



Prefeitura Municipal de Presidente Venceslau

CNPJ 46.476.131/0001-40

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL

Atividade: Seguindo o Chefe

Objetivo: fazer um desenho em grupo onde cada participante esteja em uma situação especial.

Propósito: trabalhar a cooperação, a comunicação, planejamento, raciocínio lógico, confiança e a empatia.

Recursos: papel, canetas, vendas.

Número de Participantes: grupos de 5 pessoas

Duração: a tarefa de desenhar o barco deve ser cumprida em cinco minutos.

Descrição: dividir a turma em grupos de cinco pessoas, colocando-as sentados no chão. Cada grupo terá como tarefa desenhar um barco utilizando uma folha de papel e canetas coloridas. Cada participante fará uma ação de cada vez, passando em seguida o desenho para o outro participante e assim por diante passando por todos um traço de cada vez até que o desenho esteja concluído ou tempo encerrado. Exemplo: o primeiro participante faz um traço, para e a próxima ação é de outro participante.

Os participantes terão também de obedecer as seguintes características individuais:

- Participante 1 - é cego e só tem o braço direito;
- Participante 2 - é cego e só tem o braço esquerdo;
- Participante 3 - é cego e surdo;
- Participante 4 - é cego e mudo;
- Participante 5 - não tem os braços;

Portanto, para desenvolverem esses papéis, o focalizador pede que os grupos escolham quem será 1,2,3,4 e 5 entregando vendas para os olhos e tiras de pano para amarrar os braços que não deverão utilizar.

Quando os grupos estiverem prontos, começar a contar o tempo, deixando que os grupos façam a atividade sem interrupção. Neste momento o facilitador fica em silêncio, apenas observando o trabalho. Caso alguém solicite ajuda ou informações, reforce as instruções já ditas sem dar outras orientações. Caso algum participante faça perguntas do tipo está certo? Pode fazer assim? Deixe o grupo decidir. Não interfira. Estas situações poderão ser retomadas no momento de debate, para análise e como ilustração para outros comentários.

Após o jogo, o facilitador deve realizar o CAV (Ciclo de Aprendizagem Vivencial), abordando as dificuldades encontradas os desafios superados e as formas de cooperação colocadas em prática.

Dicas: pode-se jogar em dois tempos. Primeiro deixar que eles sintam o jogo que a princípio parece fácil e depois normalmente percebendo as dificuldades. Após minutos, alguns podem não ter terminado a tarefa e muitos poderiam certamente tê-la realizado com melhor qualidade. Por isso deixe que os grupos discutam como poderiam melhorar sua performance e depois peça que joguem novamente para colocarem em prática as alternativas que poderão ser encontradas.

Fonte: Este conteúdo foi acessado em 25/03/2020 do sítio

<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=173>.