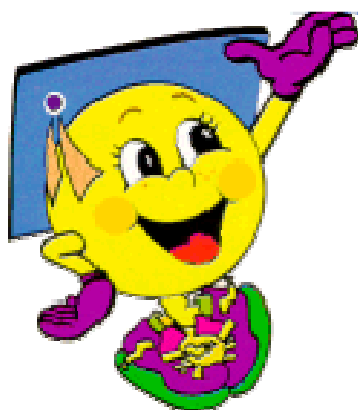


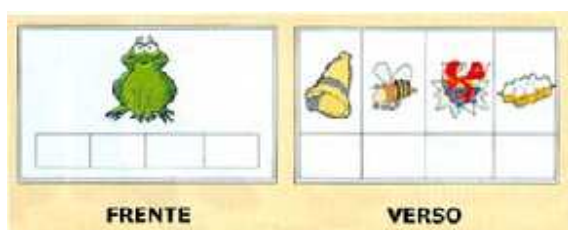
Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



***SUGESTÕES DE
DINÂMICAS PARA
PROFESSORES
TRABALHAREM EM
SALA DE AULA***

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Adivinhe quem é?



Educação Infantil - O desafio
lúdico e a construção do
conhecimento

A dinâmica do jogo, do desafio e do lúdico estão presentes, de diversas formas, em toda a atuação sob a égide construtivista.

Objetivos:

O que caracteriza uma situação de jogo é a atividade da criança: sua intenção em brincar, a presença de regras que lhe permitem identificar sua modalidade.

De maneira geral, o jogo infantil compreende brincadeiras de **faz-de-conta** (em que intervém a imaginação, a representação, a simulação), **jogos de construção** (manipulação, composição e representação de objetos), **jogos de regra**.

O segundo é considerado como estratégia didática, facilitadora da aprendizagem, quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto, visando o aprender, isto é, proporcionar à criança a

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

construção de algum tipo de conhecimento, alguma relação ou o desenvolvimento de alguma habilidade.

Número de jogadores: 4 por grupo.

Material:

50 cartões diferentes (frente e verso) - modelo ao lado.

Diversificar ao máximo o tipo de desenho e palavras.

Um kit de alfabeto móvel por grupo (com pelo menos oito cópias de cada letra do alfabeto)

Desenrolar:

Formando palavras com o alfabeto móvel.

Modo de jogar:

Embaralhe os cartões e entregue dez deles para cada grupo;

Marque o tempo - 20 minutos - para formarem a palavra com o alfabeto móvel no verso de cada desenho;

Ganha o jogo o grupo que primeiro preencher todos os cartões.

Variações:

Classificar (formar conjuntos) de acordo:

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC

*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos de trocas da internet

com o desenho da frente dos cartões;

com o número de letras das palavras constantes dos cartões;

com o número de sílabas das palavras dos cartões;

com a letra inicial;

Exemplos: animais, frutas, objetos e outros.

Conclusão:

O jogo cumprirá, portanto, uma dupla função - lúdica e educativa - aliando as finalidades de divertimento e prazer a outras, como o desenvolvimento afetivo, cognitivo, físico, social e moral, manifestadas em um grande número de competências: escolha de estratégias, ações sensório-motoras, interação, observação e respeito a regras.

O jogo como alternativa metodológica permite que o aluno construa o seu conhecimento na interação com os colegas.

Este jogo e sugestões de atividades são indicadas para a intervenção na construção da base alfabética, de alunos silábicos-alfabéticos.

Prof^a Lourdes Eustáquio Pinto Ribeiro

Fonte: Revista PCNE - Professor Criativo na Escola - Editora Didática Paulista - Ano II - nº 6 - 2001

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



Barbante

Grupo: alunos de pré-escola à 4a série.

Objetivos: a dinâmica é uma ótima oportunidade para você observar melhor o comportamento da turma.

Tempo: 1 aula

Local: A brincadeira pode acontecer na classe ou no pátio, dependendo do tamanho da turma.

Material: bastam um rolo de barbante e uma tesoura sem ponta para começar a brincadeira.

Desenvolvimento: Forme com os alunos uma grande roda e, em seguida, cada criança mede três palmos do cordão, corta para si e passa o rolo adiante.

Sugira que cada um brinque com o seu pedacinho de barbante.

Balançando o cordão no ar ou formando uma bolinha com ele, por exemplo, as crianças podem perceber sua textura, flexibilidade e versatilidade. Depois, toda a turma, incluindo o professor, cria no chão um desenho com o seu pedaço de barbante.

Prontas as obras, o grupo analisa figura por figura. Comentários e interpretações são muito bem-vindos.

Após percorrer toda a exposição, cada um desfaz o seu desenho e amarra, ponta com ponta, seu barbante ao dos vizinhos.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



Abaixados ao redor desse grande círculo feito de cordão, as crianças devem criar uma única figura.

Proponha que refaçam juntos, alguns dos desenhos feitos individualmente. No final, em círculo, a turma conversa sobre o que cada um sentiu no decorrer da brincadeira.

Enquanto as crianças escolhem juntas qual o desenho irão fazer e colocam a idéia em prática, o professor aproveitará para observá-las. Nessa fase da brincadeira surgem muitas idéias e cada aluno quer falar mais alto que o colega.

Alguns buscam argumentos para as suas sugestões, outros ficam chateados, debocham da situação, ameaçam abandonar a roda e, às vezes, cumprem a palavra.

O professor deve ficar atento ao comportamento da turma durante esses momentos de tensão. Eles serão produtivos se você abandonar sua posição de coordenador e deixar o grupo resolver seus impasses, ainda que a solução encontrada não seja, na sua opinião, a melhor.

Conclusão: Por meio desse jogo, os alunos tomam consciência de seu potencial criativo e se familiarizam com as atividades em equipe.

É muito interessante repetir a brincadeira com a mesma classe semanas depois. É hora de comparar os processos de criação com o barbante, avaliando a evolução do grupo diante de um trabalho coletivo.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

V	I	N	Í	C	I	U	S
---	---	---	---	---	---	---	---

Jogo enviado pela Prof^a
Ignez A. Maraninchi

VINÍCIUS	Vinícius
TOMÁS	Tomás
MARCELO	Marcelo
RICARDO	Ricardo
CARLOS	Carlos

Frente da cartela

Verso da cartela

Objetivos:

- Identificar as letras do alfabeto;
- Identificar a escrita de seu nome;
- Selecionar letras que pertencem ao ser nome;
- Estabelecer semelhanças e diferenças entre as letras do nome de cada aluno;
- Relacionar letra maiúscula e minúscula;
- Relacionar letra cursiva e letra script.

Material: saco plástico, cartolina, tampas de garrafas e canetinhas.

Preparação:

A professora prepara um cartão para cada aluno da turma. Cada cartão deve ser dividido em tantos quadrados quantos forem as letras do nome do aluno. Em cada quadradinho escreve-se uma letra.

Veja o exemplo na figura ao lado.

Em pequenas fichas escrevem-se as letras do alfabeto observando para que apareçam todas as letras necessárias para a escrita dos nomes dos alunos.

Variações do jogo:

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC

*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos de trocas da internet

1.2 Cartela com palavras e fichas com desenho;

1.3 Cartela com desenho e fichas com palavras;

1.4 Cartela e fichas com palavras do vocabulário de estudo;

1.5 Cartela com letra cursiva e fichas com letra script.

Desenrolar:

Com as fichas das letras dentro de um saco plástico e cada aluno de posse de sua cartela inicia-se o jogo. Primeiramente é sorteada uma letra pela professora e mostrada aos alunos.

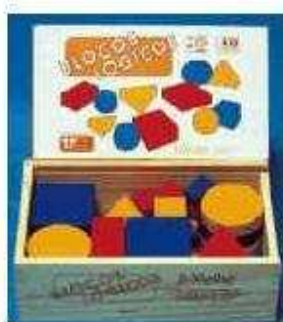
O aluno que encontrar em sua cartela a letra marca com uma tampinha. A professora segue cantando letra por letra até acabarem as fichas do saco.

Prof^a Ignez A. Maraninchi - Atividades Lúdicas para Alfabetização-
Jogos clássicos transformados em material didático

Filosofia e Pedagogia Habilitação Supervisão Escolar
Especialista em Educação Pré Escolar e Supervisão Escolar

Blocos Lógicos
Jogo "O mestre mandou"

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



Blocos Lógicos
Jogo "O mestre mandou"

Objetivos:

Os alunos farão comparações cada vez mais rápidas

quando estiverem pensando na peça que se encaixe em todas as condições dos atributos ditados pela professora.

Preparação:

Material: Uma caixa de Blocos Lógicos, composto por quarenta e oito

blocos geométricos, composto de quatro tipos de "figuras": círculo, triângulo, quadrado e retângulo;

que variam em três cores: azul, vermelho e amarelo; em dois tamanhos: pequeno e grande;

e em duas espessuras: fina e grossa.

Desenrolar:

Os alunos deverão encontrar a peça que obedeça à seqüência de

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

comandos estabelecida pela professora.

A seqüência poderá ser iniciada com os atributos: círculo, azul e grosso.

Os alunos escolherão a peça correspondente.

O comando seguinte é mudar para a cor vermelha.

Eles selecionarão um círculo grosso e vermelho.

Em seguida, devem mudar para a espessura fina.

Então, um círculo vermelho e fino deverá ser selecionado.

A professora poderá continuar acrescentando comandos ou apresentar uma seqüência pronta.

Faça depois o processo inverso. Os alunos serão apresentados a uma nova seqüência de comandos, já com a última peça.

Eles deverão reverter os comandos para chegar à peça de partida.

Conclusão:

A atividade é essencial para o entendimento das operações aritméticas, principalmente a adição como inverso da subtração e a multiplicação como inverso da divisão.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Bolinha de gude *Jogos de Rua*



Origem:

Nossos ancestrais pré-históricos já jogavam **bolinhas de gude**, ou melhor, seixos de rio e artefatos em argila. Legiões romanas, por sua vez, teriam sido responsáveis por difundir essa prática pelas terras conquistadas.

Materiais como ferro, mármore, gesso, de formato arredondado, também foram usados pelos povos antigos.

No Brasil, as bolinhas de gude levam o nome de **burico, roda, triângulo, papão e mata-mata**.

Objetivos:

Reconhecer a brincadeira popular.

Promover a integração do grupo.

Preparação:

Material:

-Bolinhas de gude (vidro);

-Chão plano e firme.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Desenrolar:

Para jogar é necessário que o chão seja plano e firme. As partidas podem ser a dois ou com mais amigos.

Distribua as bolinhas pelo chão.

Existem três maneiras de jogar bolinha de gude:

1- Acertando outra bolinha (mata-mata)

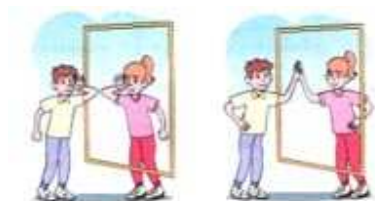
2- Atirando as bolinhas para dentro de uma área delimitada. (ex. um gol)

3- Jogando as bolinhas em vários buracos, ao longo da área do jogo.

Ao acertar, ganha a bolinha que bateu em outra, que foi para a área delimitada ou que caiu num buraco. O vencedor é quem conseguir o maior número de bolinhas.

Fonte: Arte e Habilidade - Angela Cantele Leonardi e Bruna Renata Cantele
Educação Infantil - Coleção Horizontes - Editora IBEP.

Brincadeira do espelho ***Jogo***



Objetivos:

Observar que a imagem se reflete ao

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

contrário quando se olha no espelho.

Promover a amizade, respeito pelo outro.

Preparação:

O jogo pode ser feito com duas pessoas ou várias duplas.

Sabia que sua imagem se reflete ao contrário quando você se olha no espelho?

Levantando o braço direito, e a imagem mostrará o seu braço esquerdo.

Material:

Fita crepe.

Desenrolar:

Delimite com fita crepe o lugar que simulará um espelho.

Você faz um gesto e o seu colega deverá imitá-lo.

Procure fazer gestos difíceis de serem imitados.

O primeiro que errar sai do jogo e será substituído por outro colega.

O último que ficar no espelho sem cometer falhas, será o vencedor.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

**Fonte: Arte e Habilidade - Angela Cantele Leonardi e Bruna
Renata Cantele
Educação Infantil - Coleção Horizontes - Editora IBEP.**

Brincando com o Dicionário Jogo



Objetivos:

O uso do dicionário amplia o vocabulário, melhora a interpretação da leitura e esclarece as dúvidas ortográficas.

Através desse jogo o aluno sente-se incentivado a descobrir o significado da palavra desconhecida e familiariza-se brincando com o uso do dicionário.

Preparação:

Material: Um dicionário, folhas de papel, lápis ou caneta, lousa para anotar as respostas e a pontuação dos grupos.

Desenrolar:

Divida a classe em grupos. Apenas um dicionário será utilizado por um grupo a cada rodada.

O primeiro grupo, que terá o dicionário em mãos, escolherá uma

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



palavra do dicionário que ache desconhecida por todos, falando-a em voz alta para os demais grupos.

Se houver algum integrante de qualquer grupo que saiba a resposta correta ao ser anunciada, antes de começar a rodada, marca 4 pontos para o seu grupo.

Cada grupo escreverá numa folha um significado para a palavra, inclusive o grupo que tem o dicionário em mãos, que colocará a definição correta.

A professora recolhe as folhas e lê todas as definições, inclusive a correta. Escreve as respostas na lousa.

Cada grupo escolhe a definição que achar certa.

O grupo conta a definição correta.

A professora marca na lousa os pontos dos grupos de acordo com a seguinte regra:

2 pontos = para o grupo que deu a resposta correta.

3 pontos = para o grupo que escolheu a palavra, se ninguém tiver acertado ou 1 ponto para cada acerto por grupo.

4 pontos = para o grupo que tiver um integrante que saiba a resposta correta ao ser anunciada, antes de começar a rodada.

O jogo continua até que todos os grupos tenham escolhido a palavra

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

no dicionário ou até que algum grupo tenha atingido um número de pontos estipulado anteriormente pela classe.

Classificação ***Blocos Lógicos - Jogo***



Objetivos:

Construção das noções de:

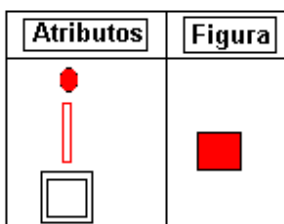
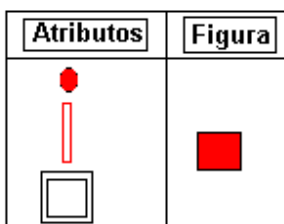
- 1- Conjunto; elemento e atributo.
- 2- Inclusão, exclusão e pertinência.
- 3- Subconjuntos.
- 4- Interseção.
- 5- Organização de sistemas lógicos de classificação.

Preparação:

Pegue a caixa com o material de blocos lógicos.

Apresente o material às crianças para que classifiquem os blocos.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Atributos	Figura
	

Crie junto com os alunos os atributos que serão dados para os tipos de blocos existentes.

Exemplos:

- a) as quatro formas: círculo, quadrado, retângulo e triângulo.
- b) as duas espessuras: grosso e fino
- c) os dois tamanhos: pequeno e grande
- d) as cores: amarelo, azul e vermelho

Desenrolar:

Faça em cartolina um quadro. Primeiramente, escolha apenas um atributo (quadrada).

Exemplo: separar apenas as peças quadradas.

Peça aos alunos que separem os blocos de acordo com o atributo escolhido.

Depois, vá acrescentando atributos à peça escolhida: vermelha, fina, pequena.

Os alunos irão completar o quadro com a peça quadrada, pequena, fina e vermelha.

Divida a classe em grupos e o primeiro que descobrir qual é a peça,

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

ganha um ponto para o grupo.

Conclusão:

O aluno vai estimular a visão do objeto e lidar com sua imagem mental através de classificações dos atributos estabelecidos.

Comprimento

Medida de Comprimento - Dinâmica



Grupo: crianças a partir de cinco anos.

Objetivos: desenvolver a noção de estimativa, equivalência e medida por meio de comparações. A dinâmica desse exercício estimula o raciocínio e a percepção das crianças em relação às medidas-padrão.

Tempo: 1 aula

Local: sala de aula ou uma sala grande.

Material: Esta é uma brincadeira que basta usar o material dos próprios alunos para começar a brincar: caneta, uma borracha, um livro, ou até o próprio palmo das crianças, uma régua, uma trena ou uma fita métrica.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



Desenvolvimento: Para começar a brincadeira, divida a turma em quatro grupos.

Escolha para cada um deles um objeto que deve substituir a régua como unidade de medida.

Esse objeto pode ser uma caneta, uma borracha, um livro, ou até o próprio palmo das crianças.

Em seguida, defina os objetos que cada grupo deve medir — por exemplo, a carteira, a porta, a lousa ou a altura da parede onde começa a janela.

Antes que a turma comece a realizar as medições, estimule as crianças a fazer estimativas: quantas borrachas elas acham que seriam necessárias para determinar o comprimento da mesa? E a largura?

Como seriam os resultados se, em vez desses objetos, a classe usasse um livro e um caderno para fazer as medidas? E assim por diante.

Comunicação

O jovem e a comunicação - Dinâmica

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



Grupo: até 20 jovens do Ensino Médio.

Objetivo: criar comunicação fraterna e madura.

Tempo: cerca trinta minutos, dependendo do tamanho do grupo.

Local: sala suficientemente ampla para acomodar todos os participantes.

Material: papel e lápis para cada participante.

Desenvolvimento: distribuir aos participantes, papel e lápis e, convidá-los a fazer um desenho de um homem e uma mulher.

Após o desenho, eles devem anotar na figura:

- a) diante dos olhos, as coisas que viram e mais os impressionaram;
- b) diante da boca, 3 expressões (palavras, atitudes) dos quais se arrependeu ao longo da sua vida;
- c) diante da cabeça, 3 idéias das quais não abre mão;
- d) diante do coração, 3 grandes amores;

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

e) diante das mãos, ações inesquecíveis que realizou;

f) diante dos pés, as piores enroscadas em que se meteu.

Convidar o grupo para discutir:

1. Foi fácil ou difícil esta comunicação? Por quê?

2. Este exercício é uma ajuda? Em que sentido?

3. Em qual anotação sentiu mais dificuldade? Por quê?

4. Este exercício pode favorecer o diálogo entre as pessoas e o conhecimento de si mesmo? Por quê?

Conclusão:

Integrar a pessoa no meio social, desenvolver o conhecimento mútuo e a participação grupal, desinibir e desbloquear, adquirir hábitos de relações interpessoais.

De quem é o desenho?

Dinâmica

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



Dinâmica enviada pela Prof^a Bruna

Grupo: Até 20 pessoas (crianças ou adolescentes).

Objetivo: Reconhecer o talento dos colegas.

Tempo: Cerca de uma hora, dependendo do tamanho do grupo.

Local: Uma sala suficientemente ampla com cadeiras para acomodar todas as pessoas participantes.

Material: Toca-fitas com boa potência. Folhas avulsas de sulfite, lápis e borracha.

Desenvolvimento: O professor deverá fazer dois grupos de alunos em dois círculos na sala com as carteiras.

Colocar uma música e distribuir as folhas para os alunos que deverão desenhar qualquer coisa ou a critério do professor.

Quando o professor parar a música, os alunos deverão passar a folha para o colega da direita (a folha não deverá ter nome) até o professor dar o sinal de parar.

Na hora que chegar a folha na primeira pessoa do grupo esse mesmo colega tenta adivinhar de quem é o desenho.

Podem-se trocar as folhas entre os grupos ou não.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Se um do grupo acertar de quem é o desenho, o grupo ganha um ponto e se não acertar, um ponto para o outro grupo. E assim continua a brincadeira.

Conclusão: abordagem às vivências do Grupo, criatividade e o conhecimento de cada integrante.

Decomposição Material Dourado - Jogo



Objetivos:

Explorar com seus alunos a manipulação do Material Dourado, fazendo a decomposição e a composição dos numerais em centenas, dezenas e unidades.

Material:

Cartolinas, canetas, tesoura, material dourado de madeira ou papel, régua, saquinhos plásticos e dados.

Preparação:

Pegue uma cartolina e desenhe um retângulo de 18 x 12 centímetros.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

1	1	0	1	0	0
2	2	0	2	0	0
3	3	0	3	0	0
4	4	0	4	0	0
5	5	0	5	0	0
6	6	0	6	0	0
7	7	0	7	0	0
8	8	0	8	0	0
9	9	0	9	0	0

Divida a figura em quadradinhos de 2 x 2 centímetros e escreva em cada um número como na figura.

Recorte nas linhas pontilhadas, de modo a ficar com cartelas numeradas com os números de 1 a 9, com as dezenas 10, 20 até 90 e com as centenas 100, 200 até 900.

Faça várias cópias destas cartelas. Guarde o material em saquinhos plásticos.

Desenrolar:

Escolha um número a ser representado e distribua as cartelas entre as crianças.

Cada uma em sua vez joga o dado e pega a quantidade de quadradinhos equivalente aos pontos. Se for o caso, faz a troca.

Em seguida, ao lado da representação do número feita com o material dourado, o aluno deve representar com as cartelas numéricas a quantidade obtida.

Vamos tomar como exemplo os números 43 e 178.

O número 43 pode ser representado pelo cartão 3 colocado sobre o zero do cartão de dezena 40.

O número 178 pode ser representado pelo cartão 70 colocado

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

sobre os zeros do cartão 100, mais o 8 sobre o 0 do 170.

Qualquer outro número pode ser representado por esse método.

Dependência Mútua Dinâmica



Grupo: até 20 pessoas.

Objetivos: mostrar o quanto dependemos uns dos outros e o quanto podemos contribuir para crescimento de cada um.

Tempo: 1 aula

Local: sala suficientemente ampla para acomodar todos os participantes.

Material: nenhum

Desenvolvimento:

Podemos começar formando duplas. Um dos componentes da dupla fecha os olhos e passa a andar guiado pelo outro durante dois minutos.

Não é permitido abrir os olhos e nem tocar no companheiro, tão somente o som da voz do outro o guiará.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Logo em seguida, trocam-se os papéis e o que antes era o guia, passa ser o guiado.

Depois de terminada esta dinâmica, todos se reúnem para um momento de compartilhar, onde são respondidas várias perguntas:

O que você sentiu durante o tempo em que estava sendo guiado pelo outro?

Aconteceu de sentir-se tentado a abrir os olhos?

Teve total confiança em seu líder?

Pensou em se vingar do outro quando chegasse sua vez de ser o guia?

Sentiu-se tentado a fazer alguma brincadeira com o "ceguinho"?

Procure esclarecer juntamente com o grupo a definição dos termos "coração compassivo, longanimidade, humildade" etc.

Faça perguntas do tipo: "O que falta em você para que as pessoas confiem mais no seu auxílio?" e "Qual a maior ajuda que você pode prestar neste momento de sua vida para as pessoas e para o grupo?".

Conclusão:

Precisamos, sem dúvida alguma, uns dos outros. Para que a mutualidade possa ocorrer de forma dinâmica e eficaz, é preciso desenvolver características de caráter que nos capacitem a desempenhar nosso papel fraterno.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Desabrochar - Orientação Sexual Dinâmica



***Profª Cecília - Pedagoga,
Diretora de escola, e também,
Instrutora de Cursos de
Relações Humanas pelo SEBRAE.***

Grupo: de preferência que seja com adolescentes.

Objetivos: Introduzir temas como: desenvolvimento humano, sexualidade, puberdade, adolescência...

Tempo: 20 a 30 minutos

Local: sala ampla ou em um espaço aberto, mas silencioso.

Material: jornais, aparelho de som, cd com música suave, de preferência que seja sons da natureza.

Desenvolvimento:

Pedir para todos os participantes deitarem sobre jornais.
Fazer um breve relaxamento para que todos se acalmem.

Trabalhar o exercício de respiração:

- a) inspirando pelo nariz, enquanto conta até quatro (mentalmente);
- b) prendendo a respiração - conta-se até quatro com a respiração presa e em seguida expirando pela boca enquanto repete a contagem

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

até quatro.

c) Repete-se este exercício até que todos estejam calmos, (umas 6 ou 7 vezes).

Agora, pedir para que todos virem-se de lado, ainda deitados, e encolham as pernas o quanto podem, abraçando-as, fechando os olhos e ouvindo a música no fundo.

O facilitador começa a falar:

- Você é um botão de rosas, um botão de rosas, ainda muito pequenino, bem fechadinho, que começa a querer desabrochar...

- Que cor é esse botão?

- Que cor será essa rosa?

Agora, cada um escolhe uma cor para representar o seu botão de rosa.

Você sente agora, que uma das pétalas desse botão, teima em se abrir.... e lentamente, você vai deixando afrouxar suas mãos, mas ainda... muito lentamente, e aos pouquinhos, sem pressa, você começa a sentir-se como realmente fosse um botão de rosas, inalando perfume, desabrochando, lentamente, sem pressa...

O facilitador vai conduzindo o desabrochar, passo a passo.

Agora, você vai soltando o braço que está por cima... seu braço solta-se e como se fosse uma pétala, separa-se viçoso.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Agora as pernas....

Deitando-se normalmente, com seus braços livres, suas pernas livres, você continua ainda vendo-se como um botão de rosas, lindo!!! Cheio de vida!!!

Sentando-se, muito lentamente, abrindo seus olhos e sentindo-se como num jardim, rodeado de outras rosas.

E com todos sentados, perguntar:

- O que sentiram?
- Que cor escolheram para sua rosa? Por quê?
- Tiveram vontade de terminar logo?
- Sentiram-se bem à vontade?
- Que sentimento tiveram durante a dinâmica?

Deixar que todos falem...

Depois de todos esses questionamentos, introduze-se o tema propriamente dito: sexualidade, virgindade, adolescência.... (o que foi preparado)

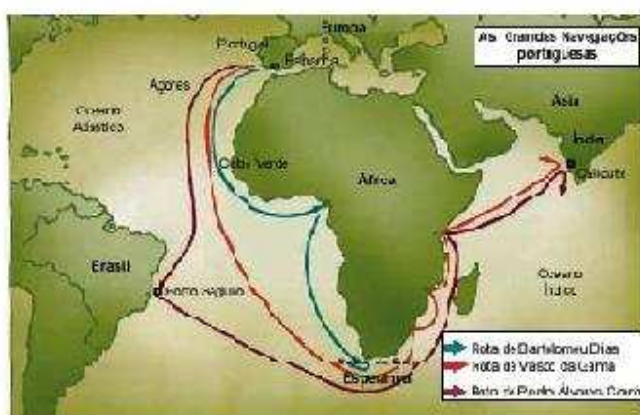
Conclusão:

Depois do relaxamento, os alunos estarão prontos para participar mais ativamente sobre qualquer debate.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Prof^a Cecília

Descobrimento Caminho das Caravelas - Jogo



Objetivos:

Reconhecer a importância da época das grandes navegações e descobertas.

Identificar as principais rotas das grandes navegações.

Preparação:

Em grupos, confeccionar um jogo de tabuleiro "Caminho das Caravelas", da seguinte forma:

- 1- Desenhar um mapa-múndi numa cartolina.
- 2- Reproduzir os caminhos das grandes navegações e escolher uma rota para o jogo, por exemplo, a rota feita por Cabral.
- 3- Elaborar as regras, legendas e como deverão fazer para percorrer o caminho até a chegada.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Desenrolar:

Realizar o jogo usando um dado e peões conforme o número de integrantes de cada grupo.

Descrição - Dinâmica



Grupo: Esta dinâmica pode ser utilizada com alunos de várias faixas etárias em diversas disciplinas.

Objetivos: Desenvolver o raciocínio lógico, o sentido reflexivo e crítico, de tal maneira que possam tornar-se cidadãos conscientes de seus deveres e direitos. Comparar diferenças e igualdades.

Tempo: 1 aula

Local: sala de aula ou uma sala grande.

Material: Esta é uma brincadeira que basta usar o material dos próprios alunos para começar a brincar: caneta, uma borracha, lápis de cor e papéis.

Se quiser, poderá usar um fundo musical.

Desenvolvimento: Peça aos alunos que descrevam uma pessoa conhecida, um animal, uma planta, um lugar ou um objeto qualquer.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Escolham um só.

Atenção! Eles **não devem citar o nome** do item que está sendo descrito. Por exemplo, se a descrição for de um gato, devem dizer que tem pêlos, rabo etc., mas não mencionar a palavra **"gato"**.

Peça aos alunos que façam um desenho conforme a descrição.
Se preferir, utilize um fundo musical.

Depois que todos terminarem de desenhar, peça-lhes que mostrem os desenhos aos colegas e comparem as diferenças e igualdades.

Finalmente, apresente uma foto ou um desenho da verdadeira descrição.

Conclusão: As dinâmicas na sala de aula têm uma boa aceitação por parte dos alunos e facilitam muito a relação professor-aluno.

Prof^a Maria de Fátima Camacho Ferreira Marques Aguiar.

Fonte: Revista PCNE - Professor Criativo na Escola - Editora Didática Paulista

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



Objetivos:

Desenvolvimento de seqüências de acordo com os

atributos estabelecidos entre duas figuras anteriores.

Eles terão que descobrir qual é a peça seguinte para continuar a seqüência.

Preparação:

Material: Uma caixa de Blocos Lógicos, composto por quarenta e oito blocos geométricos,

composto de quatro tipos de "figuras": círculo, triângulo, quadrado e retângulo; que variam

em três cores: azul, vermelho e amarelo; em dois tamanhos: pequeno e grande; e em

duas espessuras: fina e grossa.

Desenrolar:

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Neste jogo os alunos observarão três peças sobre o tapete no chão.

Exemplo:

1- triângulo, amarelo, grosso e grande;

2- quadrado, amarelo, grosso e grande;

3- retângulo, amarelo, grosso e grande;

Eles deverão escolher a quarta peça (círculo, amarelo, grosso e grande) observando que, entre ela e sua vizinha, deverá haver o mesmo número de diferenças existente entre as outras duas peças (a diferença na forma).

As peças serão colocadas pela professora de forma que, em primeiro lugar, haja apenas uma diferença. Depois duas, três e, por fim, quatro diferenças entre as peças.

Conclusão:

Os alunos farão comparações cada vez mais rápidas quando estiverem pensando na peça que se encaixe em todas as condições.

Divisibilidade
Jogo

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



Objetivos:

Este jogo serve para entender o conceito de divisibilidade, noção segundo a qual um número natural pode ser dividido por outro número natural não nulo, sendo a divisão do primeiro pelo segundo exata, isto é, com resto igual a zero.

Preparação:

Para fazer os alunos descobrirem isso na prática, a professora dará pontuação às varetas.

Exemplo:

amarela = 2 pontos

vermelha = 10 pontos

verde = 5 pontos



Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

azul = 6 pontos

preta = 30 pontos

Alunos e professor combinam quantas rodadas terão as partidas.

Desenrolar:

A classe é dividida em grupos de três ou quatro.

Todas as equipes recebem um pega-varetas.

Tirando no par ou ímpar, cada grupo escolhe quem vai começar.

O vencedor lança as varetas sobre uma mesa ou outra superfície plana.

Depois, tenta pegá-las uma a uma do monte, sem fazer com que as outras se mexam.

Quando conseguir isso, continua a jogar.

Se não, a partida é interrompida e os valores de cada vareta retirada são multiplicados uns pelos outros, obtendo-se o número de pontos daquela jogada.

A partir daí, o professor estimula o grupo a sugerir outras combinações que levariam ao mesmo produto.

O número de sugestões oferecidas pela equipe é anotado num papel.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

A partida recomeça com a criança da vez.

Vence o grupo que conseguir propor mais opções.

Conclusão:

O jogo as varetas permite que se trabalhem vários problemas matemáticos envolvendo a idéia da divisibilidade.

Quando jogam em grupo, os alunos debatem e, do confronto de idéias, surgem diferentes respostas para um problema matemático.

Para chegar às cores das varetas, é necessário fatorar o produto.

O número 200 equivale a duas varetas amarelas, uma vermelha e uma verde.

$$200 = 2 \times 2 \times 5 \times 10$$

O resultado era decomposto pela divisão sucessiva por 2, por 3 e assim por diante, até alcançar números primos, que são aqueles divisíveis apenas por 1 e por eles mesmos.

A professora pode mudar a pontuação original do pega-varetas, de modo que possa trabalhar com decomposição em números primos (são os casos de 2, 3 e 5).

Dominó de Nomes

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Jogo

Vinicius	Tomas	Tomas	Rafael
----------	-------	-------	--------

M	A
U	
R	O

M
A
U
R
O

Mauro

Mau	ro
-----	----

MAURO

**Jogo enviado pela Prof^a
Ignez A. Maraninchi**

Objetivos:

- Identificar as letras do alfabeto;
- Identificar a escrita de seu nome;
- Selecionar letras que pertencem ao ser nome;
- Estabelecer semelhanças e diferenças entre as letras do nome de cada aluno;
- Relacionar letra maiúscula e minúscula;
- Relacionar letra cursiva e letra script.

Material: cartolina e canetinha

Preparação:

Recorta-se a cartolina em retângulos de 8cm x4cm aproximadamente.

Com uma canetinha risca-se um traço dividindo o retângulo.

Em cada peça escreve-se no lado direito o nome de um aluno e o mesmo nome deve ser escrito no lado esquerdo da outra peça e assim sucessivamente.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Veja a figura.

Variações do jogo:

Fichas escritas de diferentes formas o mesmo nome. Cada aluno deve encontrar todas as fichas com seu nome podendo agrupar, colar, fazer relatório mencionando a quantidade de nomes encontrados...

Veja a figura.

Desenrolar:

Divide-se a turma em duplas e para cada dupla entrega-se um conjunto de aproximadamente 20 peças.

Todas as peças devem ser viradas para baixo, embaralhadas e divididas entre os jogadores.

Um aluno inicia o jogo colocando uma peça de dominó no centro da mesa.

O outro jogador deve procurar uma peça que contenha um dos nomes que encontram-se nas pontas. Quando encontrado deve-se encostar as peças com nomes iguais.

Se o jogador não tiver a peça que contenha um dos nomes que se encontra sem par sobre a mesa, ele deve passar para o próximo jogador.

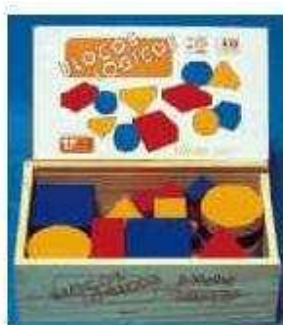
Vence o jogo aquele que ficar sem nenhuma peça primeiro.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Prof^a Ignez A. Maraninchi - Atividades Lúdicas para Alfabetização-
Jogos clássicos transformados em material didático

Filosofia e Pedagogia Habilitação Supervisão Escolar
Especialista em Educação Pré Escolar e Supervisão Escolar

Encontre a peça
Blocos Lógicos - Jogo



Objetivos:

Construção das noções de:

Conjunto, elemento e atributo;

Inclusão, exclusão e pertinência;

Desenvolvimento da atenção e disciplina.

Preparação:

Material: Uma caixa de Blocos Lógicos, composto por quarenta e oito blocos geométricos, de quatro tipos de "figuras": círculo, triângulo,

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC

*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos de trocas da internet

quadrado e retângulo; que variam em três cores: azul, vermelho e amarelo; em dois tamanhos: pequeno e grande; e em duas espessuras: fina e grossa.

Desenrolar:

Dividir a classe em grupos e espalhar os blocos lógicos pelo chão.

Para descobrir qual é a peça, as crianças farão uma competição.

Dar um comando das características de uma peça (por exemplo: amarelo, triângulo, grande e fino) para um grupo.

Em seguida, o grupo deve procurar e selecionar a peça correspondente para mostrá-la, o mais rapidamente possível, às outras equipes.

A competição poderá ter como objetivo verificar qual grupo encontra a peça correta primeiro ou de qual grupo encontra mais peças corretas.

À medida que acertam, recebem uma pontuação.

Outra opção é de cada equipe desafiar os outros grupos da classe distribuindo eles mesmos os atributos.

Conclusão:

Desenvolve o raciocínio lógico e a memorização.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Exclusão Dinâmica



Grupo: número indeterminado de pessoas, uma vez que serão escolhidos membros para participar do exercício.

Objetivos:

- a) Vivenciar o desejo de merecer, de consideração e interesse.
- b) Sentir a alienação, o isolamento, a solidão, sensação de estar excluído de um grupo.

Tempo: 15 minutos aproximadamente.

Local: Uma sala suficientemente ampla para poder acomodar todos os participantes.

Desenvolvimento:

1- O professor escolhe umas cinco a sete pessoas que serão identificadas como "**de dentro**" e que ficam de pé, no centro do grupo, formando um círculo com os braços entrelaçados. Tanto podem ficar virados para dentro como para fora.

2- A seguir, escolherá uma pessoa do grupo que será o "**intruso**" e que deverá tentar penetrar no círculo da maneira que puder, e os componentes do círculo procurarão conservá-lo fora.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

3- O "intruso" tentará abrir o círculo e toma seu lugar ao lado dos outros como um membro regular, podendo o professor indicar outro membro como "intruso", já que esta atividade costuma despertar grande empatia.

4- No final do exercício, os "intrusos" e os outros membros que funcionaram como observadores, farão os comentários acerca da experiência. É importante observar se os "intrusos" tentaram penetrar à força ou com diálogo.

Conclusão:

Essa dinâmica deverá desenvolver o conhecimento mútuo e a participação grupal, integrar a pessoa no meio social, desinibir e desbloquear, desenvolver adaptação emocional, comunicação verbal e não-verbal, descobrir sistemas de valores.

Fazendo História ***Jogo***



Grupo: no máximo 25 crianças.

Objetivos: Respeitar as diferenças individuais de cada um; desenvolver o conhecimento mútuo e a participação grupal e desenvolver a expressão na escrita.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

Tempo: 1 aula

Local: na sala de aula ou no pátio da escola.

Material: lápis e folhas de papel em branco.

Desenvolvimento: Reunir a turma em círculo, sentados, com lápis e a folha de papel em branco na mão.

Por solicitação do professor, cada criança começa a contar uma história por escrito escrevendo uma frase no alto da folha e dobrando a mesma, para ocultar a parte escrita, deixando aparecer as últimas palavras, passando a folha para o vizinho da direita.

Este participante, aproveitando-se da última parte da frase de seu colega anterior, escreverá outra frase, dobrando novamente a folha, deixando aparecer somente a parte final da frase, e passando a folha novamente para o seguinte da fileira.

E o jogo prossegue, até que o professor entender pará-lo, e solicitar a cada qual ler a folha de que está de posse.

Conclusão:

As crianças vão perceber que a história fica diferente, da que cada um havia pensado em escrevê-la.

Geschenk

Dinâmica do Geschenk

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



Grupo: Essa técnica é interessante para ser aplicada quando o grupo já revela certa intimidade e algum cansaço.

Muito simples, constitui apenas um instrumento de maior integração. Dessa forma, não há limites etários ou quanto a maior ou menor maturidade do grupo para sua aplicação.

Pode ser executada com grupos de até vinte elementos.

Objetivos: desenvolver a integração do grupo.

Tempo: 1 hora

Local: uma sala ampla.

Material: lápis, cartolinas e papéis.

Desenvolvimento: Formar subgrupos de seis a dez elementos em cada e devem sentar-se em círculo, dispondo de lápis e papel.

A uma ordem do professor, cada um deve escrever o nome dos integrantes do subgrupo.

Depois, em silêncio, cada um deve colocar um asterisco ao lado de cada nome de sua relação, pelo qual tenha alguma admiração.

Alertar para o fato de não haver inconveniente em que existam asteriscos ao lado de muitos ou em todos os nomes.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

A etapa seguinte consiste em escrever uma mensagem, uma frase, um pensamento, enfim algum recado para as pessoas que se escolheu, mas de maneira que não se identifique o autor da mensagem.

A seguir, cada um lerá para o grupo as mensagens recebidas, tentando identificar, que poderá ou não ser assumida pelo remetente.

É interessante que o remetente das mensagens não se identifique, facilitando o debate grupal.

Concluída essa etapa, o subgrupo redigirá, numa cartolina, uma ou mais mensagens que identifiquem seus integrantes para apresentá-la num painel geral.

Na elaboração dessa cartolina os participantes não devem registrar as auto mensagens, mas apenas as que enviarem.

Forma-se o grupo total para a apresentação das cartolinas.

Conclusão: reconhecimento das características de cada um do grupo.

Holística

Entendendo a Visão Holística - Dinâmica

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet



Grupo: em torno de trinta pessoas.

Objetivo: Explicar de forma

lúdica o que é visão holística.

Teoria segundo a qual o homem é um todo indivisível, e que não pode ser explicado pelos seus distintos componentes (físico, psicológico ou psíquico), considerados separadamente; holística.

Tempo: cerca trinta minutos, dependendo do tamanho do grupo.

Local: sala suficientemente ampla para acomodar todos os participantes.

Material:

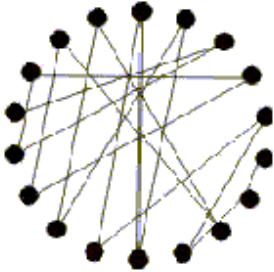
- Carretel de barbante ou linha suficientemente comprida;
- Um balão de aniversário.
- Um quadro ou uma cartolina.

Desenvolvimento:

I. Escreve-se no quadro ou em uma cartolina: "A parte é diferente do todo, mas também é o mesmo que o todo. A essência é o todo e a

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC

*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos de trocas da internet



"A parte é diferente do todo, mas também é o mesmo que o todo. A essência é o todo e a parte." (Éfeso)

parte." (Éfeso)

II. Pede-se para o grupo formar uma grande roda;

III. Entrega-se o carretel de barbante para um dos integrantes da roda e explica-se que ele deve ficar com a ponta do barbante e jogar o carretel para outra pessoa qualquer da roda explicando porque escolheu tal pessoa;

IV. A segunda pessoa que recebe o carretel deve segurar uma parte do barbante (de modo que o mesmo fica esticado entre a 1ª e a 2ª pessoa) e jogar o carretel para outro componente da roda, explicando porque escolheu tal pessoa.

Esse passo é repetido até que todos os componentes da roda tenham sua parte do barbante. Estará formada, então, uma grande teia, como na figura abaixo:

V. Com base no texto abaixo, explica-se o que é holística.

Preferencialmente, o professor não deve ler o texto: ele deve explicar com suas palavras, observando que no decorrer do texto a dinâmica continua.

"Cada indivíduo dessa roda é uma parte que forma um todo. Podemos comparar essas partes com os elementos da natureza, com os funcionários ou departamentos de uma empresa (ou escola) ou com as células de um ser vivo.

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC
*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos
de trocas da internet

É importante perceber que essas partes estão interligadas, se comunicam, se interagem e dependem umas das outras para que o todo (seja a Natureza, a escola ou o organismo de um ser vivo) viva e funcione adequadamente.

Essa é a essência da visão holística (coloca-se o balão de aniversário no meio da teia, de modo que ele fique sustentado e em equilíbrio sobre a mesma).

Esse balão que está sendo sustentado pela teia representa o equilíbrio ideal resultante da interação de cada parte. Observem que para que o balão esteja perfeitamente equilibrado é importante que todas as partes colaborem entre si.

Tudo o que há no Universo são considerados todos em relação às suas partes constituintes, mas também são partes de todos maiores. Por exemplo: um átomo forma uma molécula que forma uma célula que forma um organismo vivo que forma a parte viva de um planeta que é uma parte da galáxia que é um elemento do Universo.

E tudo isso, todos e partes, estão interdependentes numa totalidade harmônica e funcional, numa perpétua oscilação onde os todos e as partes se mantêm mutuamente.(a partir de agora o professor tira da mão de cada um o pedaço de barbante deixando-o cair, enquanto isso, continua-se a explicação do que está acontecendo).

Entretanto, estamos em uma sociedade mecanicista, onde partes tentam se sobrepor a outras, onde o ser humano torna-se predador de seu semelhante. São as classes dominantes em posição de poder que atuam ou de forma preconceituosa, ou com ênfase na competição

Elaborada por Julia Rocha Camargo - Escola Ativa- FUNDESCOLA- MEC

*Contribuições de sugestões enviadas por vários professores -grupos de trocas da internet

e não na cooperação.

E o que acontece quando não há uma perfeita sinergia entre as partes do todo ou quando não há a colaboração de todas as partes? **(nesse momento todos já largaram sua parte do barbante e o balão está no chão)**

Acontece o mesmo que aconteceu com esse balão: perde-se o equilíbrio do sistema até que ele desmorone.**(o professor pega a bola)**

Ainda há tempo de recuperar o equilíbrio se todos pegarem sua parte do barbante, só que se demorarmos muito, pode ser tarde demais. **(estoura-se a bola)**

VI. Convém notar que a aplicação deste exercício exige certa maturidade do grupo.

Conclusão: perceber que essas partes estão interligadas, se comunicam, se interagem e dependem umas das outras para que "o todo" viva e funcione adequadamente.