

2º Ciclo em Ensino de Educação Física nos Ensinos Básico e Secundário

Psicologia da Educação

Ano letivo 2011 / 2012

PRIMEIRO MOMENTO

Jogos de quebra-gelo

Índice

O PRIMEIRO MOMENTO	6
PROFESSOR	6
<i>Potencialidades de ser professor:</i>	6
<i>Perigos de ser professor:</i>	6
<i>Ser professor de Educação Física:</i>	6
O PRIMEIRO MOMENTO	6
<i>O que dizer então do primeiro momento?</i>	7
<i>Organização do primeiro momento</i>	7
<i>Como organizar o primeiro momento</i>	8
<i>Potencialidades</i>	8
<i>Fragilidades:</i>	8
O JOGO	9
<i>O Jogo pode ser e transmitir</i>	9
<i>Vantagens do jogo</i>	9
<i>Desvantagens:</i>	10
QUEBRA-GELOS	11
<i>Tipos</i>	11
 JOGOS DE QUEBRA-GELOS.....	12
APRESENTAR/REPRESENTAR.....	13
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	13
DURAÇÃO:	13
OBJETIVO PRINCIPAL	13
REFLEXÃO DO GRUPO	13
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS	14
 JOGO DOS CRACHÁS	15
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	15
DURAÇÃO	15
OBJETIVO PRINCIPAL	15
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS	15
 CASA DOS SEGREDOS.....	17
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	17
DURAÇÃO	17
OBJETIVO PRINCIPAL	17
PERIGOS E CUIDADOS A TER	17
REFLEXÃO DO GRUPO	17
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS	18
 QUEM É QUEM?.....	20
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	20

DURAÇÃO	20
OBJETIVO PRINCIPAL	20
REFLEXÃO DO GRUPO	20
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	20
PUZZLE DO CONHECIMENTO.....	22
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	22
DURAÇÃO	22
OBJETIVO PRINCIPAL.....	22
ASPETOS POSITIVOS.....	22
REFLEXÃO DO GRUPO	22
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	22
TRAPEZISTAS LOUCOS	24
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	24
DURAÇÃO	24
OBJETIVO PRINCIPAL.....	24
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	24
PASSA A BOLA E APRESENTA-TE.....	26
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	26
DURAÇÃO	26
OBJETIVO PRINCIPAL.....	26
VARIANTES	26
REFLEXÃO DO GRUPO	26
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	27
RECEBE E EXPÕE.....	29
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	29
DURAÇÃO	29
OBJETIVO PRINCIPAL.....	29
REFLEXÃO DO GRUPO	29
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	29
DINÂMICA DO EMBALADÃO	31
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	31
DURAÇÃO	31
OBJETIVO PRINCIPAL.....	31
ASPETOS POSITIVOS.....	31
REFLEXÃO DO GRUPO	32
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	32
JOGO DAS ILHAS.....	34
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	34
DURAÇÃO	34
REFLEXÃO DO GRUPO	34
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	35

MÍMICA DESPORTIVA.....	36
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	36
DURAÇÃO	36
ASPETOS POSITIVOS.....	36
ASPETOS NEGATIVOS	36
REFLEXÃO DO GRUPO	36
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	37
A GAFE	38
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	38
DURAÇÃO	38
ASPETOS POSITIVOS.....	38
ASPETOS NEGATIVOS:	38
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	38
JOGO DO BALÃO	40
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	40
DURAÇÃO	40
OBJETIVO PRINCIPAL.....	40
ASPETOS POSITIVOS.....	40
ASPETOS NEGATIVOS	40
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	41
JOGO DA PRAÇA PÚBLICA.....	42
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	42
DURAÇÃO	43
OBJETIVO PRINCIPAL.....	43
ASPETOS POSITIVOS.....	43
ASPETOS NEGATIVOS	43
REFLEXÃO DO GRUPO	43
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	44
PASSA A BOMBA.....	45
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	45
DURAÇÃO	46
OBJETIVO PRINCIPAL.....	46
REFLEXÃO DO GRUPO	46
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	46
QUEM É QUEM? (2).....	48
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	48
DURAÇÃO	48
ASPETOS POSITIVOS.....	48
ASPETOS NEGATIVOS	49
REFLEXÃO DO GRUPO	49
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS.....	49

BOLA CURIOSA	50
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	50
DURAÇÃO	50
OBJETIVO PRINCIPAL	50
REFLEXÃO DO GRUPO	50
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS	51
A TEIA DO CONHECIMENTO	52
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	52
DURAÇÃO	52
REFLEXÃO DO GRUPO	52
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS	52
DECLARO GUERRA	54
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	54
DURAÇÃO	54
OBJETIVO PRINCIPAL	54
REFLEXÃO DO GRUPO	54
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS	54
DIZER NAS COSTAS	56
DESCRIÇÃO DO EXERCÍCIO	56
DURAÇÃO	56
OBJETIVO PRINCIPAL	56
ASPETOS POSITIVOS	56
REFLEXÃO DO GRUPO	56
REFLEXÃO DOS OUTROS GRUPOS	57
REALIZAÇÃO	58
DOCENTE DA UNIDADE CURRICULAR PSICOLOGIA DA EDUCAÇÃO	58
REALIZAÇÃO DO DOCUMENTO	58
REALIZAÇÃO DOS JOGOS E REFLEXÕES	58

O primeiro momento

Professor

É indivíduo que ensina uma ciência, uma arte, uma língua, etc. titular de uma cadeira do ensino universitário. aquele que é adestrado ou perito em qualquer área ou ciência.

Ser professor é ser criativo, persistente e ter amor pela profissão. Ser professor é saber comunicar.

Potencialidades de ser professor:

- Boa impressão
- Boa comunicação Verbal e não-verbal
- Criador de estratégias
- Boa conduta de aula
- Interação com os alunos
- Líder
- Cativar
- Entusiasmar

Perigos de ser professor

- Rejeição
- Desinteressa dos alunos
- Má conduta de aula
- Má comunicação
- Não ter estratégias
- Criar expectativas irrealistas

Ser professor de Educação Física

Ser professor de educação física é ser livre e poder fazer uso do poder da imaginação para criar novas dinâmicas. Trata-se de transformar uma aula num momento de prazer e lazer educativo para os alunos.

O primeiro momento

O primeiro momento da aula (primeira aula do ano letivo), é deveras importante, tanto para o professor como para os próprios alunos que nela se integram, porque poderá dar indicações importantes sobre o que irá ser o resto do ano letivo.

Este momento é marcado por vários pontos.

Os pontos positivos devem englobar o facto de o professor cativar os alunos para que eles queiram regressar às aulas, é uma oportunidade clara para abrir canais de comunicação entre os alunos e professor/alunos, assim como, organizar as aulas e dar voz aos alunos no estabelecimento das regras, fazendo-os assumir um compromisso para com professor e colegas. Contrabalançando, nesta circunstância também podem existir aspetos negativos, como o facto de o professor ter uma atitude demasiado autocrática, não conseguir captar a atenção dos alunos, permitir demasiado ruído quando tenta passar a mensagem ou pela razão de não existir dinamismo na aula.

Desta forma, o professor quando organiza, não só a primeira aula do ano letivo, mas também, todas as restantes aulas deve ter em conta os aspetos positivos nomeados em cima, entre outros e deve perceber os aspetos negativos e os perigos que podem advir dos mesmos.

O que dizer então do primeiro momento?

- Contacto pessoal e interação
- Atividade dinâmica
- Tempo de atividade - Propensões
- Prática inclusiva
- Relação professor alunos e relação alunos-alunos
- Fugir à rotina
- “Improviso planeado”
- Preparar a logística da atividade antes da aula
- Número de alunos envolvidos
- Dependente da dimensão da turma e material disponível
- Inibição
- Grupo, líder e os escondidos do costume

Organização do primeiro momento

De modo a acentuar os aspetos mais positivos do primeiro momento e a atenuar os aspetos negativos, estamos de acordo com as seguintes etapas a seguir:

1. Apresentação do professor à turma;
2. Apresentação da disciplina (objetivos, conteúdos programáticos e metodologias de avaliação);
3. Estipular regras e normas de conduta a cumprir ao longo das aulas, em cooperação com os alunos;
4. Apresentação dos alunos (nome, idade, preferências pessoais, hobbies, etc.), onde está implícita a realização da atividade;

5. Reflexão dos alunos sobre o professor e quais as suas perspetivas futuras relativas à disciplina (o que acham do professor, o que pensam que vão encontrar/abordar na disciplina).

Como organizar o primeiro momento

Ao organizar e planear o primeiro momento, é necessário ter em conta:

- Características da turma (idade, numero de alunos, diversidade cultural, etc.)
- Tempo de aula
- Espaço
- Enquadramento sociocultural
- Material e espaço disponível
- Partir do individual para o coletivo (individual, 2^a2, 3^a3,etc.)
- Plano de aula dinâmica
- Esquema bem elaborado com tudo aquilo que se pretende dizer para o caso de esquecimento

Potencialidades

- Motivador;
- Plano flexível;
- O professor deve ter o domínio da turma;
- Criar dinâmica entre a turma;
- Conhecimento dos colegas através dos jogos;
- Relacionamentos e criação de pontos de interesse;
- Quem é o líder?;
- Averiguar na existência de problemas na turma.

Fragilidades

- Momento incerto;
- Não ser repetitivo na informação;
- Distração/desinteresse;
- Excesso de à vontade.

O jogo

Jogar é a realização e concretização de um objetivo; participação motriz ou não (implica vontade própria de mover-se); alteração da consciência; emoção (estado de animo) que advém do equilíbrio e incertezas.

Para poder intervir perante uma turma de alunos novos devemos ter em conta a importância do primeiro momento.

Existe uma serie de mecanismos chamados jogos, de entre eles temos os quebra-gelos ou de interação social, que subdividem-se em jogos de apresentação em que pessoas desconhecidas entre si facilitam o seu nome e algum elemento mais pessoal sobre si mesmos. Temos os jogos de conhecimento. Jogos de confiança em que os alunos perdem o medo aos seus companheiros/as. Jogos de comunicação utilizados para criar conflitos, que o grupo deve resolver e também trata-se de uma forma de encontrar um foco sobre o qual devemos ter atenção. E para finalizar temos os jogos de empatia estes jogos são importantes para compreender as realidades sociais, não esquecendo que a escola está integrada numa comunidade/sociedade que tem as suas regras e tradições.

Depois destes jogos de uma certa coesão e unidade conseguida no grupo, podemos avançar para os jogos de desenvolvimento psicomotor, entre eles jogos catárticos, pré-desportivos e jogos desportivos. Em seguida encontraríamos os jogos de acordo com a sua estrutura com carácter de duelo, cooperativos.

O Jogo pode ser e transmitir

- Catártico;
- Intrinsecamente valioso;
- Elemento lúdico;
- Reflexão sobre a ação;
- Valores, atitudes e procedimentos

Vantagens do jogo

Quando o aluno/a joga advém muitas vantagens tais como desenvolvimento psicomotor, afetivo e cognitivo.

Desenvolvimento psicomotor - permite o desenvolvimento pessoal, autoconhecimento e exploração;

Desenvolvimento cognitivo - relacionado com os processos maturativos do individuo, estimulando a imaginação, capacidade de atenção e memória, favorece a compreensão e abstração, comunicação verbal e não verbal;

Social - dota-os de uma enorme capacidade de socialização com outros indivíduos e o entorno;

Evolução emocional – o jogo pode ser um método terapêutico através da exteriorização de sentimentos, produção da sensação de prazer, canalização da agressividade e facilita a resolução de conflitos.

Interajuda – existe um objetivo comum do grupo, e que em conjunto terão de se ajudar uns aos outros para conseguirem cumpri-lo.

Tato – no jogo poderá ser evidenciado o toque como sinal ou mensagem de algo.

Responsabilidade – terá de haver responsabilidade por parte do grupo neste tipo de tarefa pois uma pequena falha poderá resultar lesões ou feridas.

Desvantagens

No entanto também existem pontos negativos que podem surgir, que são os seguintes:

Confusão – haverá jogos que poderão causar confusão porque no início surgirá dúvidas em relação aos movimentos ou mudanças de sítio.

Conflito – quando as ideias do grupo não estão devidamente organizadas, poderão haver conflitos.

Perigoso – os participantes terão de ter atenção e cuidado ao que se está a fazer, para não haja quedas ou qualquer outro tipo de lesão.

Falta de organização – que pode levar ao desaparecimento do nosso objetivo inicial.

Timidez – pode acontecer que um aluno se retraia, deve-se agir imediatamente e tentar que se junte ao grupo ou dá-lhe uma função do junto do professor para que sinta acolhido.

Má interação, os elementos de cada grupo têm de interagir entre si para que seja possível a realização da atividade.

Falta de confiança – se não confiarmos na pessoa que nos segura pode ter um resultado oposto ao desejado pelo professor;

Timing – não devemos perder muito na realização da dinâmica, para que o nosso objetivo não seja diluído ou perca-se o controle de um grande grupo;

Inflexibilidade do professor, caso a aula não esteja a decorrer como o suposto, o docente deve adaptar-se rapidamente alterando o jogo.

Quebra-gelos

Tipos

Apresentação: em que pessoas desconhecidas entre si facilitam o seu nome e algum elemento mais pessoal sobre si mesmos.

De conhecimento: permite avaliar os conhecimentos dos alunos.

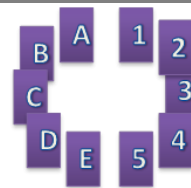
Confiança: em que os alunos perdem o medo aos seus companheiro(a)s.

Comunicação: utilizados para criar conflitos é uma forma de encontrar um foco sobre o qual devemos ter atenção.

Empatia: ajudam a compreender as realidades sociais.

Jogos de Quebra-gelos

Apresentar/Representar



Descrição do exercício

Dispúnhamos a turma numa roda, em seguida atribuíamos a metade dos alunos uma letra à outra metade um número. Os professores iam chamar uma combinação de letra e número (Ex: B5), sugeria um contexto/situação e os alunos tinham de se apresentar (transmitindo informações verdadeiras) e representar (podiam improvisar e usar a criatividade) segundo o que exigia a situação. No caso de chamar apenas uma letra ou um número era pedido aos alunos que representassem apenas por linguagem gestual, tendo os restantes colegas de adivinhar e no final o “ator” verbalmente dizia características suas (apresentava-se) e o que representou.

Duração:

10 minutos

Objetivo principal

Proporcionar um momento em que se conjuga a apresentação, a representação e a improvisação. Provocando no aluno ações e emoções únicas e verdadeiras.

Reflexão do grupo

A conceção deste exercício surge da preocupação em apresentar algo novo aos nossos colegas, que os cativasse e aliciasse a participar ativamente na aula. Para tal concebemos um exercício que proporcionasse um desafio e ao mesmo tempo cumprisse o objetivo principal traçado: recriar situações que despertam ações inesperadas e exaltam uma resposta (representação/ação) do aluno adaptada ao contexto específico, transmitindo informações preferencialmente verdadeiras. Este objetivo traçado baseia-se na dificuldade que hoje os jovens têm em se relacionar, especialmente quando se trata de um 1º momento num contexto que nunca vivenciaram antes e que é totalmente imprevisível. Espera-mos assim com a recriação de contextos/situações distintas e imprevistas, que o aluno se esforce e coloque um pouco de si (qualidades/fragilidades) nesta apresentação/representação. Esperamos criar uma situação divertida, aberta, com espaço para extravasar diversas emoções e com espaço para o imprevisto. Estas situações foram construídas com vista à diversidade (ex: reunião alcoólicos anónimos, encontro com o ídolo, visita ao Presidente da República) mas também à semelhança de momentos que posteriormente um profissional de uma área vai encontrar na realidade do mundo social e do trabalho (entrevista de emprego, vendedor/comerciante). Desta forma podem-se exercitar as capacidades de comunicação/relacionamento e também descobrir dificuldades.

A aula correu dentro das expectativas, os alunos aceitaram positivamente o desafio que lhes propusemos, quando chamados a participar divertiram-se a eles e aos colegas que observavam atentamente. Consideramos um fator muito positivo ter-mos absorvido toda a atenção e foco dos alunos nesta atividade. Dos riscos que corríamos nenhum se manifestou claramente: o barulho foi diminuído e não houve recusas ou hesitações no desempenho dos papéis. Uns mais do que os outros, paralelamente a improvisação, transmitiram informações sobre si, um objetivo traçado e alcançado. Quanto às reações ao imprevisto uns revelaram maior facilidade de comunicação, contudo todos tiveram oportunidade de praticar as suas capacidades de relacionamento, um dos objetivos formulados.

Aspetos positivos: Cativou os alunos; os alunos envolveram-se ativamente na atividade; estimula a desinibição; estimula a capacidade de representação e reação ao imprevisto; olhar o colega nos olhos, enfrentar toda a turma.

Aspetos negativos: Pode gerar algum barulho; pode fugir do objetivo principal (não transmitem informações sobre si); só representam; não é uma atividade aconselhável a todas as faixas etárias devido ao nível de exigência.

Alterações/Sugestões: Aquando da criação e organização da atividade e mais importante, depois do resultado da atividade não faríamos nada diferente, pois a atividade foi pensada para aquele grupo, especialmente por serem indivíduos que já se conheciam minimamente (já tinham trocado alguma informação). Conseguimos criar uma atividade que funcionou bem e criou uma boa dinâmica. Contudo como alternativa poderíamos explorar o facto de termos 2 variáveis (a representação num contexto e a mímica), de acordo com a reação dos alunos poderíamos expor mais uma das variáveis. Ainda seria possível auxiliar em ambas as variáveis com feedbacks ou baixando o nível de dificuldade de representação.

Reflexão dos outros grupos

- O jogo selecionado por este grupo corresponde a uma ideia muito boa, mas com um aspeto negativo, que é o facto de nem todos os alunos se sentirem á vontade de representar em frente do resto da turma. Contudo é um bom exercício e uma forma divertida de os alunos se conhecerem.
- Nesta situação, foi atribuída uma letra e um número a cada elemento e quando chamassem dois elementos, eles teriam de representar uma determinada situação, mas fazendo sempre referência ao nome idade e naturalidade, entre outros. Foi um jogo onde só interagiam duas pessoas e onde os contextos criados foram diversos, o que nos permitiu alguns momentos engraçados.

Jogo dos Crachás



Descrição do exercício

Escrever no crachá alguns aspetos tais como:

- Naturalidade;
- Uma característica física;
- Algo que goste;
- Algo que não goste;
- Faculdade onde se licenciou.

Distribuir aleatoriamente os crachás pela turma. Descobrir quem tinha o seu crachá e de quem era o crachá que tinham em mãos.

Duração

10/15 minutos

Objetivo principal

Criar canais de comunicação; permitir que os alunos interajam e se conheçam melhor; promover uma interação mais pessoal entre eles.

Reflexão dos outros grupos

- O grupo inicialmente teve uma ideia criativa para “quebrar o gelo” inicial e promover uma primeira interação entre todos. O segundo passo perdeu a inovação, recorreram a uma situação mais “comum”, perdendo a emoção e excitação criada anteriormente. A informação pedida poderia ter sido sobre aspetos mais pessoais e menos vagos, senão cai-se na tentação de transmitir informação “básica” que os colegas já conhecem. Facilmente os alunos dispersam a sua atenção e não comunicam entre o grupo.
- Esta atividade foi muito parecida ao jogo apresentado pelo grupo das uvas (Quem é Quem?). Foi um pouco confuso pois este grupo enumerou como proibido usar o nome como referência para descobrir de quem era o crachá que lhe foi entregue, posto isto no crachá não deveria constar o espaço para preencher o nome, o que facilitou a atividade, e se for usada numa aula de alunos do 9º ano onde já quase todos os alunos conhecem o nome uns dos outros, ainda que não comuniquem, é muito fácil descobrir o colega do crachá. Se os campos a preencher no crachá forem pensados, esta atividade será muito produtiva.

- Neste jogo, preenchemos um questionário com algumas referências nossas; esse papel depois seria redistribuído para outro colega qualquer e o objetivo seria descobrir de quem era o papel que tínhamos na mão e tentar descobrir quem tinha o nosso. Foi uma situação que criou bastante ruído (talvez por estarmos no final da aula), e não criou muitas dificuldades pois já nos conhecíamos dos exercícios anteriores.

Casa dos Segredos



Descrição do exercício

Cada elemento refere sobre si o nome e duas características, sendo que uma necessariamente será mentira. Após os alunos se terem apresentado, a turma é dividida em dois grupos (A e B) sendo que os elementos de cada grupo tentarão descobrir o “segredo” (mentira) de cada elemento do outro grupo. É necessário um porta-voz do grupo. Os grupos terão a palavra alternadamente e cada segredo descoberto valerá um ponto. Ganha o jogo a equipa que no final somar maior número de pontos.

Duração

10/15 minutos

Objetivo principal

Abrir canais de comunicação entre professor/alunos e alunos/professores; darem-se a conhecer; contacto visual próximo (aumentando a intimidade).

Perigos e cuidados a ter

Nesta atividade como noutras, é essencial detetar os perigos que podem ocorrer durante a sua realização, tais como:

- Com grupos grandes pode se tornar confuso;
- Existência de barulho;
- Os alunos falarem todos ao mesmo tempo;
- O fator competição pode desviar a atenção daquilo que se quer reforçar, que é criar proximidade e não antagonismo.

Reflexão do grupo

No nosso entender a atividade correu dentro do planeado. De facto o título do jogo era sugestivo suscitando risos e entusiasmo por parte dos alunos e com esse feedback aproveitamos logo para os “agarrar”.

Uma vez formados dois grupos (A e B), conseguiu-se, através da componente competitiva que os alunos continuassem entusiasmados até ao fim da atividade.

No decorrer da atividade observaram-se três aspetos negativos:

Um deles, foi o facto de o primeiro participante demorar algum tempo a pensar no que iria dizer como verdade e mentira, o que significa que deveríamos dar um tempo para os alunos pensarem antes de começar a atividade, apesar de ter funcionado a nosso favor, dando tempo aos restantes para pensarem nas características que iriam apresentar (verdade e mentira).

Os alunos fizeram escolhas demasiado obvias, não havendo grande necessidade de debate em grupo.

No decorrer do jogo também se encontrou dificuldade no momento da competição, uma vez que as duas equipas falavam ao mesmo tempo, apesar de ter existido mediação e ter sido nomeado um porta-voz para cada grupo.

Como em todas as aulas, também na primeira aula deve existir um plano B caso o primeiro plano falhe.

Desta forma, o plano B consistia no seguinte:

- Cada elemento apresenta-se ao parceiro do lado, dizendo o seu nome e identificando a cor dos olhos dele.

Variante 1: Propor que o elemento que se apresenta troque de lugar com a pessoa a quem se apresenta. O primeiro participante (normalmente o orientador do grupo) deve dar início à atividade em pé, no centro do grupo, sentando-se posteriormente no lugar do elemento a quem se apresenta. Então esse participante apresenta-se a outro e assim sucessivamente.

Variante 2: No caso de se estar a propor a atividade a crianças pequenas ou com dificuldades a nível relacional, deve-se encontrar uma forma lúdica de reforçar a capacidade de concretização da tarefa proposta. A atividade pode apelar à fantasia. Por exemplo, pode-se descrever uma rua onde passem muitas pessoas e onde cada um deve observar de que cores são os olhos do outro, enquanto o cumprimenta. O orientador conclui a atividade, questionando o grupo sobre as cores mais comuns, as mais raras e quantas cores diferentes que se registaram.

Variante 3: O orientador pode propor que todos participem na atividade em simultâneo.

Reflexão dos outros grupos

- O grupo teve uma ideia muito criativa para o jogo, foi uma ótima forma de ativamente associarmos as características pessoais a um rosto e o exercício mental para distinguir-mos as informações verdadeiras das falsas. Contudo

a interação era feita essencialmente intragrupo e passível de ser reduzida, facilmente um elemento podia se isolar, sem “obrigatoriedade” de se relacionar com o seu grupo. A interação intergrupos foi maioritariamente feita através de um porta-voz. Houve transmissão e receção ativa de informação mas pouca interação.

- Foi um jogo bastante interessante, mas é um jogo que apela muito à criatividade, algo que muitas crianças ainda não têm muito desenvolvida. Foi uma situação interessante, mas não se criou muita dinâmica, pois foi um jogo feito sentados. Tirando esta falha, atingiram os objetivos que tinham em mente.

Quem é Quem?



Descrição do exercício

Preenchemos um papel com as informações pedidas na imagem. Essas mesmas informações foram redistribuídas pela turma. Um elemento tinha de descobrir a quem pertenciam as informações que tinham na sua mão.

Como?

Ia eliminando os restantes elementos da turma fazendo as perguntas de ordem decrescente, sendo proibido utilizar o item 1 e 2

Duração

10 minutos

Objetivo principal

Comunicação alunos/alunos; contacto visual; participação coletiva

Reflexão do grupo

Na minha opinião, foi um jogo divertido, mas apenas a partir do momento em que entenderam o jogo. A apresentação das dificuldades e da importância do 1º momento foram bem expostas e também demos algumas dicas de outras formas de abordar este 1º momento, o momento chave da relação professor-aluno e professor-turma.

Reflexão dos outros grupos

- O grupo trouxe uma forma muito inovadora e divertida de todos descobrirem aspetos em comum e aspetos divergentes (únicos/individuais). A interação entre todo o grupo foi positiva, contudo não houve interação entre grupos mais reduzidos. Foi um jogo muito divertido e intenso, contudo ao prologar-se torna-se repetitivo e desmotivante. Com tudo, o grupo só pecou na explicação do jogo porque as pessoas estavam a preencher os papéis e quando o grupo resolveu explicar o jogo as pessoas não prestaram com atenção, mas no jogo em si houve dinâmica e o jogo foi animado.
- Este jogo foi uma ideia muito boa, e deu para ver que a turma já se conhece minimamente, pois com apenas poucas características os alunos

conseguiram adivinhar quem era o colega que correspondia ao papel que tinham.

Puzzle do Conhecimento



Descrição do exercício

O jogo é constituído por imagens divididas em pedaços com o objetivo de as juntar formando essa mesma imagem.

Consoante a junção da imagem, era pedida uma apresentação entre todos, onde obrigatoriamente tinham de constar três características: Nome; Região proveniente; Passatempo favorito.

Posteriormente, eleito um porta-voz do grupo, este apresentava cada “pedaço da imagem”, no sentido de todo o grupo ser conhecido pela turma.

Duração

10/15 minutos

Objetivo principal

Possibilitar canais de comunicação entre professor/alunos; alunos/alunos; e, alunos/professor e promover a interação entre grupos mais pequenos de forma a ser mais fácil a desinibição.

Aspetos positivos

Reflexão do grupo

Reflexão dos outros grupos

- O grupo inicialmente foi criativo, utilizou imagens que todos compartilhamos na infância como forma de nos juntarmos em grupos. Contudo posteriormente a imagem deixou de ter utilidade, penso que poderiam ter explorado mais esse especto e pedirem histórias da infância ou características que provém dessa etapa da vida que poderiam ser compartilhadas. Em vez disso foi pedido que um elemento do grupo apresentasse os restantes elementos, revelando aspetos em comuns e divergentes, contudo são informações obsoletas porque já eram básicas e por isso já conhecidas pelos restantes grupos. Com tudo foi um jogo dinâmico, deu para as pessoas se conhecerem, interagirem entre elas.
- Este grupo fez uma apresentação um pouco extensiva do tema do 1º momento. Quanto á atividade em si, foi uma boa ideia, principalmente a segunda parte onde os

alunos que formam um puzzle, têm que se apresentar e conhecer os outros elementos para depois os apresentar ao resto da turma. Contudo, seria melhor que fosse o professor a escolher um elemento do grupo para apresentar os restantes elementos, pois todos teriam que conhecer os colegas para os poder apresentar. Optou-se por um porta-voz de cada grupo, o que levaria a que apenas o porta-voz tivesse conhecimento dos outros elementos.

- Este grupo fez também uma síntese do 1º momento, onde referiu as potencialidades e a fragilidades deste momento. Neste jogo, tivemos que descobrir quem tinha as peças do puzzle que faltavam da nossa figura, obrigando-nos a comunicar uns com os outros; fez-se algum barulho, normal nestas situações. O objetivo aqui também foi alcançado, visto termos conseguido juntar as peças do puzzle e saber algumas informações dos nossos colegas de puzzle.

Trapezistas Loucos



Descrição do exercício

Os alunos colocam-se sobre o banco sueco (cadeiras) e conforme instrução, trocam posições, sem descenderem do banco, de forma a ficarem ordenados por:

Idade; Altura; Tamanho mão; Naturalidade; Nome.

Em caso de queda, a aluno subirá na extremidade mais afastada do banco quanto à posição que pretende atingir.

Duração

10 minutos

Objetivo principal

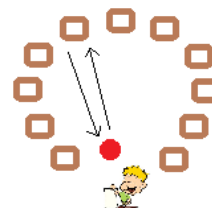
Possibilitar canais de comunicação entre professor/alunos; alunos/alunos; e, alunos/professor; distância Interpessoal: contacto físico - forma mais íntima de comunicação; maximizar o contacto visual e corporal; englobar todo o grupo na atividade

Reflexão dos outros grupos

- O grupo introduziu um novo contexto, as cadeiras, que positivamente trouxe uma maior necessidade de contacto entre os indivíduos, no entanto contacto não é o mesmo que interação positiva, os indivíduos não tinham muita necessidade de comunicar. Para além deste novo contexto, o exercício não trouxe nada de novo a aula, a inovação foi pouca, não cativou. Focaram a importância do toque na interação social. Jogo que demorou muito tempo, não foi muito prático nem simples.
- A ideia deste grupo foi muito boa, e expressaram muito bem desde logo os perigos que a atividade poderia ter (ex: haver alguém obeso na turma dificultaria a atividade, e caso houvesse conflitos exteriores á aula entre colegas também dificultaria a tarefa proposta). No entanto, vai de encontro ao que se pretende (proximidade), mobilizando todos os alunos para participar e o fato de estarem num plano mais alto deixa-os mais expostos á observação dos colegas.
- A introdução foi interessante, onde abordaram alguns aspetos do 1º momento. Quanto ao jogo em si, houve a criação de algum ruído (algo normal). Penso que o objetivo deste grupo foi alcançado, uma vez que teve

de haver comunicação e a distância interpessoal foi muito próxima. Para saberem a idade, a altura, o tamanho da mão, a naturalidade e o nome.

Passa a bola e apresenta-te



Descrição do exercício

Neste exercício o pretendido é que os alunos se disponham em círculo sentados nas cadeiras enquanto um deles se apresenta com a bola na mão sobre três perspetivas: O seu nome; de onde é; e em que faculdade terminou a licenciatura. De seguida atira a bola (elemento “quebra gelo”) para um dos colegas que está sentado e o mesmo tem que se deslocar para o centro e repetir a apresentação.

Duração

15 minutos

Objetivo principal

O objetivo era em breves momentos, os alunos decorrerem a uma breve apresentação, com variáveis como; o seu nome, idade, e faculdade de onde vieram. Usamos uma dinâmica agradável, entre o aluno, como elemento identificativo, e o instrumento (a bola), que levava a escolher o próximo a identificar-se.

Variantes

1. A mudança dos três elementos de apresentação (ex: Nome; atividade preferida; idade);
2. Entregar a bola ao colega em vez de a atirar;
3. Mudar o elemento “quebra-gelo” perante o público-alvo (ex: Um volante).

Reflexão do grupo

O jogo decorreu em cerca 10 minutos, no entanto verificaram-se vários comportamentos distintos, relativamente às características de cada um. Conseguimos identificar á partida, quem tinha uma postura mais presente, segura sem receio de comunicar ou de se identificar, e aqueles que até usaram a bola como um elemento para se esconderem e tentarem escapar aquela situação menos confortável de estar diante da turma.

A nossa escolha baseou-se em algo simples, na tentativa de adaptar futuramente a diversos contextos escolares, sejam estes com diferentes idades e diferentes níveis de turma. Tentamos ter a preocupação, na escolha deste jogo, com o contacto físico, que para muitos apresenta-se como uma difícil barreira, usando assim a bola como meio alternar aleatoriamente o aluno e a sua identificação.

Fizemos a disposição da sala em U para que todos tivessem contacto visual geral da turma, de forma a este contacto, do próprio professor - aluno e aluno-turma, fosse facilitado.

Aspetos que deparamos com o decorrer da apresentação, foi por exemplo na utilização da bola. Para os mais tímidos, esta era um subterfúgio na forma de se apresentarem e por consequente estes mesmos evitavam até o contacto visual com o colega ao passarem a bola. Como um ponto a melhorar, pensamos que seria melhor, em vez de passar a bola ao próximo aluno, entregávamos a bola em mãos. Também apercebemo-nos que por vezes, se a turma for constituída por muitos alunos, torna-se difícil identificar quem falta participar, há uma dispersão grande, assim marcamos como um ponto negativo deste jogo.

Pontos a melhorar, passam por pequenas mudanças nas variáveis do jogo, como os elementos de apresentação. Conforme as idades podemos dar elementos identificativos diferentes; como nome, idade e desporto que praticam. Podemos também trocar a disposição dos alunos, estimulando assim a capacidade de atenção dos mesmos. Mas na opinião geral do grupo, este jogo trata-se de algo elementar, sem muitas variantes, pois seria mesmo para a utilização breve e de simples contacto, interessante a ser executado num primeiro momento.

Reflexão dos outros grupos

- Atividade simples onde todos os alunos tinham que passar a bola uns aos outros, e cada um, individualmente, tinha que se expor perante a turma para formalmente se apresentar, identificando o seu nome, local de onde vem, sua idade, etc. As vantagens deste são a capacidade de conseguirmos estudar melhor a turma, tendo em conta quais os alunos que estarão mais à vontade e os que estão mais retraídos. Contudo, não podemos deixar de concordar com o professor, ao revelar, que poderíamos introduzir mais alguns conteúdos a este jogo, por exemplo mais respostas sobre si mesmo, ou então ter que fazer uma pergunta que gostasse de saber a alguém da turma, sugerimos nós, pensando que o exercício pudesse ganhar mais interesse e colocasse os alunos mais à vontade.
- Jogo simples, que permitiu a apresentação de todos os elementos, porém, apenas cria pontos em comum ao nível das informações pessoais. Não existe grande interação entre o grupo e, portanto, poderá não criar ligação entre os elementos. A atividade foi baseada no que já tinha sido feito anteriormente e no que costuma ser feito em qualquer aula de apresentação. A única diferença era a bola que obrigava a apresentação do aluno, pois o exercício só acabava quando a mesma passa-se por todos os elementos.

- Usaram uma bola (objetos da educação física), em que os alunos tinham que ir para o centro do círculo dizer o seu nome, cidade e faculdade, aqui apenas achamos que seja desnecessário dizer a faculdade pois pode provocar maus entendimentos e interpretações, contudo é uma boa forma de conhecimento entre alunos promovendo uma ação verbal.
- Aspetos positivos: permite detetar os alunos tímidos ou os líderes da turma; conhecer nomes e localidades dos seus companheiros; concretização do objetivo planteado pelo grupo. Aspetos negativos: Falta de variedade na apresentação; o facto das pessoas se esconderem por detrás da bola; não houve contato visual, tato entre os alunos; monotonia e pouca movimentação; falta de nomenclatura do jogo e da sua categorização, que se trata de um jogo de apresentação; falta de imaginação. Alternativas ao jogo: deve haver um contacto físico entre as pessoas em vez de passar a bola, evitar o distanciamento. Deve haver uma maior movimentação, colocar os alunos em movimento dentro de um espaço passando a bola entre todos os elementos e há ordem do professor quem tiver a bola deve apresentar-se de forma, a que seja visualizado por todos os elementos da turma. Caso se repita o mesmo elemento a meio, deve eleger-se um colega para que se apresenta.

Recebe e expõe



Descrição do exercício

Cada aluno, numa escala de 0 a 10, tem de dizer qual o seu à vontade perante a turma. De seguida divide-se a turma em dois grupos, o grupo que disse mais de 7, e o grupo que disse 7 ou menos. Depois de divididos a professora entrega uma bola a um aluno aleatoriamente. O aluno que tem a bola, tem de dizer perante a turma, qual a situação em que não se sente à vontade. Depois de dizer quando não se sente à vontade, envia a bola a outro aluno, para ele fazer a mesma coisa e assim sucessivamente até todos os elementos terem participado. Como material é necessário uma bola ou algum objeto que possa ser lançado para outro aluno sem problema.

Duração

15 minutos

Objetivo principal

Comunicação; Motivação; Conhecimento dos colegas; Dinâmica de grupo; Perceção do líder; Averiguação de existência de problemas.

Reflexão do grupo

Para dar a conhecer à turma os elementos que dela fazem parte, num primeiro momento, após a primeira parte do exercício (divisão em dois grupos), cada elemento quando se encontrava na posse da bola, deveria ter-se apresentado (nome, idade, naturalidade, instituição onde se licenciou e qual a modalidade(s) a que está relacionado) e, só depois, diria a pontuação que se autoatribuiu e o porquê dessa escolha. Ao justificar a sua escolha, o grupo que escolheu 7 ou menos, deveria ter apresentado uma situação concreta onde estava presente o problema que justificava a pontuação.

Reflexão dos outros grupos

- Este jogo foi complexo. Por exemplo numa tentativa de colocar este jogo numa turma do ensino básico seria mais difícil pois a capacidade de argumentação é muito reduzida comparando aos de uma turma de Universidade. As opiniões em geral, são todas semelhantes, por um lado mais positivista, por outro, mais negativista, daí não se tirar grandes

conclusões. Poderiam também ter colocado a hipótese de os alunos se apresentarem individualmente.

- Verificamos que é um jogo simples, mas que se adequa a idades preferencialmente superiores, pois o facto de um aluno ter que primeiramente fazer uma autoavaliação sobre o seu estado pessoal perante uma turma, num primeiro momento é complicado e agrava quando aplicado em idades mais precoces. Mas curiosamente, se este jogo se for aplicado em unidades didáticas de ensino, é um ótimo meio de apresentação e comunicação num primeiro contacto com turmas/equipas. Passando a explicar, se numa equipa iniciação ao basquetebol, num determinado clube ou mesmo numa aula de educação física nas escolas onde a turma vai abordar a modalidade do basquetebol, aplicarmos o jogo da seguinte forma; quem já praticou esta modalidade antes ou já teve algum contacto com o basquetebol passa para um lado e os restantes que nunca tiveram contacto para outro. Posteriormente explicando o porquê, seria esta uma excelente forma de contacto.
- A separação da turma por níveis de timidez perante a turma, tornou-se um pouco lenta assim como pouco motivante, foi repetida o exercício com bola, contudo não foi necessário os alunos se deslocarem para o meio da sala para explicar o porque, fazendo-o no seu próprio local o que tornou mais fácil para aqueles que eram mais tímidos.
- Aspetos positivos: permite detetar os alunos tímidos e os líderes de turma; permite a comunicação verbal; concretização do objetivo planteado pelo grupo. Aspetos Negativos: falta de visualização de cada elemento da turma que deveria ter-se levantado quando se justificava para ser visto por todos; timidez por parte dos alunos que acabam, por repetir-se na justificação do seu nível de confiança; falta de contato visual; falta de nomenclatura do jogo e da sua categorização, que se trata de um jogo de apresentação e comunicação.

Dinâmica do embaladão



Descrição do exercício

Faz-se um círculo de mãos dadas com todos os participantes da dinâmica. Gravar exatamente a pessoa em que vai dar a mão direita e a mão esquerda. Todos largam as mãos e caminham aleatoriamente, passando uns pelos outros olhando nos olhos (para que se despreocupem com a posição original em que se encontravam). Ao sinal, pede-se que todos se abracem no centro do círculo" bem apertadinhos". Pede-se que todos se mantenham nessa posição como estátuas, e em seguida deem as mãos as respetivas pessoas que estavam de mãos dadas anteriormente (sem sair do lugar). Então pedem para que todos, juntos, tentem abrir a roda, de maneira a formar uma roda, tendo como regras: pular, passar por baixo, girar e saltar. O efeito é que todos, juntos, tentem fazer o melhor para que esta roda fique totalmente aberta. Ao final, pode ser que alguém fique de costas, o que não é uma contrarregra.

“Truque na manga”

Fazendo Compras

Um círculo com uma pessoa no centro. O participante que vai fazer compras dará voltas ao redor do círculo e deter-se-á em frente de um dos participantes e dirá, por exemplo: “*Vou ao México, que posso comprar?*” Imediatamente, contará até dez e antes que termine, o concorrente a quem está falando terá que mencionar três coisas que comecem com M (como manteiga, medicamentos, meias). Se não conseguir fazer isto, então ele tomará o lugar do que vai fazer compras. Poderá mencionar qualquer lugar e as coisas compradas terão que começar com a inicial do nome do lugar.

Duração

15 minutos

Objetivo principal

Jogo dinâmico e objetivo, onde se promoveu, para além da interação entre todos os alunos, a cooperação entre estes.

Aspetos positivos

- Propõe uma maior interação entre os participantes

- Proporciona observar-se a capacidade de improviso e socialização, dinamismo, paciência e liderança dos integrantes do grupo.

Reflexão do grupo

O desafio neste jogo incentiva e testa a capacidade de improvisação dos educandos para a própria aula. Aspetos fulcrais para a melhor integração de qualquer membro da turma.

Este jogo pode gerar uma certa desordem na aula, pois é propício a várias manifestações por parte dos participantes. Estes podem também sentir-se inibidos pelo toque frequente com os colegas durante a atividade. Dependendo do tipo de população-alvo, se a aula for direcionada para as crianças, será natural que larguem as mãos dos parceiros não cumprindo o objetivo do jogo. Um aspeto por nós apresentado como forma de melhoria era o facto de no momento em que dão as mãos perguntarem o nome, idade e localidade para ficarem a conhecer melhor os novos colegas.

Concluindo, e apesar dos seus contras, pensamos que este seja um ótimo jogo para “quebrar o gelo” numa turma, pela sua componente de socialização e colaboração.

Reflexão dos outros grupos

- No nosso entender o grupo atingiu o objetivo proposto, conseguiu uma boa participação e disposição por parte dos alunos, consegui que os alunos se libertassem e comesçassem a falar uns com os outros para conseguir atingir o objetivo do jogo, contudo será um exercício mais direcionado para faixas etárias mais elevadas derivado ao facto de ter de “dar as mãos” surgir como um fator inibidor em idades mais tenras.
- Apesar de ser um jogo mais elaborado que os primeiros, também consideramos um jogo com uma capacidade recreativa interessante e uma dinâmica diferente. O facto de os alunos serem colocados perante um problema que terão que resolver, a sua capacidade de interação, de ajuda e cooperação tem que estar exponenciada ao máximo, de forma a que em equipa consigam voltar às suas posições iniciais e corretamente. O único ponto mais crítico que referimos, é que não houve a oportunidade de conhecer os dois parceiros do lado, assim achamos que um ponto a melhorar neste jogo passa, por antes de se dar a mão ao parceiro do lado, identificarem-se e depois sim prosseguirem com o jogo normalmente.
- Exercício adequado para a primeira aula, mas não para primeiro exercício, visto que, no mesmo não existe apresentação entre os elementos. Bom exercício para detetar o líder, porém, pensamos que o grupo não deveria ter integrado a atividade, pois, o líder desta atividade foi um elemento do

próprio grupo. A comunicação é um aspeto essencial para a resolução do problema imposto pela atividade, e para denotar essa importância era interessante realizar a mesma atividade mas sem poder recorrer à linguagem verbal.

- Aspetos positivos: não há exposição direta dos alunos, que faz com que todos os alunos não se sintam retraídos expondo-se à turma; maior movimentação. Aspetos negativos: falta de apresentação de cada elemento da turma; pouca interação e monotonia de gestos; pouca explicitação das regras; confusão; barulho; falta de categorização do jogo, que se trata de um jogo de interação e comunicação; falta de objetivos do jogo. Alternativas ao jogo: para realização das equipas pode-se realizar um pequeno jogo de apresentação por exemplo: o jogo proposto pelo professor de organização da turma por ordem alfabeta, em que os alunos comunicam entre si e se apresentam. Em seguida, de acordo com essa ordem alfabética deve-se dividir a turma em 2 grupos, realizam um círculo e começam-se a misturar, passando por cima, por baixo, pelo lado. Corta-se uma conexão entre o círculo e a partir os alunos tem de se colocar numa fila. Estabelecemos uma regra um grupo pode falar entre si e o outro grupo não poderá entre os seus elementos.

Jogo das ilhas



Descrição do exercício

Criação de grupos aleatoriamente, de modo que não se sobreponha à vontade do professor/a ou favoritismo dos alunos/as. Os alunos encontram-se ocupando o espaço da sala de aula sem ordem e movimentando-se em sentidos diferentes dos seus colegas. Têm de se manter espaçados uns dos outros, à ordem do professor devem formar grupos com os colegas de turma que se encontram mais próximos de si e o mais rápido possível. Serão realizadas várias rondas até que o professor decida realizar os grupos.

Relativamente ao nosso jogo que engloba-se nos jogos de confiança e comunicação, no qual o objetivo é que os elementos de uma equipa passem todos para o outro lado do círculo que se encontrará à sua frente. Estarão à disposição das equipas dois papéis com círculos de papel pendurados numa estrutura de madeira. Promovemos uma competição saudável, a equipa que chegar primeiro com todos os seus companheiros/as ao outro lado, será a equipa vencedora.

Como em todos os jogos há regras, que são as seguintes:

- Os elementos de cada equipa só podem contar com os elementos constitutivos de cada grupo sem a utilização de nenhum material exterior tais como: cadeiras, mesas...
- Devem evitar tocar o papel ou mesmo rasgar com qualquer parte do corpo.
- Não podem passar pelo lado, nem por baixo do papel ou estrutura que o suporte.
- Todos os elementos de cada equipa estarão do mesmo lado do círculo.

Duração

15 minutos

Reflexão do grupo

- Aspetos negativos: Ruído e Agitação
- Alternativas ao jogo: Durante a realização do jogo das ilhas quando se forma os grupos estes se apresentarão entre si, fornecendo dados como seu nome, localidade, idade. Há medida que se vão repetindo nos grupos fornecerão mais dados, num primeiro encontro será o nome, num segundo encontro idade, terceiro encontro localidade.

Reflexão dos outros grupos

- Este grupo atingiu o objetivo proposto, criando um exercício mais dinâmico e outro mais complexo criando situações que proporcionam o desenvolvimento psicomotor bem como o cognitivo, facilitou a socialização entre grupos bem como no interior do próprio grupo, proporcionou também a entre ajuda e a resolução de problemas, contudo derivado a confusão e desorganização do exercício poderá haver algum “caos” na sala de aula. No enteando poderiam, antes de iniciar todos os jogos, cada aluno se apresentar individualmente, para existir um maior nível de confiança, para o último jogo que a exigência de companheirismo era elevada.
- O grupo teve uma ideia engraçada para formar equipas aleatoriamente e posteriormente proceder ao jogo principal que era “ultrapassar o círculo”. Este jogo tem um nível de dificuldade um pouco elevado para crianças jovens. O círculo deveria ser colocado mais alto ou mais baixo consoante as idades apresentadas. Continuando, o facto de toda a equipa ter que ultrapassar o círculo, facilita a abertura de canais de comunicação, de cooperação entre elementos, estratégias que tem que ser criadas para ultrapassar o obstáculo e acima de tudo está inerente uma competitividade entre grupos. Achamos um jogo que requer o domínio do professor na turma, pois há facilidade de gerar confusão e conflitos de ideias, pois os mais liderantes vão expor soluções e vão tomar contrapartidas de imediato. Segundo ponto que se torna frágil assenta no facto da confiança entre eles. Perante a altura do círculo, perante as estratégias criadas para o ultrapassar e a equipa em questão, cada membro tem que possuir confiança, onde no primeiro momento com a turma pode não ser possível.
- O primeiro exercício foi uma boa estratégia para formar os grupos de 9. Este mesmo exercício deveria ter sido aproveitado para fazer a apresentação dos elementos da turma, correndo o risco de alguns elementos nunca se cruzarem: os elementos quando se juntavam em grupos de número definido pelo grupo dinamizador, deveriam de se apresentar uns aos outros com nome, idade, naturalidade, instituição onde se licenciou e qual(ais) a(s) modalidade(s) a que está relacionado. Este tipo de exercício dá para perceber as afinidades vindas de experiências anteriores. Em relação ao segundo exercício, o grupo é da opinião que apesar de ser motivador, interessante e interativo, torna-se complexo de realizar devido ao material que envolve. É também um exercício de algum risco e, portanto, deveria ter mais segurança (ex. colchões no local de queda). Para primeiro momento há demasiado contacto, o que pode não ser aceite em idades menores. Dá para ter perceção do líder.
- Perigo eminente nets jogo, dependendo da idade a que se destina, contudo até nas nossas idades se tornou um pouco perigoso. A sugestão dada tanto pelo grupo como por nós foi a viragem da placa na horizontal.

Mímica Desportiva



Descrição do exercício

Sorteio de papéis entre todos, nos quais estão escritos nomes de modalidades desportivas, e esse conteúdo era confidencial. Após cada um saber a sua modalidade era dada a ordem de imitarem um gesto técnico dessa mesma modalidade e enquanto isso observarem quem estava a imitar a mesma modalidade e assim juntar-se a eles. É importante referir que não podia haver qualquer comunicação verbal até aqui. Formados os grupos estes tinham de conversar entre eles, falarem sobre si, e encontrarem uma características das suas personalidades e um hobbie que tivessem em comum entre todos, e comunicá-los ao resto da turma

Duração

15 minutos

Aspetos positivos

- Atividade Dinâmica;
- Atividade Original;
- Atividade divertida;
- Cativou os alunos.

Aspetos negativos

- Dificuldade na comunicação verbal com os alunos e entre alunos;
- Pouca clareza na exposição da atividade

Reflexão do grupo

Achamos que a atividade cativou os alunos e manteve-os atentos. É uma atividade que pode ser realizada com as diferentes faixas etárias. É uma atividade rápida, e acaba por ser divertida visto que envolvemos como tema principal da atividade algumas modalidades da Educação Física. O que encaixa perfeitamente numa nossa aula, visto que iremos ser futuros profissionais da área.

Como fomos o primeiro grupo a apresentar a atividade, o nervosismo e medo e ansiedade de apresentar esteve presente no início, mas acabamos por nos soltar. Tivemos alguma dificuldade inicial na apresentação da tarefa e na comunicação com alunos, algo que temos que ter bastante em conta.

Se realizássemos a atividade novamente, achamos que deveríamos ter agrupado os alunos inicialmente não só por Signos, mas por mais um ou dois temas, porque depois não teve muita lógica passarmos de imediato para um agrupamento por modalidades e gestos das mesmas. Mas como o objetivo era apresentar uma atividade rápida e em 10 minutos, achamos que o objetivo foi realizado, e foi notória a participação e interação de toda a turma.

Reflexão dos outros grupos

- Aspetos Positivos: Abriu canais de comunicação; Promoveu a dinâmica e interação entre os alunos; Adequado ao espaço da sala de aula. Aspetos negativos: A primeira distribuição dos alunos, por signos, foi pouco objetiva e esclarecedora.
- Aspetos Positivos: Permite que os elementos se agrupem através de linguagem não-verbal, o que num espaço onde não se possa fazer ruído é uma grande vantagem; Possibilita que os elementos do grupo se identifiquem uns com os outros através de um desporto que todos gostam, facilitando a interação. Aspetos Negativos: Os grupos podem ficar muito díspares; Se todos os elementos fizerem os gestos da modalidade ao mesmo tempo poderá gerar-se um pouco de confusão na organização. O que se pode melhorar: Pode alterar-se a forma como os elementos se agrupam na primeira vez, porque poderão existir elementos que fiquem sozinhos.
- Aspetos positivos: Necessidade de realizar gestos técnicos característicos de cada modalidade para formação dos grupos; Jogo com intuito de promover a interação entre alunos. Aspetos Negativos: Apresentação demasiado rápida e pouco expositiva; Colocação por signos desnecessária sem relação com o resto do exercício.

A gafe



Descrição do exercício

Peça a todos que contem três características pessoais. Duas devem ser verdadeiras e uma falsa. O grupo deve tentar descobrir qual é a falsa. Os alunos terão que formar uma roda gigante, para uma melhor visualização de todos os participantes.

Duração

15 minutos

Aspetos positivos

- Boa comunicação com o grupo;
- Boa postura;
- Clareza do discurso;
- Jogo com intuito de promover a interação entre alunos.

Aspetos negativos:

- Podíamos ter recorrido ao uso de demonstração;
- Necessidade de reformular a explicação inicial do jogo;
- Ser a turma toda a realizar o exercício;
- Falta de imaginação dos participantes.

Reflexão dos outros grupos

- Aspetos Positivos: Atividade original; Apela a criatividade dos alunos; Boa atividade para trabalhar a possível timidez de alguns alunos; Contribui positivamente para o conhecimento interpessoal dos alunos. Aspetos Negativos: Se existir falta de criatividade a atividade pode tornar-se monótona e aborrecida; Uma atividade talvez um pouco demorada para uma turma com um grande número de alunos (mas uma ótima atividade que pode ser incorporada numa aula que seja preparada por estações ou etapas).

- Aspetos Positivos: Abriu canais de comunicação Promove a interação entre os alunos Adequado ao espaço da sala de aula. Aspetos negativos: A explicação não teve a clareza e a objetividade necessária para que o exercício tivesse sucesso; A organização do exercício poderia ter sido realizada de outra forma, tal como: escrever primeiro as afirmações e a gafe num papel, para não ter que refletir na hora de falar; Não houve informação pessoal.
- Aspetos positivos: Jogo muito divertido e interativo; Permite que os elementos se conheçam melhor, pois não se restringe apenas a temas mais superficiais como o desporto que pratica etc. Aspetos negativos: Se os elementos de grupo não se conhecerem minimamente, é impossível alguém identificar os seus colegas; Pode necessitar muito tempo, se o número de alunos for muito grande. O que se pode melhorar: Para que seja mais ordenado poderá restringir-se a que apenas uma pessoa do grupo, indicada pela pessoa que começou o jogo possa adivinhar e assim sucessivamente.

Jogo do balão



Descrição do exercício

A turma formará um círculo e, então a atividade está em condições de realização. Quem estiver com o balão deve dizer o seu nome e o seu desporto favorito e de seguida passá-lo ao colega seguinte que deverá dizer igualmente o seu nome e o seu desporto favorito. Quando todos tiverem falado, explicar que na segunda rodada eles terão que passar o balão a alguém, e esse deverá dizer o nome da pessoa e o que ela disse na rodada anterior.

Duração

10 minutos

Objetivo principal

Promover a interação e comunicação entre os alunos

Aspetos positivos

- Abriu canais de comunicação
- Promove a dinâmica e a interação entre os alunos
- Adequado ao espaço da sala de aula
- Fácil de compreensão
- Pode estimular a capacidade de memorização
- Originalidade na escolha do material

Aspetos negativos

- Número de alunos excessivo para boa realização do exercício
- Pouca partilha de informação pessoal

Reflexão dos outros grupos

- Aspetos Positivos: Atividade diferente e engraçada; Obtenção da atenção e participação dos alunos; Atividade divertida. Aspetos Negativos: Falta de dinamismo; Atividade demasiado exigente no ponto de vista da memória (ou seja, atividade não apropriada para todas as faixas etárias).
- Aspetos positivos: Todos os elementos têm que falar e descrever uma característica diante de todos os outros; Fácil de organizar os elementos. Aspetos negativos: Poderá ser um jogo um pouco demorado e tornar-se aborrecido. O que se pode melhorar: Para não se tornar monótono pode-se fazer com que o aluno que passe o balão se mova para outro lugar.
- Aspetos Positivos: Utilização do balão, como promoção da interação pessoal (maior proximidade física); Diferenciação e exigência de atenção aos colegas; Jogo com intuito de promover a interação entre alunos. Aspetos Negativos: Funcionamento do jogo saiu prejudicado pelo elevado número de elementos.

Jogo da praça pública



Descrição do exercício

A nossa atividade foi modificada no momento. Inicialmente iríamos realizar a atividade denominada “Praça Pública”, contudo, como houve um grupo que realizou a mesma atividade, decidimos alterar a nossa em relação a alguns aspetos.

A nossa primeira atividade seria, juntar os alunos por grupos segundo as seguintes particularidades:

- 1º Por inicial do último nome;
- 2º Por distrito em que vive;
- 3º Por mês em que nasceu;
- 4º Por inicial do primeiro nome;
- 5º Por Prato preferido;
- 6º Por número de irmãos;
- 7º Por ano de nascimento;

Iriamos realizar apenas as três primeiras particularidades, dado ao tempo escasso da apresentação que possuíamos. Deste modo a nossa atividade passou a ser:

Juntar os alunos por grupo, com números de 1 a 4, havendo desta forma quatro grupos e entregamos um tema por grupo, para que discutissem sobre determinado assunto. O porta-voz elegido pelo grupo, teria de apresentar os seus colegas, e de seguida referir o tema, a discussão e as conclusões a que chegaram, e se todos os elementos do grupo concordavam com a opinião geral do grupo.

Os temas foram os seguintes:

Saída da Seleção do Ricardo Carvalho;

A derrota do Porto contra o Zenit;

O Desporto Escolar na escola;

A importância da Ed. Física para a média do secundário.

O jogo passou a ser uma tentativa de fugir um pouco ao que os outros grupos apresentaram. Os outros grupos apresentaram jogos para o 1º momento mais orientados para turmas/equipas em que a maioria dos alunos/atletas não se conheciam, sendo que o nosso jogo orientou-se mais para turmas/equipas em que a maioria dos alunos/atletas já se conhecem, o que é um acontecimento muito frequente. A ideia principal foi a de que os elementos fossem capazes de debaterem diferentes assuntos, apresentando as suas ideias, defendendo-as e desde logo começarem a trabalhar em grupo, para saber se como elementos distintos conseguiriam chegar a uma ideia comum e expô-la.

Duração

15 minutos

Objetivo principal

O objetivo dos elementos de cada grupo era conhecerem-se uns aos outros, havendo um porta-voz elegido pelo grupo, que apresentaria os elementos do seu grupo.

Aspetos positivos

- Podemos colocar os membros do grupo a falarem de um tema que nos interesse, mas de uma forma motivadora, ativa e cooperativa
- Permite uma organização rápida e aleatória dos grupos
- Possibilita que os elementos do grupo exponham o seu ponto de vista em relação a um assunto havendo assim bastante interação

Aspetos negativos

- O ruído provocado pela conversa entre os elementos dos grupos
- Existe a possibilidade de elementos não cooperativos na conversa

Reflexão do grupo

Para melhorar, deve-se diminuir o tempo de conversa intragrupo para que não existam temas desviantes

Reflexão dos outros grupos

- Aspetos Positivos: Abriu canais de comunicação Promove a interação entre os alunos Adequado ao espaço da sala de aula Temas flexíveis. Aspetos Negativos: Temas mal escolhidos Não houve conhecimento interpessoal.
- Aspetos Positivos: Excelente capacidade de adaptação às características do grupo; Boa comunicação; Envolve os alunos mais tímidos e envergonhados; Cativou os alunos. Aspetos Negativos: Para o 1º Momento discussão de temas não proporciona muito a apresentação dos alunos; Atividade não adequada para todas as faixas etárias.
- Aspetos Positivos: Dois dos temas mostraram-se pertinentes, dado o contexto em que o grupo se encontra (estudantes do mestrado EEFBS) e a situação atual do desporto escolar e da EF na atualidade; Foi uma forma de solucionar rapidamente o obstáculo encontrado – plano b; Jogo com intuito de promover a interação entre alunos. Aspetos Negativos: Os temas podiam originar quezílias intragrupais e não se mostravam interessantes e sérios - confusão; Formação dos grupos com pouco interesse e originalidade; Em crianças seria, possivelmente, necessário um moderador, pois as crianças caso não se conheçam podem ter dificuldade a iniciar um debate ou diálogo sobre determinado assunto.

Passa a bomba



Descrição do exercício

Material necessário: Caixa com 30 perguntas; *datashow* e computador

Disposição: Colocados em forma de círculo

Descrição: O professor entrega a caixa com as perguntas a um aluno, que deve dizer o seu nome e um motivo pelo qual a bomba não pode explodir nas suas mãos (ex.: Sou a Maria e a bomba não pode explodir nas minhas mãos porque venho de Gaia). O motivo é dado consoante a pergunta que sair aleatoriamente da caixa. Neste caso a Maria tirou um papel que perguntava de onde é.

Regra: 5s para dar o motivo, caso contrário tem um castigo.

Castigo: Ir para o centro do círculo responder ao que o professor sugere nos slides

Lista de Perguntas (x2)

- Desporto favorito?
- De onde és?
- O que tens calçado?
- Ídolo desportivo?
- Qual o teu hobbie?
- Cor favorita?
- O que queres ser quando fores grande?
- Um sonho?
- Um medo?
- Onde passaste as férias?
- Local favorito?
- Comida favorita?
- Qual o teu clube?
- Defeito?
- Virtude?

Castigos:

1. O meu dia de sonho é _____ com _____ a jogar _____ porque _____.

2. Diferentes fotos de personalidades do Desporto. Escolher a que se identifica mais e explicar o porquê.
3. Contar uma história da sua infância.

Duração

15 minutos

Objetivo principal

Conhecer os alunos e promover a integração de possíveis novos alunos na turma; incentivar o raciocínio rápido e proporcionar uma atividade divertida mas com regras.

Reflexão do grupo

A nossa atividade desenrolou-se sem constrangimentos e com uma boa dinâmica. A ideia do nosso jogo e o objetivo foi bem compreendida pelos nossos colegas.

Como sugestões para melhorar a dinâmica e a estrutura sugerimos:

- Mais perguntas dentro da caixa, para a bomba dar mais que uma volta
- Mais castigos para que não se repetissem
- Durante os castigos referir que não têm o fator de tempo, para os alunos se poderem explicar da melhor forma e sem pressas
- Anotar o que foi dito nos castigos anteriores para que não se pudesse dizer ou contar a mesma história
- No final do jogo, cada pessoa iria explicar as respostas aos papéis que lhe tinham calhado

Achamos que o nosso jogo pode ser realizado em qualquer espaço, sala de aula ou ginásio e pode ser adaptado para qualquer faixa etária, podemos modificar as perguntas de forma a se adaptarem ao público-alvo, excelente jogo de quebra-gelo.

Correu bem na nossa atividade o conceito do jogo, a preparação que cada elemento do grupo despendeu e o próprio desenrolar do jogo.

Reflexão dos outros grupos

Aspetos positivos: Jogo Dinâmico; Jogo Cómico; Fomenta o improviso e a criatividade dos participantes; Objeto central atrativo. Aspetos negativos: Respostas pouco

percetíveis; Pouca profundidade no conhecimento das pessoas; Muito pouco tempo para a intervenção a cada aluno; Associou um castigo no jogo de quebra-gelo.

Quem é quem? (2)



Descrição do exercício

Individualmente, o aluno extrai uma folha do seu caderno e redige de forma sucinta e informal algumas características com que se identifica (três ou quatro). Essas características poderão ser físicas, sociais, culturais, etc. posteriormente, essas folhas serão recolhidas pelo docente, misturadas e distribuídas aleatoriamente pelos alunos no momento de iniciar a atividade de “quebra-gelo”. Escolhendo um aluno de forma igualmente aleatória, este dirige-se ao centro da sala, lê as características descritas na folha e tenta adivinhar quem é a pessoa de que se trata no seu papel. a pessoa que for descoberta prosseguirá com o decurso do jogo que apenas terminará quando todos os alunos tiverem encontrado a pessoa em questão.

Exemplo:

- Sou um rapaz;
- Tenho uma maneira esquisita de falar;
- Sou cloro-dependente.

Resposta: Vítor Pereira, natural da cidade do Funchal (Madeira) e pratiquei natação.

Duração

10 minutos

Aspetos positivos

- Conceberá bons momentos seguindo de algumas brincadeiras agradáveis;
- Oportunidade do aluno expor alguns “complexos” em relação a si e dessa forma poder estar confortável na sala de aula desde o início do ano;
- Esta atividade é passiva e não gera grande bagunça dentro da sala de aula;
- O jogo é simples e de fácil entendimento para os alunos;

Foca a atenção toda no aluno e nunca no Professor.

Aspetos negativos

- Não existe uma maneira natural de se formar grupos aleatoriamente a partir deste jogo;
- Os alunos poderão atirar a folha do jogo para o chão quando este estiver concluído;
- Uma atividade que demora algum tempo a ser concluída.

Reflexão do grupo

Aspetos positivos: As pessoas não se apresentavam, apresentavam os outros (alunos); Atenção 100% focada no aluno e nunca no professor; Jogo calmo (ótico para a sala de aulas); Gerou expectativas; O grupo referenciou à faixa etária; O jogo não é só aplicável no 1º Momento. Aspetos positivos: Não foram definidas as características pretendidas (nome, idade, localidade), gerando alguma ambiguidade, principalmente a quem só referiu características psicológicas; Um pouco maçador caso o grupo fosse grande; Demasiado longo; Se gerar pouca criatividade gera muita monotonia; Houve um aluno que não foi ao centro.

Reflexão dos outros grupos

- Aspetos positivos: Dinamismo da atividade; Dar a conhecer as características pessoais. Sugestões/aspetos a melhorar: Não é possível realizar como atividade de primeiro momento; Para que seja feita num primeiro momento os alunos devem começar por dizer o seu nome e a modalidade desportiva que praticam; Pode restringir-se às características exclusivamente físicas (tipo altura, cor dos olhos, etc.).

Bola curiosa



Descrição do exercício

Numa primeira fase, os alunos vão passando a bola para o colega do lado, após se identificarem (nome, qualidade e desporto favorito). Quando a bola regressar ao primeiro elemento dá-se início à segunda fase, passando a bola a um outro qualquer elemento, desde que não seja o seu colega do lado, nem a última pessoa que lhe passou a bola. Após receber a bola, o aluno deve enunciar as características de que efetuou o passe e, posteriormente, passar a bola a um novo colega.

Organização: Os alunos dispõem-se em círculo, em bípede estação. Um dos alunos possui uma bola.

Material: Bola adequada à faixa etária.

Penalizações: Sempre que um aluno erra nas características do colega que lhe passou a bola, deverá sentar-se e passar a bola a outro elemento. Caso este novo elemento erre nas suas características, o sujeito sentado levanta-se e continua em jogo. Se acertar, o sujeito permanece sentado e fora de jogo.

Duração

15 minutos

Objetivo principal

Possibilitar a apresentação; proporcionar a comunicação e iniciar a integração do grupo.

Reflexão do grupo

Era um jogo de apresentação, que apelava à memória do aluno e atenção. Era destinado a alunos do 7 ano de escolaridade.

Primeiramente, no momento da apresentação houve um momento em que dizemos “consiste em pôr de pé,” ou seja, todos os alunos da turma se levantaram antes de terminar a explicação. Antes de apresentarmos qualquer jogo temos de pensar nas expressões chave e no momento certo para as dizer.

De resto a apresentação foi boa, pois apresentamos a primeira parte do jogo no momento correspondente a este, e a segunda igual, permitindo assim, perceber-lo melhor e não fornecer demasiada informação de forma consecutiva.

Apontamos que, apesar do jogo ser um desafio, não esclarecemos esse pormenor, logo a participação dos alunos não foi tão calorosa, nem dinâmica.

Também a este jogo, como qualquer outro, podemos incutir ou retirar regras para que o objetivo seja conseguido e de modo a que os alunos participem nele de forma ativa.

Reflexão dos outros grupos

- Aspetos positivos: Divertido; Contacto visual; Atividades que podem ser aplicáveis a praticamente todos os escalões etários; Torna-se diferente pelo contacto com o objeto de jogo (bola de andebol). Aspetos negativos: Os alunos da turma ajudavam-se uns aos outros e como tal não se conseguiu realizar o jogo como estava inicialmente planeado; Grupo era demasiado grande.
- Aspetos positivos: contacto visual evidenciado. Aspetos negativos: grupo demasiado grande, o que dificulta a memorização.
- Aspetos positivos: Boa atividade para conhecer novos colegas; Permite contacto visual constante. Aspetos negativos: Demasiados participantes, o que dificultou a memorização.

A teia do conhecimento

Descrição do exercício

Os alunos sentados e dispostos em círculo. O professor começa por se apresentar com o novelo na mão, ficando com a ponta deste e atirando-o para um aluno aleatoriamente. Esse aluno apresenta-se, atira o novelo a outro, e assim sucessivamente até completar a teia. Chegando ao fim, o último aluno tem de apresentar o colega que lhe passou o novelo anteriormente. Até o novelo voltar ao professor.

Material: Novelos e Cadeiras;

Duração

10 minutos

Reflexão do grupo

Aspetos positivos: Aspeto visual no final da “teia do conhecimento”; Boa receptividade da turma; atividade que pode ser aplicável a praticamente todos os escalões etários. Aspetos negativos: Tamanho do novelo que foi insuficiente para o número de alunos na turma; Momentos mortos enquanto se enrola o novelo.

Reflexão dos outros grupos

- De salientar primeiramente que este grupo não referiu qual seria a faixa etária em questão, alegando que nós (alunos da turma) iríamos fazer o jogo, contudo disse a forma como havia de adequar o jogo nas escolas. Foi um jogo de apresentação que apelava também a capacidade de memória dos alunos, pois iriam ter que repetir o que os colegas de grupo diziam a medida que passavam o novelo. Dois aspetos que queremos salientar para tornar a atividade mais dinâmica e produtiva são
 1. O facto de o novelo ter acabado antes de chegar a todos os elementos da turma. Esta é uma situação que pode ser sempre resolvida se previrmos estas situações, nomeadamente, podiam trazer outro novelo.
 2. Podiam criar regras para o jogo ser mais competitivo, ou seja, por exemplo, quem errasse o que tinha de dizer saía do jogo.
- Aspetos positivos: Jogo que permite que todos tenham contato visual com os seus colegas; Jogo aplicável a qualquer faixa etária. Aspetos

negativos: Novelo era demasiado pequeno, o que exigiu uma adaptação por parte dos nossos colegas para que todos se apresentassem (necessário ter em atenção o número de participantes); A atividade tornou-se um pouco demorada ao enrolar o novelo, o que causou alguma inatividade dos alunos.

- Aspetos positivos: muito contacto visual; bom para apresentação. Aspetos negativos: novelo demasiado pequeno o que gerou confusão; perdia-se muito tempo a “enrolar” o novelo; pouco dinamismo motor.

Declaro guerra

Descrição do exercício

Os alunos estão dispostos na sala formando um círculo, sentados cada um na sua cadeira. Um elemento encontra-se no centro, que irá “declarar guerra” aos outros elementos, primeiro apresentando-se e de seguida enunciando uma característica. Por exemplo, “Olá. Chamo-me João e declaro guerra a todas as pessoas que tiverem 21 anos”. Os elementos que se identifiquem com aquela característica terão que trocar de lugar. O elemento do centro deverá ser rápido o suficiente para ocupar um desses lugares. O objetivo é que a pessoa que estava no meio vá mudando, para que toda a gente se possa apresentar à turma.

Duração

10 minutos

Objetivo principal

Socialização de todos os membros do grupo, criando um ambiente de descontração, diversão, favorável à formação de novas amizades e potenciador da coesão de grupo.

Reflexão do grupo

Aspetos positivos: A atividade promoveu a integração dos elementos da turma, proporcionando ao mesmo tempo um momento de descontração e diversão; Foi uma atividade dinâmica, envolvendo algum contacto pessoal, interação entre os alunos e movimento; Poderia ter aplicabilidade em diversos escalões etários.

Aspetos negativos: Nem toda a gente teve possibilidade de estar no centro do círculo para se apresentar. Uma possível solução para que isto não acontecesse era fazer com que o aluno que fosse ao centro do círculo duas vezes saísse do jogo, removendo-se também uma cadeira; Existe uma certa dificuldade no retorno à calma por ser um jogo com bastante movimento; Não expressa necessariamente características pessoais dos intervenientes; Não controlamos o tempo da atividade.

Reflexão dos outros grupos

- Não foi especificado o escalão etário dos intervenientes do jogo. Este é um jogo muito interativo e divertido. Contudo, temos um apontamento a fazer: neste jogo nem todos os elementos da turma podem-se apresentar, o que não é esse o propósito do jogo, visto ser uma apresentação. Ou seja, o grupo

em questão poderia colocar um observador na turma para verificar quem ainda não tinha ido apresentar-se e, assumir a posição de locutor e dizer uma característica única dessa pessoa, para que esta também se apresentasse. Isto é uma ideia, podendo haver mais ideias para combater esta situação.

- Aspetos positivos: Divertido e Dinâmico; Boa receptividade da turma; Atividades que podem ser aplicáveis a praticamente todos os escalões etários; Jogo que envolve alguma atividade física. Aspetos negativos: Duração do jogo, uma vez que a partir de certa altura o jogo estava a se tornar ligeiramente repetitivo; nem toda a gente poderia ir ao centro do jogo, acabando por não participar.
- Aspetos positivos: muito dinâmico e funciona bem como quebra-gelo. Aspetos negativos: provoca muito barulho na turma; mau para conhecimento, porque nem todas as pessoas se levantam; características limitadas.

Dizer nas costas

Descrição do exercício

Material: Folha de papel e canetas

Descrição: Cada aluno tem uma folha de papel colada nas costas.

Durante cerca de 10 minutos, os alunos distribuem-se pela sala escrevendo nas costas de cada colega uma característica que os defina, sem nunca a repetir no mesmo colega. Por exemplo, se nas costas da Joana tem escrito alta, olhos azuis ou bonita, eu não posso escrever nenhuma dessas características nas costas da Joana.

No final desses 10 minutos, o professor recolhe as folhas e começa a ler, uma a uma, enquanto os alunos da turma tentam adivinhar quem é o colega “subentendido”.

Duração

10 minutos

Objetivo principal

Conhecimento e interação com os colegas.

Aspetos positivos

- O jogo pode ser realizado, com ou sem diálogo entre os membros da turma;
- Poderíamos mudar as características que os alunos tinham de escrever na folha de papel;
- Poderíamos incluir um sistema de pontuação para quem descobrisse o nome do colega, para incentivar a falarem e desinibir.

Reflexão do grupo

Aspetos positivos: nossa atividade foi dinâmica; divertida; polivalente; com prática inclusiva e é uma atividade que permite contato pessoal e interação. Aspetos negativos: pode provocar muito barulho; com crianças pode ser conflituoso; com muita gente dificulta porque não conseguimos que todos interajam; deveríamos ter levado folhas e canetas para não causar tanto distúrbio.

Reflexão dos outros grupos

- Este grupo apresentou o jogo dizendo que era dirigido a alunos do segundo e terceiro ciclo do ensino básico e também ensino secundário. Não era dirigido ao 1º ciclo devido à escrita. O jogo era engraçado e pedia a interação entre alunos. Contudo, as regras de jogo não foram esclarecedoras e os elementos do grupo tinham discursos contraditórios, o que se verificou no momento do jogo, em que alguns alunos tiveram dúvidas se era ou não assim que deveriam fazer.
- Aspetos positivos: Divertido; Boa receptividade da turma; Permite a interação entre praticamente todos os elementos da turma. Aspetos negativos: Demorou um pouco de tempo até os alunos perceberem o jogo; Não pode ser aplicado a todas as faixas etárias; Pode ser barulhenta em função da faixa etária.
- Aspetos positivos: Divertida; Bastante dinâmica. Aspetos negativos: Pode tornar-se uma atividade muito barulhenta, dependendo da faixa etária; Deviam ter em conta o número de participantes para que todos interajam entre si.

Realização

Docente da Unidade Curricular Psicologia da Educação

Nuno Corte-Real

Realização do Documento

Bárbara Catarina Diogo de Sousa

(Turma B)

Realização dos jogos e reflexões

Discentes do ano letivo 2011/2012 das turmas A, B, C, D e E da Unidade Curricular Psicologia da Educação integrada no 1º ano do 2º ciclo de Ensino da Educação Física nos Ensinos Básico e Secundário da Faculdade de desporto da Universidade do Porto.