



## **JOGO LIMPO, DIVERSÃO GARANTIDA**

**20,5 x 20,5 cm**

**28 páginas**

Autor: **DANIEL GRIPPO**

Ilustrações: **R. W. ALLEY**

Elaboração do projeto: **ANA MARIA PEREIRA**

### **APRESENTAÇÃO**

As crianças, quando brincam, desenvolvem habilidades de sociabilização, cooperação e criatividade, além de exercitarem seu espírito esportivo em atividades físicas saudáveis. Com o desenvolvimento da tecnologia, muitas brincadeiras deixaram de significar movimento e sociabilização para representarem estaticidade e isolamento. Em vista disso, os especialistas em desenvolvimento psicomotor afirmam ser preocupante a dedicação exclusiva a jogos tecnológicos, alegando que os mesmos não contribuem ao desenvolvimento global da criança e do adolescente e, muitas vezes, o afastam do convívio social. Além disso, os jogos eletrônicos muitas vezes dispensam o exercício da criatividade, pois já vêm prontos e com regras imutáveis.

Nessa reflexão não pretendo posicionar-me contra a evolução tecnológica, sobretudo por reconhecer que nossas crianças parecem que já nascem sabendo usar um computador! Porém, faz-se necessário alcançar um equilíbrio no brincar, que não privilegie e nem menospreze o movimento físico ou cognitivo. Nesse sentido, com base na leitura da obra **Jogo Limpo, diversão garantida**, proponho o presente projeto pedagógico, que tem por objetivo desafiar os estudantes a criarem e a jogarem seus próprios jogos, num exercício de sociabilização de suas próprias idéias.

O autor procurar compartilhar o objetivo de incentivar nossas crianças e adolescentes a crescerem num mundo não apenas virtual dos jogos eletrônicos, mas um mundo real, onde qualquer material que se tenha à mão seja a alavanca para o despertar do imaginário, da criação e da cooperação entre os pares.

### **JUSTIFICATIVA**

O jogo permite a integração entre os pares, além de aguçar a concentração e incentivar a criatividade. Outro ponto favorável ao trabalho pedagógico com a obra **Jogo limpo**,

**diversão garantida**, como elemento de partida para a abordagem de jogos na escola, é a oportunidade de desenvolver trabalhos cooperativos, integrar a equipe de estudantes na criação de jogos, regras, na resolução de problemas e, sobretudo, no respeito às diferentes habilidades que possuem.

Portanto, a finalidade do trabalho com jogos cooperativos na escola, fundamento da obra, é combater o individualismo, preparar o estudante para a convivência harmoniosa em sociedade; levá-lo a exercitar a criatividade e a desenvolver concentração, melhorar o desempenho psicomotor, bem como proporcionar atividades físicas e cognitivas prazerosas.

Os jogos sugeridos neste projeto pedagógico são uma pequena amostra de como podemos adaptar conteúdos conceituais ao lúdico. Assim, com a mediação do professor, estes jogos podem ser um ponto de partida para o ensino em qualquer área do saber, em diferentes níveis de aprendizagem.

### **Informações gerais:**

- ◆ Projeto: Jogo limpo, diversão garantida.
- ◆ Público Alvo: Ensino Fundamental.
- ◆ Tema Explorado: criação de jogos cooperativos
- ◆ Temas Transversais: meio ambiente, saúde e ética.
- ◆ Interdisciplinaridade: Artes, Educação Física, Língua Portuguesa, Geografia, História, Matemática e Ciências.

### **Objetivos:**

- ◆ Explicitar e explorar as possibilidades de diálogo entre as diferentes áreas do saber;
- ◆ Articular a linguagem verbal, visual, corporal e sonora;
- ◆ Aumentar a capacidade de concentração;
- ◆ Abordar conteúdos escolares em estratégias diferenciadas;
- ◆ Melhorar a auto-estima e a crença na capacidade de realização;
- ◆ Levar o aluno a perceber-se como parte de um conjunto social solidário;
- ◆ Desenvolver senso de disciplina.
- ◆ Correlacionar conhecimentos a práticas sociais.

### **Sensibilização à leitura da obra e à realização das atividades propostas.**

Meus queridos, sei que vocês “dominam” um computador e curtem bastante jogos eletrônicos. Mas também sei que não dispensam a bicicleta e um bom jogo de tabuleiro. Também gosto dos jogos virtuais, do RPG, mas em todos os jogos o bom mesmo é criar, inventar regras e novas formas de jogar.

É muito legal ter um brinquedo ou um jogo novo e se juntar com os amigos para brincar, mas nem sempre podemos comprá-lo... Então, vamos inovar? Crie seu próprio jogo! Vai ser bacana juntar sua turma e criar, montar e jogar o jogo que vocês mesmos fizeram. Não é difícil não, e os professores podem ajudar.

Vamos começar? Ah! Esqueci de dizer que num jogo, ganhar ou perder não importa tanto. Por quê? Ora, o que importa num jogo é ganhar bons amigos!

## SUGESTÕES DE ATIVIDADES DE ACORDO COM OS CONTEÚDOS POR DISCIPLINA, EM PERSPECTIVA INTERDISCIPLINAR.

- **Língua Portuguesa:** leitura da obra, elaboração de resenha sobre a obra e debate sobre o tema; elaboração das regras do jogo e do material de divulgação dos jogos (após a criação de jogos mediada pelo professor de Educação Física).
- **Educação Física:** criação e prática de jogos em equipe – baseados em jogos que já existem, mas com inovações nas regras.
- **Arte:** composição das músicas dos jogos (paráfrases de músicas existentes); criação dos prêmios para todos os participantes (trabalhos em argila).
- **Matemática:** elaboração dos tabuleiros e das tabelas dos jogos.
- **Ciências:** elaboração de jogos do tipo “trilha”, ou seja, jogos de dados, com perguntas que fazem o jogador avançar ou recuar de acordo com as respostas dadas, referentes à qualidade da alimentação e as conseqüências de uma boa ou má alimentação. Ao final, cada participante chega ao desenvolvimento saudável, em momentos diferentes, de acordo com o modo como se alimentam.
- **História:** pesquisa e apresentação de seminários sobre a história dos jogos olímpicos desde sua origem.
- **Geografia:** criação de jogos do tipo “quebra-cabeça” contendo mapas das sedes dos jogos olímpicos.

### Temas Transversais:

- **Ética:** constituição das equipes, com relevância ao agrupamento de jogadores que apresentem habilidades diferentes; debate: os benefícios da cooperação; escolha de uma instituição para a doação do “ingresso” do jogo, que pode ser, por exemplo, um quilo de alimento não perecível.
- **Saúde:** correlacionada à Ciências, no que diz respeito à alimentação saudável.

### Avaliação:

Sugestões de questionamentos com base na leitura da obra e na realização do projeto:

1. Afinal, o que é ter espírito esportivo?
2. Qual a diferença entre jogo “limpo” e jogo “sujo”?
3. Qual é a melhor jogada: ter muitos troféus ou ter muitos amigos?
4. Exponha, por escrito, sua opinião sobre a seguinte frase: “O importante não é ganhar, mas competir”.

### Bibliografia indicada:

LOOS, Sigrid. Viagem à fantasia: jogos criativos e não-competitivos na escola e em família. Tad: Paulo Bazaglia. 2 ed. São Paulo : Paulus, 1996.

LOPES, Maria da Glória. Jogos na educação: criar, fazer, jogar. 4 ed ver. São Paulo : Cortez, 2001.