Benefícios:

Social: Cooperação; Afetivo: Amizade; Físico: Coordenação motora; Cognitivo: Atenção.

Materiais de Apoio:

Bolas de encher ou bexigas, bolas leves e lençol.

Caneta na Garrafa



Caneta na Garrafa

O barbante deve ser dividido em pedaços iguais de, mais ou menos, dois metros de comprimento, um por participante. As pontas dos pedaços devem ser unidas e amarradas no centro. Nessa junção entre as partes, deve ser amarrado um pequeno pedaço de barbante (de aproximadamente 30 cm) preso a uma caneta. A garrafa deve ser posta no chão e com as cordas esticadas, a equipe deve colocar a caneta dentro da garrafa. O mesmo pode ser feito com os participantes de olhos fechados ou de costas para a garrafa. Nesse caso, as instruções para o movimento deve ser dado por um dos colegas.

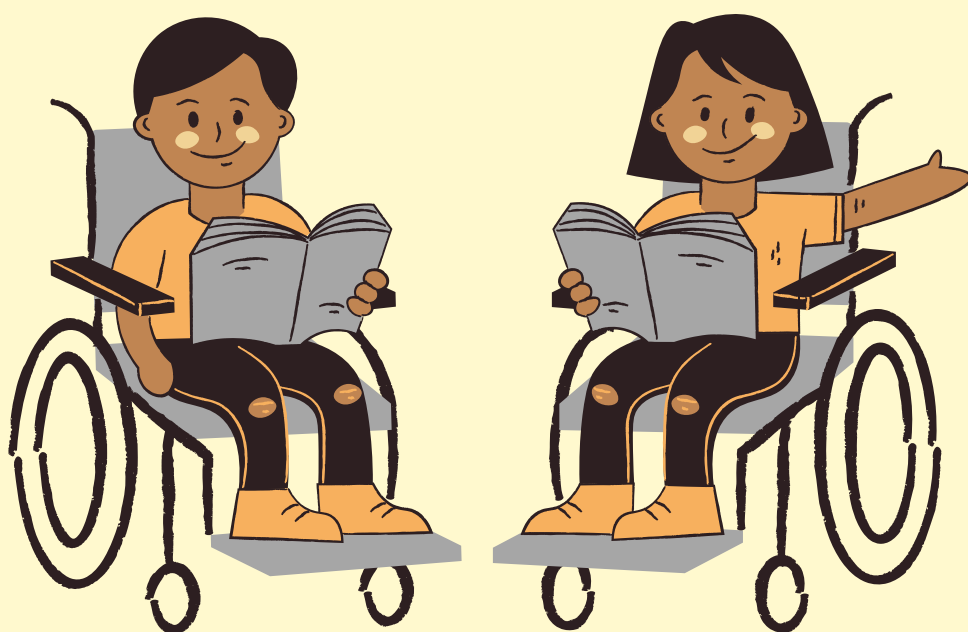
Benefícios:

Social: Cooperação; Afetivo: Cuidado; Físico: Coordenação motora fina; Cognitivo: Inteligência.

Materiais de Apoio:

Rolo de barbante, garrafa e caneta.

Contando Histórias



Contando Histórias

Os participantes serão posicionados em um círculo e eles irão contar uma história. Antes de iniciar, deverão escolher o tema da história. Um participante irá iniciar, na sequência, o outro deverá continuar o enredo da mesma história.

Benefícios:

Social: Socialização; Afetivo: Respeito; Cognitivo: Inteligência e Criatividade.

Materiais de Apoio:

Livros infantis ou nenhum.

Desenho às cegas



Desenho às Cegas

Para a brincadeira, devem-se formar duplas. Cada dupla receberá uma folha de papel, caneta ou lápis e uma venda (ou também podem fechar os olhos). Um integrante da dupla deve fechar ou ter olhos vendados, o outro recebe um desenho, que deverá ser reproduzido por seu companheiro vendado. Os desenhos variam seu grau de complexidade de acordo com a idade dos participantes. O coleguinha sem venda deverá dar orientações para a reprodução do desenho pelo companheiro vendado. Ao final, as duplas compartilham o resultado e invertem os personagens.

Benefícios:

Social: Interação social; Afetivo: Amizade; Cognitivo: Inteligência e Criatividade.

Materiais de Apoio:

Canetas, papéis e venda.

REFERÊNCIAS

1. BROTTTO, F.O. Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.
2. Educação Física. Jogos Cooperativos da Escola. 2015. Disponível em: <https://cooperamosnaescola.wordpress.com/2015/05/29/no-humano/>
Acesso em: 29 set. 2020.
3. LOVISORO, H. R.; BORGES, C. N F.; MUNIZ, I. B.; Competição e cooperação: na procura do equilíbrio, Revista Brasileira de Ciências dos Esportes, Florianópolis, v. 35, n. 1, p. 129-143, jan./mar. 2013.
4. Mapa do Brincar. Telefone sem fio. 2010. Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/diversas/761-telefone-sem-fio>. Acesso em: 29 set. 2020.
5. ORLICK, T. Vencendo a competição. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.
6. SILVA, J. F. P., A contribuição do movimento, por meio de jogos cooperativos, na interação social da criança, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2010.
7. Tempojunto. Como fazer uma caça ao tesouro para divertir as crianças. 2014. Disponível em: <https://www.tempojunto.com/2015/04/27/como-fazer-uma-caca-ao-tesouro-para-divertir-as-criancas/>. Acesso em: 29 set. 2020.
8. Toda Matéria. Jogos cooperativos: o que são e exemplos. 2020. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/jogos-cooperativos-o-que-sao-e-exemplos/>. Acesso em: 29 set. 2020.

