



Oficina Jogos Cooperativos

Faixa etária: **4 a 12 anos**
(Adaptação para o público jovem no final da proposta)

Atividade: Dança Colaborativa

Faixa etária: 4 a 12 anos (Adaptação para o público jovem no final da proposta)

Objetivos:

A proposta desta atividade é criar entre os participantes uma atenção coletiva, para que atuem como uma equipe colaborativa. O objetivo principal é que cada participante possa desenvolver a atenção interpessoal, sendo estimulado a perceber todo o grupo e a agir consciente de sua relação com os demais.

Material Necessário

Aparelho de som para tocar música (um celular, por exemplo).



Passo-a-Passo:

1 Preparação do grupo

O objetivo é levar os participantes a se organizarem como um único conjunto, incentivando o espírito de grupo, onde cada um reconheça a presença dos demais.

O círculo mais redondo do mundo

O condutor da oficina convida todos a se reunirem em círculo, de pé. Um primeiro desafio é o grupo se organizar para que o círculo fique o mais redondinho possível. Neste processo é interessante que o condutor da oficina atue como um mediador, e não como um instrutor. Através de perguntas pode estimular o grupo a se auto-organizar, sem necessariamente definir as estratégias ou adiantar as soluções. Quando o grupo considerar que o círculo está o mais redondo possível, todos se sentam.

Dependendo da idade das crianças e das características do grupo, o condutor pode sugerir ao grupo imaginar que este círculo representa o mundo: tem espaço para pessoas de todos os tipos nele. Pode comentar também que estão em círculo porque quando conseguimos ver as outras pessoas conseguimos escutar melhor, entender melhor os outros e se relacionar melhor.

Neste momento, o condutor explica o que são jogos cooperativos. Jogos em que ninguém ganha ou perde sozinho, mas todos vencem em conjunto. As propostas são desafios que para serem solucionados precisam da colaboração de todos, como um time único. Todos ganham quando

conseguem atingir o objetivo comum.

O condutor explica que hoje vão experimentar várias brincadeiras, que vão começar com as mais fáceis para se preparar para as mais difíceis, e que mesmo as difíceis serão divertidas.

2 **Aquecimento atencional**

O objetivo é despertar a atenção interpessoal, facilitando a concentração para as atividades cooperativas em grupo.

Se colocar no lugar do outro

Enquanto explica a próxima proposta, o condutor da oficina exemplifica a dinâmica para que todas as crianças possam visualizá-la e entender com facilidade.

A proposta é que, um por vez, escolha um outro lugar do círculo para se sentar. Esta criança se levanta e vai até o lugar de uma outra criança, que cede o lugar para ela.

A criança que cedeu o lugar, se levanta e vai até o lugar de onde a primeira partiu. De lá, ela observa todo o círculo e escolhe o lugar de uma outra criança para ocupar. Só não vale escolher o lugar em que ela estava antes e nem o lugar de alguém que já se movimentou antes. Precisa sempre ser um lugar novo.

O desafio é manter uma atenção dinâmica e estabelecer uma concentração interpessoal. O jogo pode ser rápido, quanto mais ágil, maior é o desafio e mais interessante a brincadeira. É importante que cada criança mantenha a atenção no processo para se dirigir a um lugar que ainda não foi escolhido.

É importante também que todos ajudem quem está se movendo, a não errar, indicando para ele se o lugar já tiver sido escolhido antes. O ideal é que todos torçam para que o deslocamento de cada uma das crianças vá numa direção de um lugar que ela possa trocar. Não se trata de apontar erros, mas sim do grupo todo ajudar cada uma das crianças. Para as primeiras, será mais fácil, para as últimas poderá ser mais complicado. A ajuda coletiva será fundamental. Depois que todos estiverem em novos lugares, o condutor apresenta o próximo jogo.

Dependendo do perfil do grupo, este jogo pode ser feito de olhos fechados, o que torna tudo mais dinâmico e divertido. E, também, mais complexo. Neste caso, a criança anuncia, em voz alta para o grupo, o nome da criança que está no lugar para o qual ela vai se dirigir, se levanta, fecha os olhos, gira um pouquinho em torno de seu próprio eixo para não perder a noção das direções, e começa a se deslocar com muita calma e cautela. As outras crianças vão dando dicas verbais para ajudar a que está em deslocamento. Neste processo, o condutor não pode intervir de modo a antecipar as soluções, mas o próprio grupo precisa entender como agir em conjunto para não emitir muitas dicas contraditórias ou sobrepostas, como “para a direita/ para a esquerda/mais pra lá” etc, já que a organização circular faz com que estes parâmetros variem para cada um dos participantes.

3

Aquecimento corporal

O objetivo é trazer a atenção de cada participante para seu estado corporal, estimulando a concentração no aqui e agora, mantendo a relação com o grupo.

Avalanche das influências

O desafio aqui é conseguir uma sincronia coletiva, que todos se movam ao mesmo tempo, no mesmo ritmo, na mesma direção e do mesmo jeito. O condutor começa, para exemplificar, enquanto apresenta a proposta.

Ele estende o braço esquerdo para a frente, mantendo o punho fechado na altura do ombro, estende o dedo indicador para a frente, apontando para o centro do círculo, e então move o dedo fazendo um círculo.

Convida a criança à sua esquerda a fazer igual, assim que ela estiver fazendo o movimento com o dedo em sincronia com o dedo do condutor, a criança à esquerda dela faz o mesmo. Segue-se esta dinâmica progressiva até que todos do círculo estejam movendo o dedo na mesma direção e no mesmo ritmo.

Quando todos estiverem em sincronia, a última criança que começou a se mover é convidada a escolher uma outra parte do corpo para fazer um círculo. Poderia ser por exemplo o punho, o cotovelo, o ombro, o tornozelo, o joelho, a perna, a cintura, o tronco, o pescoço, os olhos etc. Agora, o sentido do encadeamento de influências se inverte, antes ia para a esquerda, agora

irá para a direita. A criança à direita de quem propôs o novo movimento começa também a fazer círculos com esta mesma parte, e assim por diante, até que todos estejam se movendo em sincronia. Segue-se esta dinâmica até que o maior número possível de crianças tenha sugerido um novo movimento e que várias partes do corpo tenham sido mobilizadas.

Dependendo das características do grupo e do número de participantes, o condutor pode indicar também que as últimas crianças sugeriram movimentos de duas partes do corpo simultaneamente. Por exemplo: a língua e o joelho, ou a cabeça e o punhos etc.

É importante que o tempo dedicado a cada momento desse aquecimento não se estenda muito, para que as crianças não se entediem e dispersem a atenção. Se as etapas se encadeiam criando um fluxo confortável, fica mais fácil para o grupo se manter em sincronia. É importante também, durante o processo, sempre lembrar que o grupo ganha em conjunto, que o desafio é coletivo e a vitória também. Nas primeiras rodadas, o condutor da oficina auxilia a dinâmica com as instruções verbais necessárias, mas conforme a fluência se estabelece, o jogo pode ir se tornando mais silencioso para que a atenção das crianças se fixe nos movimentos corporais e na dinâmica interpessoal. O condutor pode inclusive mencionar esse processo para que o grupo se conscientize dele.

Com as articulações aquecidas e com a atenção coletiva ativa, o grupo já pode passar para a próxima etapa:

4

Conexão interpessoal

O riacho do peixinho dourado

O condutor convida o grupo a imaginar um peixinho dourado que vai sair de casa para passear em um riacho, que é o caminho formado pela organização das crianças no círculo. Ele precisa passar de dentro do corpo de uma criança para dentro do corpo da criança que está ao seu lado, e assim por diante, sem sair do caminho e nem cair para fora do riacho.

O condutor demonstra em seu próprio corpo enquanto explica para que todos possam visualizar a proposta com facilidade. O peixinho vai sair da imaginação coletiva e entrar no corpo do condutor por uma parte específica, por exemplo, a palma da mão. Vai fazer um percurso nadando dentro do corpo dele e sair por uma outra, por exemplo, o joelho.

O peixinho dourado vai passar do joelho do condutor para o joelho da criança que está ao seu lado no círculo. Vai entrar pelo joelho dessa criança, passear por um percurso inédito e sair por uma outra parte, por exemplo, o topo da cabeça. E, então, passar para o topo da cabeça da criança ao lado. Assim o peixinho vai passear através de todas as crianças no círculo, como no fluxo de um riacho. É importante que uma criança passe o peixinho para a criança ao lado encostando a parte do seu corpo na mesma parte do corpo da outra criança, para que o peixinho não caia para fora do riacho.

A proposta é que cada criança experimente um percurso que conecte duas partes de seu corpo de modo criativo, experienciando movimentos extra cotidianos. Nesta etapa, o movimento não precisa mais ser circular,

é totalmente livre. Quanto mais divertido melhor, mas precisa ser um movimento claro o suficiente para que todo mundo do círculo consiga reconhecê-lo visualmente. Cada criança deve demonstrar para as outras, com movimentos claros, de onde o peixinho dourado parte, o percurso que ele faz e por onde ele sai.

Quando o peixinho já tiver passeado por todo o riacho, dado a volta em todo o círculo e conseguido voltar para a sua casa, a brincadeira termina.

5

Dinâmica coletiva

A festa do cardume

O condutor pede para que cada criança guarde bem na memória quem está do seu lado direito e quem está do seu lado esquerdo. Se for o caso, pode até pedir para que cada um, sequencialmente, diga em voz alta, o nome de quem está de cada lado, para memorizar bem.

A proposta é que cada criança imagine um peixinho da sua cor predileta, que vai passear só por dentro do seu corpo. Todos se movendo juntos, formarão um cardume em festa.

O peixinho vai se movendo por dentro do corpo da criança, curioso para explorar todos os espaços, se deslocando para explorar o entorno. Nesta etapa, o círculo se desfaz. Só não vale ir muito longe para o peixinho não se perder do cardume.

O condutor da oficina pode dar um exemplo, movimentando o seu corpo e se deslocando pelo espaço. A parte do corpo que o peixinho está empurrando é que vai conduzir todo o corpo, pelo deslocamento espacial. Isto é, o deslocamento pode ser conduzido ora pela cabeça, ora pelo ombro, ora pela barriga, e assim por diante. Esta parte conduz todo o corpo, que

se reorganiza conforme for possível para acompanhar o caminho da curiosidade do peixinho.

Nesta etapa, o condutor pode usar uma música para compor a festinha do cardume. Quando a música acabar, todos devem parar, como na brincadeira de estátua. A festa acabou porque anoiteceu, e todos os peixinhos já adormeceram.

6 Organização coletiva

O sol brilha pra todos

O condutor instrui cada criança a buscar com o olhar, as duas crianças que estavam ao seu lado direito e esquerdo no círculo, antes da festinha.

Depois que todos já tiverem encontrado, sem se mover, estendem apenas os braços. O direito na direção da criança que estava à direita no círculo, e o braço esquerdo na direção de quem estava à esquerda.

Muito devagarinho, para que todos possam continuar se vendo, cada criança vai se movendo, com o objetivo de tocar a mão direita da criança que estava à sua direita e a mão esquerda na criança que estava à sua esquerda, no círculo inicial.

Isso vai conduzir o grupo a se aproximar, até que todos tenham conseguido dar as mãos conforme a posição do círculo inicial. Neste momento, o grupo todo estará emaranhado como um nó.

O objetivo agora é desfazer o nó e voltar para o círculo inicial, sem soltar as mãos. Com muita atenção, e sem pressa, as crianças vão se reorganizando, passando por cima ou por baixo do braço dos colegas, até que o círculo

inicial se restabeleça.

Quando o círculo inicial tiver se restabelecido, o condutor pede para que todos se afastem o máximo possível, sem soltar as mãos, para o círculo ficar tão grande quanto o sol.

Então o condutor da oficina parabeniza o grupo pelo trabalho colaborativo e pede para observarem o brilho no olhar dos demais. Para que o brilho do sol, que já está nos olhos, extravase também pelas mãos. O condutor pede uma salva de palmas em comemoração à vitória coletiva.

Adaptando esta proposta para jovens:

Estas mesmas atividades podem ser realizadas também para jovens, basta adequar o vocabulário, as imagens propostas e o tempo dedicado a cada etapa. A etapa inicial, por exemplo, em que todos se organizam para formar o círculo mais redondo possível, será resolvida de modo quase imediato. A terceira etapa pode começar já complexificada, sugerindo-se, por exemplo, movimentos de rotação simultânea de partes diferentes do corpo. A imagem sugerida do peixe dourado ajuda muito a manter o foco sensorial no percurso do movimento entre as partes do corpo, se o condutor da atividade preferir, no entanto, pode substituí-la por uma bolinha colorida, por exemplo. Já a imagem do cardume, na quinta etapa, pode ser excluída. O próprio aspecto cômico das movimentações resultantes da proposta já é suficientemente divertido para sustentar o engajamento do grupo. A imagem do sol, na sexta etapa, também pode ser descartada sem prejuízo da dinâmica.



Créditos:

Atividade elaborada a partir de exercícios de dança, tendo como inspiração os jogos cooperativos, por Marcio Marques de Carvalho, coordenador da ação educativa da Exposição Conexões: O Futuro.

