

**FACULDADE VALE DO CRICARÉ
MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

BRUNA MENEGUELLI DA HORA FERREIRA

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL DO
MUNICÍPIO DE PRESIDENTE KENNEDY-ES**

SÃO MATEUS- ES

2021

BRUNA MENEGUELLI DA HORA FERREIRA

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL DO
MUNICÍPIO DE PRESIDENTE KENNEDY-ES

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciência, Tecnologia e Educação.

Orientador: Prof. Dr. Marcus Antônio da Costa Nunes

SÃO MATEUS - ES

2021

Autorizada a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação

Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Faculdade Vale do Cricaré – São Mateus – ES

F383u

Ferreira, Bruna Meneguelli da Hora.

A utilização dos jogos cooperativos nas aulas de educação física no ensino fundamental do município de Presidente Kennedy - ES / Bruna Meneguelli da Hora Ferreira – São Mateus - ES, 2021.

89 f.: il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) – Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2021.

Orientação: prof. Dr. Marcus Antônio da Costa Nunes.

1. Jogos cooperativos. 2. Educação Física. 3. Ensino fundamental. 4. Presidente Kennedy - ES. I. Nunes, Marcus Antônio da Costa. II. Título.

CDD: 796.08

Sidnei Fabio da Glória Lopes, bibliotecário ES-000641/O, CRB 6ª Região – MG e ES

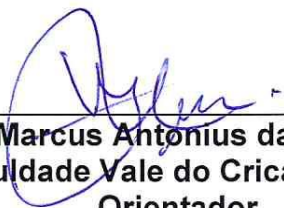
BRUNA MENEGUELLI DA HORA FERREIRA

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL DO
MUNICÍPIO DE PRESIDENTE KENNEDY - ES**

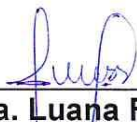
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré (FVC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Ciência, Tecnologia e Educação, na área de concentração Ciência, Tecnologia e Educação.

Aprovado em 31 de maio de 2021.

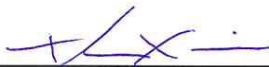
COMISSÃO EXAMINADORA



Prof. Dr. Marcus Antonius da Costa Nunes
Faculdade Vale do Cricaré (FVC)
Orientador



Profa. Dra. Luana Frigulha Guisso
Faculdade Vale do Cricaré (FVC)



Prof. Dr. Thiago Padovani Xavier
Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

RESUMO

Uma grande parte das interações sociais de uma criança, ao longo de sua infância, tem lugar no contexto dos jogos e brincadeiras, onde estabelece contato e relacionamento com os outros. Este estudo tem por objetivo compreender a utilização de jogos cooperativos pelos professores de Educação Física no Ensino Fundamental do município de Presidente Kennedy-ES. Como também, descrever os benefícios dos jogos cooperativos e verificar se os professores de educação física utilizam os jogos em suas aulas. Esta pesquisa é de caráter exploratório e descritivo, de cunho quali-quantitativa. Os dados serão coletados através de um questionário contendo 15 questões, onde se buscará, primeiramente, traçar o perfil da amostra e em seguida analisar a utilização dos jogos cooperativos na prática desses docentes. O presente estudo apresentará e discorrerá sobre as pesquisas envolvendo o jogo como elemento cultural e sua utilização na aprendizagem como uma abordagem de caráter lúdico. Também se discorrerá sobre a aprendizagem cooperativa, por se entender que, a partir da sua compreensão, é possível um melhor entendimento sobre os jogos cooperativos e os benefícios destes nas aulas de educação física. Eles possuem algumas qualidades especiais que os tornam, particularmente, apropriados e adequadas para o aprendizado. Por fim, será disposto como produto final uma sugestão atividades com os jogos cooperativos para os professores do Ensino Fundamental I e II.

Palavras-chave: Jogos cooperativos, Educação Física, Ensino Fundamental.

ABSTRACT

A large part of a child's social interactions, throughout his childhood, takes place in the context of games and play, where he establishes contact and relationships with others. Above, the context of this investigation is teachers of elementary education II from the municipal education network of the municipality of Presidente Kennedy-ES. This study aims to understand the use of cooperative games by Physical Education teachers in Elementary Education in the municipality of Presidente Kennedy-ES. As well as, describe the benefits of cooperative games and see if physical education teachers use the games in their classes. This research is exploratory and descriptive, of a qualitative and quantitative nature. The data will be collected through a questionnaire containing 15 questions, where it will be sought, first, to outline the profile of the sample and then analyze the use of cooperative games in the practice of these teachers. This study will present and discuss research involving the game as a cultural element and its use in learning as a playful approach. Cooperative learning will also be discussed, as it is understood that, from its understanding, it is possible to have a better understanding of cooperative games and their benefits in physical education classes. They have some special qualities that make them particularly suitable and suitable for learning. Finally, a suggestion of activities with cooperative games for teachers of Elementary School I and II will be available as a final product.

Keywords: Cooperative games, Physical Education, Elementary Education.

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
IAS	Instituto Ayrton Senna
PPP	Projeto Político Pedagógico
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Macrocompetências voltadas à construção da autonomia.....	18
Figura 2 – Os quatro pilares da educação.....	22
Figura 3 – Elementos da aprendizagem cooperativa.....	37
Figura 4 – Diferenças entre aprendizagem cooperativa e grupos tradicionais.	39

LISTA DE QUADROS E TABELAS

Tabela 1 – Estágios do desenvolvimento humano.....	32
Tabela 2 – Inteligências e a estimulação pelos jogos.....	33
Quadro 1 – História da aprendizagem cooperativa.....	35
Quadro 2 – Características competitivas e cooperativas.....	42

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Perfil da amostra: Sexo.....	52
Gráfico 2 - Perfil da amostra: Escolaridade/Formação.....	52
Gráfico 3 - Perfil da amostra: Vínculo de trabalho com a Rede Municipal de Ensino.....	53
Gráfico 4 - Perfil da amostra: Tempo de exercício na profissão de professor.....	54
Gráfico 5 - Perfil da amostra: Carga horária semanal de serviço.....	54
Gráfico 6 - Perfil da amostra: Nível de ensino em que trabalha.....	55
Gráfico 7 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: em que local obteve informações sobre Jogos Cooperativos.....	57
Gráfico 8 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: utiliza jogos cooperativos na prática docente.....	58
Gráfico 9 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: na escola onde trabalham os jogos cooperativos estão previstos no projeto político pedagógico?.....	59
Gráfico 10 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: como os jogos cooperativos se inserem no cotidiano da sua escola?.....	60
Gráfico 11 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: qual a importância dos jogos cooperativos para a formação das crianças?.....	61
Gráfico 12 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: que tipos de manifestações, mais características das crianças, são observados quando participam de jogos cooperativos?.....	63
Gráfico 13 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: que tipos de manifestações, mais características das crianças, são observados quando participam de jogos cooperativos?.....	64

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1.1 JUSTIFICATIVA	12
1.2 PROBLEMA DA PESQUISA	13
1.3 OBJETIVOS	13
1.3.1 Objetivo Geral	13
1.3.2 Objetivos específicos	13
2 REFERENCIAL TEÓRICO	15
2.1 REVISÃO DE LITERATURA	15
2.2 CONTEXTUALIZAÇÃO GERAL DOS JOGOS COOPERATIVOS	16
2.3 O JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL.....	26
2.4 A UTILIZAÇÃO DO JOGO NA APRENDIZAGEM	30
2.5 APRENDIZAGEM COOPERATIVA.....	35
2.6 OS JOGOS COOPERATIVOS	40
2.7 BENEFÍCIOS DOS JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....	44
3 METODOLOGIA	49
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	49
3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA	50
3.3 COLETA DE DADOS	50
3.4 ANÁLISE DOS DADOS.....	50
4 ANÁLISE DE DADOS RESULTADOS E DISCUSSÕES	51
5 PROPOSTA DE PLANEJAMENTO COM ATIVIDADES DE JOGOS COOPERATIVOS PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL I E II	66
CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
REFERÊNCIAS	73
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO	77
APÊNDICE B- PROPOSTA DE PLANEJAMENTO COM ATIVIDADES DE JOGOS COOPERATIVOS PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL I	81

APÊNDICE C - PROPOSTA DE PLANEJAMENTO COM ATIVIDADES DE JOGOS COOPERATIVOS PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL II	84
ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)	88

INTRODUÇÃO

A escola é o local ideal para mostrar a cada um dos seus membros a importância de manter e trabalhar valores como o companheirismo, a empatia, a inclusão, dentre outros, sendo estes fundamentais para que o aluno conheça e se integre com todos independentemente de raça, sexo ou capacidade. A educação, do passado até o agora, tem sido um meio de transformar vidas, gerir mudanças e criar destinos, pois é o local em que o aluno passa grande parte de seu tempo criando relações, trocando experiências e se desenvolvendo ao ter conhecimento dos conceitos estudados. Por isso, é necessário declarar a participação ativa na formação do sujeito e no seu processo de ensino-aprendizagem.

Em paralelo, os desafios instaurados no mundo atual “pós covid-19”, como o aumento das aulas online e necessidade de afastamento social, estabeleceram novos papéis de alunos e professores. Papéis estes que se moldam através de uma educação flexível, igualitária, acessível e justa, diferenciando e recriando as relações entre escola e aluno, independente de suas distintas e complexas realidades.

A sociedade em meio a tantas adversidades necessita construir formas diferenciadas de cidadania, atendendo as mudanças sociais sofridas em meio às constantes mudanças. À escola, incondicionalmente é atribuído o dever de gerir processos de ensino aprendido que façam com que o aluno enquanto criança desenvolva sua capacidade de se relacionar e de se desenvolver de forma autônoma, possibilitando um desenvolvimento pessoal e social por meios próprios.

Uma grande parte das interações sociais de uma criança, ao longo de sua infância, tem lugar no contexto dos jogos e brincadeiras, onde estabelece contato e relacionamento com os outros. Ao se analisar os diferentes tipos de jogos infantis, observa-se que se constituem em uma atividade necessariamente social, onde existem regras explícitas que, de acordo com sua estrutura e acompanhamento, determinarão o jogo. Desta forma, surge a necessidade de ser analisado como jogos e brincadeiras cooperativas são aplicadas no Ensino Fundamental I e II, no município de Presidente Kennedy, localizada no estado do Espírito Santo.

Dentre os temas abordados, a análise se pautará nos benefícios dos jogos cooperativos em que serão descritos de maneira análoga e objetiva. Através

de pesquisa de campo, será verificado se os professores de educação física utilizam os jogos cooperativos, ao fim serão dispostos sugestões de atividades a serem aplicadas no Ensino Fundamental I e II, no município de Presidente Kennedy-ES.

Em geral, os jogos competitivos são muito rígidos, inflexíveis e dependentes de equipamentos especiais, pois estão orientados para o resultado final. O jogo cooperativo, por outro lado, coloca a ênfase no processo, em que o importante é que os jogadores gostem de participar. As interações tornam-se parte essencial do ambiente escolar, uma vez que dá aos alunos a possibilidade de estabelecer acordos e consensos que permitam que eles coexistam de acordo com estes e seus interesses.

Portanto, a escola deve fortalecê-los e dar-lhes os espaços necessários em que tenham a possibilidade de encontrar o outro diferente, valorizando e crescendo nessa alteridade para desenvolver o nível pessoal, institucional e social, em uma aprendizagem conectada com as propostas de uma educação voltada para o século XXI, onde as competências socioemocionais são tão importantes quanto às cognitivas Silva; Gonçalves (2010). Por tais motivos, justificasse a escolha do tema abordado, avistando a necessidade imediata de mudança e desenvolvimento no setor escolhido.

1.1 JUSTIFICATIVA

Nesse contexto, este estudo se justifica diante da importância dos jogos cooperativos como forma de encorajar os sujeitos a se respeitarem mutuamente, a partir da reflexão, da experiência e da possibilidade de se identificarem como seres sociais, que não precisam atacar, ofender e desacreditar o ponto de vista do outro para fazer prevalecer o seu, o que contribui para a convivência a partir de certezas e incertezas que constroem as culturas. Isso implica que os sujeitos devem ser assumidos como seres em construção permanente, que se formam e se constroem nas interações sociais. Cabe à escola, portanto, alimentar seu trabalho social e humano, a fim de desenvolver o respeito à diversidade em todas as suas formas como destaca Martini (2005).

As tendências cooperativas *versus* competitivas têm implicações práticas importantes na maneira como os estudantes agem e interagem não somente na

escola, mas também em sua vida familiar e social. Nesse contexto, como professora de Educação Física, esta pesquisadora acredita que esta disciplina é o cenário ideal para o desenvolvimento da cooperação através de jogos, contribuindo para a formação de indivíduos mais justos, empáticos e que saibam interagir com a diversidade no cenário escolar e social de acordo com o que aborda Muniz (2010).

À vista disso, destaca-se a escolha do tema visto que a pesquisadora em seu fazer como docente se deparou com uma realidade que a inquietava. Em sua trajetória como profissional pode se deparar com situações de dificuldades e realizações. Dessa forma, viu a necessidade de apresentar um estudo que contribuísse positivamente para o desenvolvimento das aulas de educação física.

O tema é de relevância uma vez que ao se estudar e entender um pouco mais como os jogos cooperativos exerce suas funções em sala de aula e como contribuem para o processo de ensino-aprendizagem é possível propor e chegar a um desenvolvimento de ensino que seja significativo para todos os discentes.

1.2 PROBLEMA DA PESQUISA

Diante do exposto, este estudo buscará responder a seguinte questão-problema: Como os professores de Educação Física do Ensino Fundamental I e II de Presidente Kennedy-ES utilizam os jogos cooperativos em suas aulas?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

Compreender a utilização de jogos cooperativos pelos professores de Educação Física no Ensino Fundamental I e II do município de Presidente Kennedy-ES.

1.3.2 Objetivos específicos

Descrever como os jogos cooperativos podem auxiliar na aprendizagem nas aulas de Educação Física.

Verificar se os professores de educação física utilizam os jogos cooperativos nas aulas de Educação Física;

Apresentar os resultados desta pesquisa e propor um planejamento com sugestão de atividades para os professores regentes do Ensino Fundamental I e II à Secretaria Municipal de Educação de Presidente Kennedy-ES, voltado aos professores de Educação Física utilizando jogos cooperativos.

Esta pesquisa é de caráter exploratório e descritivo, de cunho qualitativa a ser realizada com professores de educação física do Ensino Fundamental da rede municipal de Presidente Kennedy-ES. Os dados serão coletados através de um questionário (Anexo A).

A pesquisa está dividida em quatro capítulos. O capítulo 1 é apresentado a Introdução deste trabalho, bem como a justificativa do tema e os objetivos da pesquisa. Já o capítulo 2 apresentará o Referencial Teórico com uma breve discussão sobre alguns estudos que possuem afinidade com o tema em questão, como também, será abordado o jogo como um elemento cultural. Posteriormente, será explicitada a utilização do jogo na aprendizagem, a concepção de aprendizagem cooperativa e dos jogos cooperativos. Por fim, será discutido como os jogos cooperativos se relacionam nas aulas de educação física.

O capítulo 3 aborda a Metodologia em que a pesquisa pode ser classificada como exploratória e descritiva, pois será realizado um questionário com doze professores do município de presidente Kennedy-ES. O capítulo 4, a Resultados e Discussões, se pautará em respostas abertas e fechadas que suplementam a pesquisa. O capítulo 5 exporá sobre o produto final que será disposto uma sugestão de um planejamento com atividades com os jogos cooperativos para os professores do Ensino Fundamental I e II.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, serão apresentados os estudos sob os quais se pretende embasar a discussão dos resultados obtidos na pesquisa. Assim, primeiramente será realizada a revisão de literatura, apresentando os conceitos-chave; a seguir, se discorrerá sobre o jogo como elemento cultural, demonstrando que, em todas as culturas os jogos e brincadeiras estão presentes e refletem os valores dessas sociedades.

Em seguida, se examinará a importância do jogo na aprendizagem, como elemento pedagógico. Também será discutida a aprendizagem cooperativa e os jogos cooperativos, bem como os benefícios destes jogos nas aulas de educação física.

2.1 REVISÃO DE LITERATURA

Este tópico tem por objetivo apresentar alguns estudos desenvolvidos com a mesma temática desta pesquisa.

Vidal (2017) desenvolveu uma pesquisa buscando analisar o papel educativo dos jogos cooperativos na Educação Infantil. Para tanto, sua amostra foi formada por professores da rede municipal de ensino de Florianópolis-SC, constatando que, apesar dos docentes afirmarem conhecer estes jogos, sua utilização na prática não é recorrente.

Barroso (2016) realizou pesquisa-ação com uma turma da Educação Infantil, envolvendo jogos cooperativos, a fim de analisar os comportamentos desses alunos com essas atividades. De acordo com o autor, ocorreram desentendimentos e conflitos em alguns momentos, provavelmente devido à falta de costume com esses jogos. Entretanto, também foram observadas possibilidades de integração e promoção de novas experiências, além do desenvolvimento de aprendizagens sociais, afetivas cognitivas e metacognitivas.

Almeida (2012) analisou o impacto dos jogos cooperativos junto a crianças em situação de vulnerabilidade social, acompanhando crianças do Ensino Fundamental durante 4 semanas. Para este autor, os jogos cooperativos foram eficazes aumentaram a consciência do ambiente e cultura de sustentabilidade.

Martini (2005) buscou averiguar a concepção de professores de educação física sobre os jogos cooperativos. Através de entrevistas, o autor constatou que estes são pouco explorados e, quando o são, ocorrem de modo desarticulado do restante da escola, devendo haver maior integração da disciplina com as demais, a fim de criar uma cultura cooperativa na escola.

Alencar et al (2019) aborda em seu estudo sobre as relações e a importância que os jogos cooperativos têm nas aulas de educação física, bem como, descreve como esses jogos e atividades podem unir as pessoas e contribuir no compartilhamento de experiências. O estudo descreve ainda como os jogos funcionam como uma ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem.

Vieira (2013) apresenta em seu estudo sobre os jogos cooperativos como conteúdo nas aulas de educação física como uma grande proposta de ensino. Isso desperta no aluno prazer pelos jogos, participação de todos os alunos, visão de companheirismo, tentativa de se superar, vivências com atividades coletivas e a progressão na formação e desenvolvimento de protagonismo em seu processo de aprendizagem e ensino.

Muniz (2010) afirma que os jogos são considerados estratégias metodológicas que se pauta na cooperação e relação com os sujeitos da ação. Com isso, na pesquisa foi descrito um estudo de análise nas vivências dos jogos cooperativos e sua relação com os processos de interação social.

2.2 CONTEXTUALIZAÇÃO GERAL DOS JOGOS COOPERATIVOS

A sociedade, cada vez mais atravessada pela exclusão e injustiça, necessita construir novas formas de cidadania, atendendo às demandas da modernidade, que torna o conhecimento teórico e as novas tecnologias intelectuais as chaves para o crescimento e desenvolvimento. À escola, não cabe somente definir métodos, teorias e currículos, mesmo que sejam críticos, mas sim criar um modelo de aprendizagem que possua um modelo de vínculo social (LIBÂNEO; OLIVEIRA; TOSCHI, 2012).

Há consenso sobre o desenvolvimento das chamadas competências para o século XXI¹, transversais ao currículo escolar e flexíveis à mudança, visto que estão associadas à ampliação das capacidades humanas. Os modelos de competências conhecidos colocam ênfase especial nos chamados “quatro Cs”, que incluem as habilidades de criatividade, pensamento crítico, colaboração e comunicação, as quais se acrescenta a metacognição e funções executivas que permitem aprender a aprender, refletir e tomar consciência dos processos de aprendizagem pessoal e coletiva Mosé (2013).

Ao se falar dos “quatro Cs” percebe-se que se relacionam com a forma colaborativa e com as experimentações que são aplicadas para desenvolver as competências necessárias, como o senso crítico e a criatividade. Por isso a habilidade de criatividade, o pensamento crítico, a colaboração e comunicação são importantes para o processo de aprendizagem de forma a se expandir integralmente e individualmente a autonomia do aluno.

O homem é um ser social que interage com seus pares e se adapta a grupos para expressar o que vive e sente, por isso a inclusão social é de vital importância para o seu desenvolvimento, sendo a escola um vínculo de socialização onde as crianças vivem umas com as outras e com os adultos, auxiliando a coexistência e a integração Mosé (2013).

Segundo o Instituto Ayrton Senna (IAS, 2014), quando os estudantes, na escola, se integram e interagem, aprendem a trabalhar em equipe para alcançar um bem comum, a respeitar as ideias dos outros para coexistir e compartilhar, conseguindo desenvolver a capacidade de se socializar. Nesse contexto, a educação para o século XXI busca o desenvolvimento integral de todos os alunos, para que estes desenvolvam macrocompetências² essenciais para viver em sociedade, como as apresentadas na figura 1.

¹ As habilidades e competências para o século XXI são aquelas centradas no desenvolvimento da parte socioemocional de cada indivíduo, algo fundamental para promover uma formação de jovens cidadãos da sociedade do conhecimento, com sucesso pessoal e profissional, entendendo-se que há uma lacuna entre as habilidades cognitivas, prevalentes nas escolas, as habilidades socioemocionais (IAS, 2014). ² **Macrocompetência** é uma frequência vibracional própria, adquire enorme potencial de transformação. Isso porque é uma nova energia integrada, que não é mais a soma aritmética das ferramentas isoladas, mas sim um conjunto sinérgico de alta capacidade transformadora.

Figura 1 - Macrocompetências voltadas à construção da autonomia



Fonte: IAS, 2014

Diante disso, observa-se que a criação da autonomia escolar depende de algumas ações objetivas que devem ser desenvolvidas na escola com o auxílio do docente. Por isso que neste cenário, a utilização e desenvolvimento das macrocompetências contribuem para atingir um alto nível de transformação dos discentes. Quando se propõe atividades que se desenvolvam a autonomia do educando se pensa em ações que contribuam com esse processo, como a exploração da criatividade, a resolução de problemas, a proposição de responsabilidades em sala de aula e fora e a exploração da comunicação.

Para dar conta de uma formação integral, a escola está, ao mesmo tempo e paradoxalmente, em situação privilegiada e de vulnerabilidade extrema, pois possui força e vitalidade singulares as mudanças e transformações para responder a novos desafios e, ao mesmo tempo, é o lugar em que as velhas práticas tradicionais de ensino e modelos educacionais, se cristalizam. Nesse contexto, os jogos podem se tornar uma poderosa ferramenta educacional para desenvolver não somente o conteúdo curricular, mas as habilidades e competências para o século XXI (RIVILLA, 2010). É válido ressaltar que as habilidades do ensino estão associadas ao saber fazer, como as ações, já as competências por sua vez relacionam-se com o conjunto

de habilidades. Ambas se interrelacionam com o processo de ensino e aprendizagem significativo.

Uma grande parte das interações sociais de uma criança, ao longo de sua infância, tem lugar no contexto dos jogos e brincadeiras, onde estabelece contato e relacionamento com os outros. Ao se analisar os diferentes tipos de jogos infantis, observa-se que se constituem em uma atividade necessariamente social, onde existem regras explícitas que, de acordo com sua estrutura e acompanhamento, determinarão o jogo. De acordo com Silva (2015), pode-se afirmar que, ao aceitar as regras de um jogo, estas se tornam obrigações, mas aceitas voluntariamente, dentro de um acordo entre os próprios jogadores.

Os jogos também cumprem o importante papel de transmitir conhecimentos sobre o mundo social, ou seja, toda uma série de valores e crenças, normas, papéis, etc. Nas sociedades ocidentais, pode-se observar o estreito vínculo que existe entre jogos e esportes, estabelecendo entre eles, em algumas ocasiões, uma relação de continuidade. Essa relação é tão importante que, muitas vezes, é difícil classificar uma atividade simplesmente como um esporte ou como um jogo, o que pode ser um fator que influencia o tipo de interação que ocorre nessas atividades. Para Bregolato (2007) alguns esportes, como o futebol por exemplo, constituem verdadeiros jogos infantis que, no entanto, são transformados em práticas esportivas para adultos

Em assonância a isso, Huizinga (2014), em seu livro *Homo Ludens*, caracteriza o brincar como uma atividade livre, fora da vida comum, onde brincar absorve o jogador intensa e totalmente. Possui regras e ordem fixas, não possui interesse material ou lucro e incentiva a formação de agrupamentos sociais.

O brincar é uma atividade que não é obrigatória, tem seus próprios espaços e tempos, é incerto em seus resultados, não cria riqueza material, é governado por regras e tem elementos de faz de conta e irrealidade. Assim, brincar é algo que se escolhe fazer. Não se pode presumir, no entanto, que a brincadeira é algo trivial e sem importância. Na verdade, ocorre exatamente o oposto. O jogo tem uma função biológica evolutiva importante, que tem a ver especificamente com a aprendizagem, sendo uma cultura universal, ou seja, existe em todas as culturas, de todos os tempos (Kishimoto, 2011).

Brincar é a maneira favorita do cérebro aprender as coisas. Nesse contexto, o jogo é uma forma de aprendizagem genérica, por experimentação, em um ambiente

descontraído. Para, Huizinga (2014) essas brincadeiras podem ser uma parte valiosa do processo de aprendizagem, por isso, os professores sempre as utilizaram com sucesso, de forma a tornar o aprendizado divertido e lúdico.

Os jogos possuem algumas qualidades especiais que os tornam particularmente apropriados e adequados para o aprendizado. As regras é o que diferencia os jogos de outros tipos de brincadeiras. Estas impõem limites, obrigando todos a seguirem caminhos específicos para alcançar objetivos, levando à compreensão de que se está dentro ou fora dos limites estipulados Kishimoto, (2011).

Embora crianças da Educação Infantil, com quatro a cinco anos, já entendam algumas regras do jogo, estas se tornam cada vez mais importantes à medida que o indivíduo vai se tornando adulto, definindo limites do que está bom ou não, do justo e não justo e as penalidades quando uma regra é quebrada Rivilla (2010).

As metas ou objetivos também diferenciam os jogos de outros tipos de brincadeira. Assim, se um jogo não é orientado para objetivos e pode ser jogado de várias maneiras, tem-se um brinquedo. Em um jogo, atingir seus objetivos é grande parte do que o motiva e estes são declarados no início das regras. Metas e objetivos são importantes porque o ser humano é orientado para um objetivo como espécie e, ao contrário da maioria dos animais, é capaz de conceber um estado futuro e planejar estratégias para alcançá-lo Rivilla (2010).

O progresso em relação às metas são medidos através dos resultados e feedback. Nos jogos cooperativos, cujo intuito é despertar a consciência da cooperação por meio de dinâmicas em grupo, todos buscam, juntos, objetivos comuns, enquanto nos jogos competitivos, o objetivo é vencer, ou seja, ganha-se e perde-se. Outra característica dos jogos é o conflito/competição/desafio/oposição. Este conflito ou desafio a ser resolvido não tem que ser, necessariamente, contra outro oponente. Mesmo os jogos cooperativos envolvem algum tipo de conflito, desafio ou problema a resolver, através da cooperação e do trabalho em equipe Brotto (2001).

A interação possui dois aspectos importantes: entre o jogador e o jogo e entre o jogador e outras pessoas, ressaltando, assim, seu componente social, através de agrupamentos sociais. Embora se possa jogar sozinho, é mais divertido com outras pessoas. Por fim, a representação significa que o jogo é 'sobre' algo. Isso pode ser

abstrato ou concreto, direto ou indireto, incluindo qualquer narrativa ou elementos da história do jogo Correia (2006).

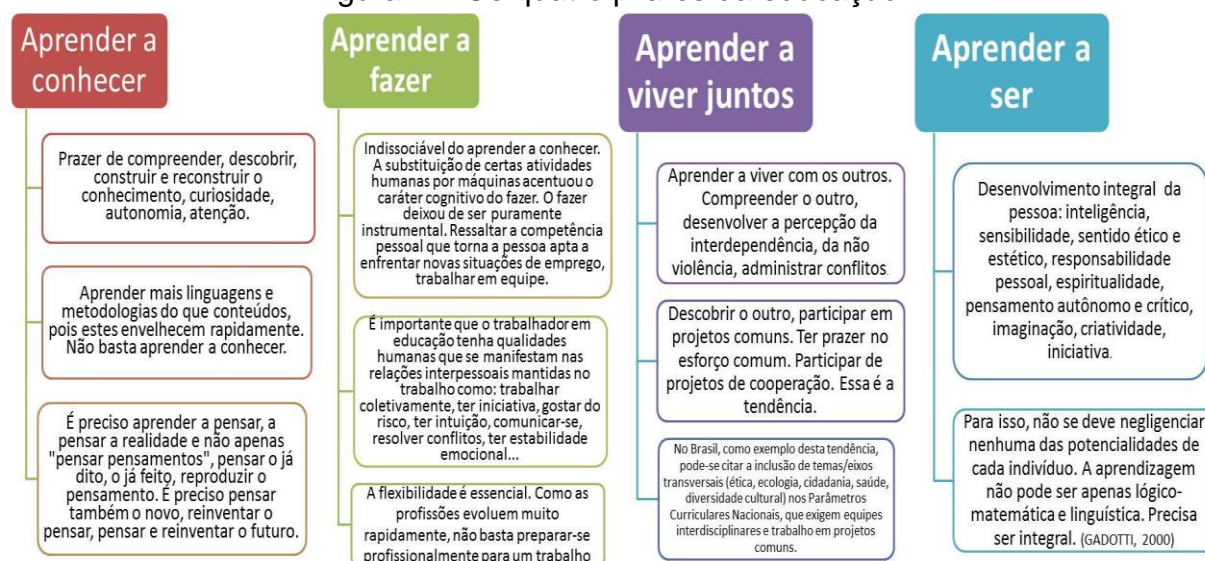
Quando indivíduos ou grupos interagem no jogo, podem assumir posições competitivas ou cooperativas. Quando cooperam, as partes envolvidas agem de maneira que percebem que beneficiarão a si mesmas e aos outros. Assim, a cooperação é um comportamento que ocorre quando há confiança nas pessoas ou grupos com os quais se está interagindo, esperando obter benefícios através do comportamento conjunto. Por outro lado, quando se participa de uma competição, tenta-se obter o máximo de recompensas possível para si mesmo e, ao mesmo tempo, se trabalha para reduzir a probabilidade de sucesso das outras partes, como destaca Brotto (2001).

Num mundo cada vez mais individualista, a colaboração é um valor pelo qual se deve continuar a apostar em todas as áreas. Aprender desde muito jovem que no mesmo jogo o papel de todos os participantes é tão importante quanto o de si mesmo é uma ideia muito poderosa que marcará a criança em seu desenvolvimento Lovisolo (2009).

Através do jogo cooperativo promovem-se muitos outros valores úteis para a vida, tais como participação, solidariedade, trabalho em equipe, criatividade ou comunicação positiva. Em 1996, um estudo da Comissão Internacional de Educação para o Século XXI foi publicado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), o Relatório Delors, onde ressalta o papel indispensável da educação, como instrumento para que a humanidade progrida rumo aos ideais de paz, liberdade e justiça social Delors (2003).

Ao definir os Princípios da Educação, o relatório reflete sobre quais devem ser os pilares da Educação, oferecendo uma orientação sobre quais são as chaves sobre as quais se pode construir, juntos, a educação das novas e futuras gerações e sintetiza o que uma educação global e integral deve estar assentada em quatro pilares, como apresentada na figura 2.

Figura 2 – Os quatro pilares da educação



Fonte: Adaptado de DELORS, 2003

Com base na figura pode observar quatro pilares da educação e seus objetivos, sobre tal, é importante destacar que eles são fundamentais para a transmissão da comunicação e informação que permeia a sociedade. Por isso a prática pedagógica do professor deve-se pautar em uma formação que seja contínua e que se versem também nos quatro pilares, inclusive nas aulas de educação física, uma vez que é um momento de grande interação com os discentes e com o processo de aprendizagem.

Cada pilar tem sua importância e relevância no processo de aprendizagem dos alunos. Aprender a conhecer está relacionado na compreensão e no processo de descobrir e construir o conhecimento. Aprender a fazer é o momento em que a criança é colocada em prática para mobilizar suas habilidades, como fazer escolhas e solucionar problemas. Outro pilar de relevância é o Aprender a conviver que se relaciona em saber conviver em sociedade e se colocar no lugar do outro. E por fim, o pilar Aprender a ser que se relaciona com o desenvolvimento do ser de forma geral em que se intensifica com a criticidade e com a autonomia que é criado.

Assim, destaca-se que os quatro pilares fazem relação com os jogos cooperativos e com as práticas de sala de aula, uma vez que também proporcionam os princípios destacados nos pilares. Por isso, nesse sentido, os jogos são uma ferramenta indispensável para atingir esse objetivo, auxiliando a gerenciar e compreender a diversidade de uma sala de aula. Os jogos cooperativos, nesse

contexto, são os mais apropriados, a fim de desenvolver valores, a colaboração e reforçar a coesão dos grupos Santos; Moita (2011).

Os jogos não são neutros, eles transmitem e potencializam um determinado código de valores através dos quais a pessoa se estrutura e desenvolve relações entre os jogadores. Portanto, trata-se de promover jogos que sejam consistentes com os valores de igualdade, participação, empatia, bom tratamento, resolução de conflitos e cooperação Fernandes (2010).

As práticas de jogos na educação física escolar visam construir e modificar a experiência que os indivíduos têm uns dos outros como jogadores. Esses mecanismos transformam seres humanos em sujeitos, isto é, existe um sujeito porque uma experiência é produzida. Assim, ao jogar, o aluno aprende mais do o conhecimento do próprio jogo, elaborando alguma forma de relação reflexiva consigo mesmo. Assim, além de construir e transmitir uma experiência objetiva, também constrói a experiência que as pessoas têm de si mesmas e dos outros sujeitos Brotto (2001).

Em outras palavras, a criança brinca, mas, ao mesmo tempo, aprende sobre si mesma e as relações entre as pessoas, ou seja, que cada uma tem certas qualidades pessoais, que é possível conhecê-las e avaliá-las com certos critérios (dados pelo professor), que é possível mudar as coisas sobre si mesmo para ser melhor ou para alcançar o que se propôs a fazer, que outras pessoas possuem qualidades diferentes, mas que é possível viver e brincar juntos, apesar das diferenças, desde que haja atitudes de compreensão, respeito e tolerância Silva, (2015).

O jogo cooperativo busca incluir e não excluir. Os jogos podem ser adaptados ao grupo, aos recursos, ao meio ambiente e ao objetivo da atividade Santos; Moita, (2011).

Em geral, os jogos competitivos são muito rígidos, inflexíveis e dependentes de equipamentos especiais, pois estão orientados para o resultado final. O jogo cooperativo, por outro lado, coloca a ênfase no processo, onde o importante é que os jogadores gostem de participar. As interações tornam-se parte essencial do ambiente escolar, uma vez que dá aos alunos a possibilidade de estabelecer acordos e consensos que permitam que eles coexistam de acordo com estes e seus interesses. Portanto, a escola deve fortalecê-los e dar-lhes os espaços necessários

em que tenham a possibilidade de encontrar o outro diferente, valorizando e crescendo nessa alteridade para desenvolver o nível pessoal, institucional e social, em uma aprendizagem conectada com as propostas de uma educação voltada para o século XXI, onde as competências socioemocionais são tão importantes quanto às cognitivas, como apresenta Silva; Gonçalves (2010).

A escola cumpre uma função fundamental para os alunos, uma vez que contribui para a sua integração na sociedade, assumindo sua formação e desenvolvimento através da construção do conhecimento, educação em valores, de forma explícita ou implícita, concepções, ideias e representações associadas ao funcionamento da sociedade Kishimoto (2011).

Pode-se dizer que, pelo tempo de vida que o aluno nela permanece, o conteúdo do trabalho e os tipos de relações que esse espaço gera, o leva a construir uma ideia de mundo, sociedade, pessoa e relacionamentos que passam a fazer parte dos modos de ser e interagir com os sujeitos que o rodeia ao longo da vida. Dentro do ambiente escolar, o aluno convive com quem o cerca e, ao fazer isso, transforma e adquire ferramentas para modificar o ambiente, o que implica aceitar e respeitar a si mesmo e aos outros para dar lugar a uma vida social, na qual as habilidades são aprendidas e normas e valores são construídos, que lhes permite estabelecer relações justas de reciprocidade Libâneo; Oliveira (2012).

Portanto, é de grande relevância promover e fortalecer processos, estratégias e ferramentas que permitam aos alunos reconhecerem-se como sujeitos sociais e como parte de um coletivo. Nesta perspectiva, a instituição educacional tem uma responsabilidade importante na formação de sujeitos para a democracia, a equidade, a participação, tolerância, respeito à diferença e direitos humanos, que contribuam para alcançar a paz e uma convivência harmoniosa (LIBÂNEO; OLIVEIRA, 2012).

Uma das tarefas da escola é socializar para não aceitar passivamente a injustiça, desenvolvendo a solidariedade. Que busque educar crianças, jovens e adultos questionadores, críticos e que atuem como sujeitos da sua história. Nesse sentido, não se deve educar para aceitar situações injustas. A escola deve se conscientizar da importância que cumpre na sociedade, pois se o fizer, realmente aprende a ler e ouvir as vozes de quem lá vive, engajando-se em ações que

promovam o reconhecimento das pessoas como sujeitos com potencial, talentos e aspirações Mosé (2013).

Cabe à escola proporcionar às gerações o conhecimento cultural, ou seja, o conjunto de conhecimentos, práticas, valores, habilidades, símbolos e significados que a sociedade construiu desde sua história e que precisa para sobreviver, coexistir e se projetar. No entanto, a escola deve ir além de transmitir aqueles fatores que constituem o ser humano como sujeito social, devendo aprender a mediá-los, construí-los e ressignificá-los nas novas culturas Santos; Mota (2011).

Para isso, a instituição de ensino deve propor práticas e concepções que ajudem a melhorar as relações entre os alunos e a sociedade, não somente através de documentos que mostram intenções, mas também, de compromissos e reflexões que fazem da escola um lugar vital para os agentes que nela coexistem. Para isso, a escola tem que ser reconhecida como um lugar complexo, que interage com sujeitos sociais de diferentes origens, particulares e complexos que enriquecem o trabalho em sala de aula e a própria convivência, uma vez que todos os seres humanos se movem em mundos diferentes Mosé (2013).

Nesse sentido, a coexistência supõe a diversidade humana, visto que os sujeitos sociais reconhecem os outros em todas as suas dimensões, como sujeitos com direitos iguais, em espaços onde têm a possibilidade de troca de conhecimentos, ideias, reflexões, histórias de vida e expectativas, que permitirão a cada um construir relacionamentos mais recíprocos, compreensivos, respeitosos, solidários e justos, sob processos de empatia Libâneo; Oliveira (2012).

Assim, a coexistência torna-se um dos desafios mais importantes para a escola, já que cada aluno entra neste sistema com suas próprias histórias de vida, fazendo interlocução com outras histórias, muitas vezes conflitantes. Portanto, as interações diárias que ali se tecem devem promover o reconhecimento de si mesmo e dos outros e, para isso, deve haver propostas pedagógicas, lúdicas e reflexivas como principal fonte de intercâmbio e consenso entre essas particularidades, o que ajuda a refletir e projetar a transformação do ser humano perante uma sociedade repleta de diferenças Lovisolo (2009).

Da mesma forma, dentro da instituição de ensino, deve haver processos de apropriação e recriação de interações, onde expressões cotidianas tragam

significados, que desenvolvam nos alunos a capacidade de compreender e valorizar a relação sujeito-sujeito, levando a uma prática de igualdade Muniz (2010).

2.3 O JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL

Para se encontrar as raízes do que hoje se denomina “jogo”, seria necessário retornar às civilizações mais remotas, entretanto, nem mesmo assim haveria certeza de se conseguir o intento, pois os jogos perpassam até mesmo as culturas mais antigas e perdidas em tempos imemoriais. Segundo Huizinga (2014, p.3), “o jogo é fato mais antigo que a cultura”, sendo ele, na verdade, não somente um elemento constituinte da cultura tal qual é conhecida hoje, mas também um elemento fundante dessa cultura.

Para Carvalho et al., (2008) pode-se afirmar que o jogo é um transmissor de costumes e está presente em todas as civilizações humanas, tendo um papel fundamental na aprendizagem social da criança, visto que é o conhecimento de aspectos do contexto cultural em que ela vive, por meio de atividades lúdicas.

O jogo tem um claro valor cultural, pois transmite modelos de comportamento e habilidades que ajudam os indivíduos a estarem em sociedade. As crianças, ao jogarem, desempenham e reproduzem papéis que veem diariamente (pai, mãe, professor). Além disso, nos jogos se manifestam os valores prevaletentes na sociedade como afirma Branco; Mansini; Palmieri (2012).

O caráter lúdico que tem os jogos, brinquedos e divertimento, desempenham um papel fundamental no aprendizado. Contudo, o jogo tem um valor importantíssimo em uma aula de educação física, pois os alunos podem combinar e recombinar as regras durante a prática, podem estimular tanto a competição quanto a cooperação, independentemente de isso ser bom ou ruim, o que deve ser visto no jogo, são seus aspectos criadores e não negativos.

A cultura surge na forma de um jogo, ou seja, a cultura não surge da brincadeira, mas se desenvolve nesta. Para Huizinga (2014), a brincadeira é para o homem um elemento tão importante quanto o trabalho intelectual. Em sua obra, este autor se distanciou das considerações biológicas, etnológicas e psicológicas do jogo, que predominavam no pensamento de sua época, e deixou fixada para a posteridade a ideia dominante entre psicólogos, pedagogos, professores e toda a

sociedade em geral que brincar é um fenômeno cultural, uma atividade livre e desinteressada.

Assim, há consenso de que a brincadeira infantil é uma atividade mental e física essencial, que favorece o desenvolvimento da criança de forma abrangente e harmoniosa. Segundo Huizinga (2014), a cultura surge na forma de jogos; a cultura, a princípio, é jogada. Por isso, o *Homo ludens* vincula o jogo à poesia, filosofia, arte, conhecimento, direito etc., e coloca com grande interesse uma questão essencial: em que medida a cultura se desenvolve na forma de jogos? Em que medida o espírito lúdico inspira os homens que vivem a cultura?

Essa questão é essencial para um professor porque esse sedimento cultural permeia o espírito da criança e as formas em que melhor se manifesta são todas formas lúdicas. Portanto, o jogo apresenta inúmeras possibilidades educacionais que contribuem para o aprimoramento da criança como ser humano. O jogo vai evoluindo à medida que vão se desenvolvendo as primeiras idades da criança, da mesma forma que o fez a própria cultura humana, que, nas suas fases primárias, teve em cada organização social algo lúdico, pois se desenvolveu nas formas e com o clima de um jogo Palmieri (2015).

O jogo, então, é uma parte vital do relacionamento das pessoas com o mundo exterior, com objetos e espaço. O momento do jogo é um período privilegiado para descobrir, criar e imaginar. Para Winnicott (1992), “brincar é uma experiência sempre criativa, e é uma experiência no continuum espaço-tempo. Um modo de vida básico”. Neste sentido, torna-se um nicho onde, sem as restrições da vida cotidiana, pode-se dar total liberdade à criação (WINNICOTT, 1992, p.75).

Da mesma forma, o jogo, do ponto de vista social, é um reflexo da cultura e da sociedade e nele as construções e desenvolvimentos de um contexto são representados. As crianças tocam o que vêem e tocam o que vivem resignificando-o. Por este motivo, o jogo é considerado uma forma de elaboração do mundo e da formação cultural, uma vez que os inicia na vida da sociedade em que estão imersos como afirma Souza, (2009).

Neste aspecto, os jogos tradicionais desempenham um papel fundamental, na medida em que figuram uma identidade particular e são transmitidos de geração em geração, principalmente por via oral, promovendo coesão e raízes nos grupos humanos. Nesse mesmo sentido, o processo pelo qual a criança compartilha o

mundo, as normas sociais são promovidas e praticadas em jogos de regras Silva, (2015).

De acordo com Souza (2009), em crianças pequenas eles representam um momento particular em seu processo de desenvolvimento evolutivo e sociocultural, e não são adquiridos precocemente. Para jogar jogos com regras, requerem a companhia de um adulto ou de dupla mais competente. Na aprendizagem, é frequente que as regras sejam reinterpretadas para fazer o jogo possível, adaptando-os e gradualmente dando origem a níveis mais elevados de complexidade até que comece a jogar conforme as mesmas regras o estabelecem.

Nessa medida, fica evidente como o jogo tem grande força socializadora no desenvolvimento infantil. Da mesma forma, de uma perspectiva pessoal, o jogo permite que as crianças possam expressar sua forma particular de ser, de se identificar, de experimentar e descobrir suas capacidades e limitações, montar seu próprio mundo, destruí-lo e reconstruí-lo como em um jogo de construir e destruir torres, para, nesse vai e vem construtivo, estruturá-lo Carvalho (2008).

Nesse trânsito pessoal do jogo, a criança entra em contato com os demais no mesmo nível, todos sendo parceiros, compartilhando o mesmo status de jogador, sejam eles mais velhos ou mais novos, enfrentando desafios e encontrando soluções, lançando hipóteses, ensaiando e cometendo erros sem a rigidez da ação dirigida, orientada e subordinada ao gerenciamento de conteúdo ou obtenção de um produto Kishimoto (2011).

Nesse sentido, Huizinga (2014) propõe uma série de características inerentes aos jogos: a ludicidade, não tendo consequências frustrantes para a criança; não está excessivamente ligado a resultados; a flexibilidade; é uma projeção do mundo interior e proporciona prazer. Na mesma linha, o jogo oferece a possibilidade de mobilizar estruturas de pensamento, ao perguntar "o que posso fazer com este objeto", e é a partir disso que os participantes desenvolvem sua capacidade de observar, investigar, imaginar, ressignificar objetos e ambientes e criar estratégias.

Todas essas possibilidades que o jogo outorga apontam sua importância no desenvolvimento de crianças e jovens e esses aspectos devem ser considerados pelos professores, a fim de construir ambientes cooperativos. Por outro lado, o jogo é uma linguagem natural porque está inserido naqueles momentos lúdicos em que

crianças e jovens sentem uma necessidade maior de expressar para os outros suas intenções, seus desejos, suas emoções e seus sentimentos Candau (2016).

Por esses motivos, a escola não pode deixar o jogo em segundo plano. Sua presença não pode se limitar a momentos de descanso e recreação, a ser uma simples motivação para uma atividade ou servir como um hobby. Não é possível classificá-lo sob parâmetros externos a ele mesmo, uma vez que isso trairia sua essência como atividade autorregulada e voluntária Souza (2009).

Em completude Candau, (2016) afirma que o brincar é uma das atividades norteadoras da infância, junto com a arte, a literatura, exploração do meio ambiente, pois são atividades que apóiam a ação pessoal dialógica na educação e promoção do desenvolvimento integral de crianças e jovens. Também deve estar presente nas ações conjuntas com a família, por meio da valorização e incorporação de sua tradição lúdica.

McLuhan (2003) define o jogo como um elemento cultural de ludicidade, uma extensão da vida.

Os jogos são modelos dramáticos de nossas vidas particulares e servem para liberar tensões particulares. Não será esta a razão porque gostamos mais daqueles jogos que imitam situações do nosso trabalho e de nossa vida social? Os nossos jogos favoritos não propiciam uma liberação da tirania monopolística da máquina social? (MCLUHAN, 2003, p. 265).

Assim, cada cultura, em função das relações que estabelece, constrói uma esfera delimitada daquilo que é designável como jogo. Essas características são encontradas quando se refere ao jogo tradicional (de tabuleiro, coletivos, dentre outros) como destaca Huizinga (2014).

Para Santos (2011), o jogo leva a exercitar o mundo tal como o indivíduo o compreende, fazendo, assim, com que se liberte de certas coisas que o incomodam. Nesse sentido, o jogo tem uma função catártica. O jogo é importantíssimo, na medida em que é instrumento eficaz no contínuo processo de equilíbrio perante o mundo. No jogo espontâneo, existe a livre atividade não sujeita a leis e regras. Nesse tipo de jogo, o jogador determina seus próprios procedimentos, não dá satisfações; joga para ele mesmo. Incluem-se, nessa categoria, os jogos motores, construtivos, destrutivos e os de personificação. O jogo organizado, entretanto, está sujeito a regras e leis, onde se aprende a ganhar e a perder.

Para Santos (2011), o ambiente que a criança encontra é organizado culturalmente e serve para regular o seu desenvolvimento psicológico. Dessa forma, o que interessa é delimitar a organização cultural do ambiente, criar oportunidades para o desenvolvimento, guiar crianças e jovens a se tornarem adultos que funcionam dentro de suas sociedades. Assim, o jogo é uma oportunidade de crescimento físico, emocional, cognitivo e social, além de agradável, espontâneo e criativo.

Outro aspecto positivo é que ajuda as crianças a se familiarizarem com as atividades corporais e permite que desenvolvam o interesse necessário para cuidar da sua saúde, algo que é essencial para levar uma vida saudável na idade adulta. Assim, auxilia na compreensão da importância da atividade física, no desenvolvimento e manutenção da saúde. Também fortalece o respeito por si mesmo de acordo com Soler (2008).

O desenvolvimento físico, mental e social geral das crianças é aumentado, sendo o meio mais eficaz e inclusivo de transmitir habilidades, padrões de pensamento, valores, conhecimento e a compreensão necessária para a prática de atividades físicas e esportivas ao longo de sua vida. Portanto, contribui para um desenvolvimento físico abrangente e saúde como parte de um bem-estar físico e mental completo Formosinho; Kishimoto (2007).

Na atualidade, as crianças e jovens dedicam mais tempo em videogames, computador, internet e televisão. Estes estilos de vida sedentários aumentam os riscos para a saúde presente e futura. Assim, uma das alternativas possíveis para combater esse problema são os jogos durante as aulas de educação física na escola.

2.4 A UTILIZAÇÃO DO JOGO NA APRENDIZAGEM

A introdução do jogo no mundo da educação é uma situação relativamente recente. Hoje, o brincar desempenha um papel decisivo na escola e contribui muito para o desenvolvimento intelectual, emocional e físico. Através da brincadeira, a criança controla seu próprio corpo e coordena seus movimentos, organiza seu pensamento, explora o mundo ao seu redor, controla seus sentimentos e resolve

seus problemas emocionais, enfim se torna um ser social e aprende a ocupar um lugar dentro de sua comunidade Soler (2008).

Para Souza, (2009) nesse sentido, a atividade mental no brincar é contínua e, portanto, envolve criação, imaginação, exploração e fantasia. Ao mesmo tempo que a criança brinca, cria coisas, inventa situações e busca soluções para os diversos problemas que surgem. O jogo favorece o desenvolvimento intelectual. A criança aprende a prestar atenção ao que está fazendo, a memorizar, raciocinar, etc.

Por meio da brincadeira, seu pensamento se desenvolve até se tornar conceitual, lógico e abstrato. O brincar é um modo de expressão muito importante na infância, uma forma de expressão, uma espécie de linguagem, por meio da qual a criança expressa sua personalidade de forma casual Huizinga (2014).

A criança também desenvolve suas habilidades motoras ao correr, pular, subir ou descer e o ingresso em um grupo facilita o desenvolvimento social, o relacionamento e a cooperação com os outros e o respeito mútuo. Além disso, ao interagir com outras crianças por meio de jogos, a linguagem é desenvolvida e refinada. Os jogos com que a criança assume um determinado papel e onde imita e se identifica com os diferentes papéis dos adultos têm uma influência decisiva na aprendizagem de atitudes, comportamentos e hábitos sociais Formosinho; Kishimoto (2007).

Tanto a capacidade de simbolizar quanto de desempenhar papéis o ajudam a ter confiança em si mesmo, a se afirmar, aumentando também a comunicação e mantendo relacionamentos emocionais. Portanto, o jogo é considerado como um recurso educacional por excelência Kishimoto (2011).

Acompanhando o processo evolutivo da criança, deve-se contribuir para facilitar o amadurecimento e formação de sua personalidade através de diferentes jogos funcionais que possam ajudar a atingir sua coordenação psicomotora, seu desenvolvimento e aperfeiçoamento sensorial e perceptivo, sua localização no espaço e com o tempo Bregolato (2007).

Tudo isso requer um ambiente propício não só na sala de aula, mas também no ambiente familiar. Esse ambiente requer espaço, tempo, material e a presença de um adulto que conheça seu papel. Segundo Moyles (2002), desde muito cedo, nos jogos de faz-de-conta, a criança desempenha uma função social, humana, generalizada, do adulto ou de bichos – aos quais o pensamento animista infantil

atribui características humanas – que correspondem a regras de ação latentes que estruturam a situação imaginária explícita.

O desenvolvimento físico, intelectual e social habilita as crianças, progressivamente, a formas de brincadeiras mais complexas, envolve símbolos e regras, sem, no entanto, eliminar, ou mesmo diminuir, a ocorrência dos jogos de exercício. De acordo com Hoefelmann (2016), crianças e adolescentes passam por diferentes estágios, sendo alguns essenciais ao seu desenvolvimento, como se pode observar na tabela a seguir.

Tabela 1 - Estágios do desenvolvimento humano

Estágio	Faixa etária	Características	Jogos que podem auxiliar
Sensório-motor	0-2	Início do desenvolvimento do comportamento motor e do conceito de objetos.	Jogos em que as crianças possam manipular objetos
Pré-operacional	2-7	A criança utiliza de categorias pré-lógicas para fazer relação entre coisas, objetos e pessoas.	Jogo de imaginação e imitação.
Operações concretas	7-12	Nessa fase a criança deverá realizar de forma autônoma e com objetos concretos, operações construídas na fase anterior, pensar de forma mais abstrata.	Jogos de memória, brincadeiras com regras e prática de colecionar e agrupar objetos.
Operações formais	12-15	Durante este processo, o indivíduo adquire a sua forma final de equilíbrio, alcança o padrão intelectual que persistirá durante a idade adulta.	Jogos que estimulem o raciocínio lógico.

Fonte: (HOEFELMANN, 2016).

Em cada uma dessas fases observado na tabela acima, deve haver estímulos, pois assim, será possível desenvolver habilidades importantes que favorecem na construção social e cultural do aluno, como os estágios descritos

acima. A contribuição presente nos estágios perpassa estratégias que jogos que contribuem para o desenvolvimento social, cultural e cognitivo do aluno, pois o jogo um recurso eficaz para o desenvolvimento de cada uma delas. Para isso, o professor deve conhecer cada uma dessas etapas, a fim de utilizar jogos que sejam compatíveis a essas fases, do contrário, podem ter resultados negativos, caso sejam muito complexos ou fáceis demais (Prieto et al., 2005). Uma vez que, os jogos conseguem trazer o aluno para mais próximo e conseqüentemente contribuir no desenvolvimento social, cognitivo e cultural.

Para tal, de acordo com Piaget (2010), brincar é uma ajuda valiosa que estimula o desenvolvimento global da inteligência infantil e o jogo também cumpre uma função biológica, além de desenvolver a moralidade, colaboras na aquisição de esquemas e estruturas que facilitam o desenvolvimento da operação cognitiva. Dentro de sua teoria do desenvolvimento infantil, a atividade lúdica reflete as estruturas intelectuais de cada momento de desenvolvimento, de forma que cada etapa corresponde a um tipo de jogo.

O jogo é um instrumento de afirmação e o melhor momento de equilíbrio da criança, que assegura a base de sua personalidade. Em seus jogos, a criança pode representar e experimentar vários papéis. Pode fantasiar ser um bichinho, professor, médico, mãe, etc. Nesse processo, expressa suas emoções e sentimentos, por meio de gestos que poderiam, de outro modo, ou em certos momentos, ser proibidos. Segundo Wajskop (2001):

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica, dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos (WAJSKOP, 2001, p, 25).

De acordo com Prieto et al. (2005), os jogos e brinquedos desenvolvem habilidades e aptidões, tornam a aprendizagem significativa e estimulam as diferentes inteligências, como pode ser observado na tabela a seguir.

Tabela 2 - Inteligências e a estimulação pelos jogos

Tipo de Inteligência	Estimulação pelos jogos
Linguística	Vocabulário, fluência verbal, gramática, alfabetização e memória verbal.

Lógico-Matemática	Conceituação, sistemas de numeração, operação e conjunto, instrumentos de medida e pensamento lógico.
Espacial	Percepção auditiva, orientação espacial, orientação temporal, criatividade e alfabetização cartográfica.
Musical	Percepção auditiva, discriminação de ruídos, compreensão de sons, discriminação de sons e estrutura rítmica.
Cinestésico-Corporal	Estimula: motricidade e coordenação manual, coordenação viso motora e tátil, percepção de formas, percepção de fundo, percepção de peso e tamanhos, paladar e audição.
Naturalista	Curiosidade, exploração, descoberta, interação e aventuras.
Pictórica	Reconhecimento de objetos, cores, formas e tamanhos percepção de fundo e percepção viso motora.
Pessoal	Percepção corporal, autoconhecimento e relacionamento social, administração das emoções, ética e empatia, automotivação e comunicação interpessoal.

Fonte: (PRIETO et al., 2005).

Com base no exposto na tabela acima, depreendem-se que os jogos e as brincadeiras conseguem desenvolver diversas habilidades no processo de ensino-aprendizagem do aluno, desenvolvimentos esses que permeiam desde o pessoal, até na área da linguística trazendo vantagens sociais, cognitivas e afetivas.

Para tal, segundo Vigotsky (2007), “é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que a realidade” (VIGOTSKY, 2007, p.117).

Portanto, segundo Brougère (1989),

A brincadeira é uma mutação de sentido, da realidade: nela, as coisas transformam-se em outras. É um espaço à margem da vida cotidiana que obedece às regras criadas pela circunstancia. Nela, os objetos podem apresentar-se com significado diferente daquele que possuem normalmente (BROUGÈRE, 1989, p.35).

Tudo isso tem um impacto profundo na educação. Nesse sentido, os jogos cooperativos desempenham um papel social, transformador e legítimo para abrir um caminho onde os alunos encontrem um lugar, uma ação e um canal de comunicação para uma melhor interação.

2.5 APRENDIZAGEM COOPERATIVA

A aprendizagem cooperativa é o resultado de elementos de outras teorias que ressaltam a importância do trabalho em equipe. Nesse sentido, Torres e Irala (2014) apresentam resumidamente a linha de tempo da aprendizagem cooperativa no quadro abaixo.

Quadro 1 – História da aprendizagem cooperativa

DATA	EVENTO RELACIONADO
Começo do século XX	A Escola Lancaster se estabeleceu nos Estados Unidos (Joseph Lancaster e Andrew Bell usaram grupos de aprendizagem cooperativa extensivamente na Europa e trouxeram a idéia para os EUA em 1806, Nova York) O Movimento da Escola Comum nos EUA: forte ênfase na aprendizagem cooperativa
Final do século XIX	Coronel Frances Parker: Promoveu a aprendizagem cooperativa, democracia e a devoção à liberdade nas escolas públicas
Começo do século XX	Movimento da Escola Nova: John Dewey e outros; Dewey promoveu grupos de aprendizagem cooperativa como uma parte do seu famoso projeto de método de instrução Teoria da Interdependência Social & Dinâmica de Grupo: Kurt Koffka & Kurt Lewin, Psicólogos da Gestalt
Anos 1940	Teorias e pesquisas sobre cooperação e competição: Morton Deutsch
Anos 1950	Teoria da aprendizagem cognitiva: Jean Piaget e Lev Vygotsky Movimento de dinâmica em grupo aplicado, Deutsch, Laboratórios Nacionais de Treinamento Pesquisas de Deutsch sobre confiança, situações individualistas; Estudos Naturalísticos
Anos 1960	Pesquisas de Stuart Cook sobre cooperação Pesquisas de Spencer Kagan sobre cooperação e competição em crianças Movimento de Aprendizagem por Investigação (descoberta): Bruner, Suchman B. F. Skinner, Aprendizagem Programada, Modificação de Comportamento David e Roger Johnson começaram a treinar professores em aprendizagem cooperativa na Universidade de Minnesota

Anos 1970	David Johnson escreveu <i>Psicologia Social da Educação</i> Robert Hamblin: Pesquisa comportamental sobre cooperação / competição Primeiro Simpósio Anual de AP A (Entre os apresentadores estavam David e Roger Johnson, Stuart Cook, Elliot Aronson, Elizabeth Cohen, e outros) Revisão das pesquisas de David e Roger Johnson sobre cooperação / competição Robert Slavin começou o desenvolvimento de currículos cooperativos Shlomo e Yael Sharan, Ensino em pequenos grupos (Investigação em grupo) Elliot Aronson, Sala de aula Jigsaw (quebra-cabeça) Edição sobre Cooperação do <i>Jornal de Pesquisa e Desenvolvimento em Educação</i> Primeira conferência Internacional sobre aprendizagem cooperativa, Tel Aviv, Israel
Anos 1980	David e Roger Johnson, Meta-análise de Pesquisa em Cooperação Elizabeth Cohen, <i>Desenhando Grupos de Trabalho</i> Spencer Kagan desenvolveu Abordagens Estruturais para Aprendizagem Cooperativa David e Roger Johnson escreveram, <i>Cooperação & Competição: Teoria & Pesquisa</i>
Anos 1990	A aprendizagem cooperativa ganha popularidade entre educadores do ensino superior Primeira conferência anual sobre Liderança em Aprendizagem Cooperativa, Minneapolis David e Roger Johnson e Karl Smith adaptaram a aprendizagem cooperativa para a sala de aula de faculdades, e escreveram. <i>Aprendizagem Ativa: Cooperação na Sala de Aula da Faculdade</i>

Fonte: TORRES; IRALA (2014)

Assim, com base na no quadro sobre a história da aprendizagem cooperativa, destaca-se que a aprendizagem cooperativa teve início com o conceito de interdependência das estruturas sociais, comparadas com ecossistemas naturais. No início do século XX, a extrapolação dessa ideia para o campo da psicologia levou à teoria de que os grupos são considerados unidades dinâmicas nas quais as relações entre seus membros são interdependentes e variáveis. Esta ideia tornou-se ainda mais concreta ao se apontar que a essência de um grupo está precisamente na interdependência entre seus membros. Desta forma, qualquer mudança no comportamento de qualquer membro do grupo tem um impacto no comportamento do restante dos seus integrantes Vasconcelos et al. (2007).

Através da teoria da cooperação e da competição, passou-se a defender que um indivíduo só coopera em um grupo se perceber que os objetivos estão diretamente relacionados com os seus. Assim, só atuará em equipe se o atingimento dos objetivos grupais beneficiá-lo individualmente. Portanto, de acordo com esta teoria, para que as pessoas cooperem em um grupo, é necessária uma interdependência positiva entre seus objetivos individuais ou que os objetivos sejam estruturados de tal forma que cada um só alcance suas metas pessoais se o restante dos indivíduos que compõem o grupo também o fizer. Nesse sentido, Vasconcelos et al. (2007) afirmam que:

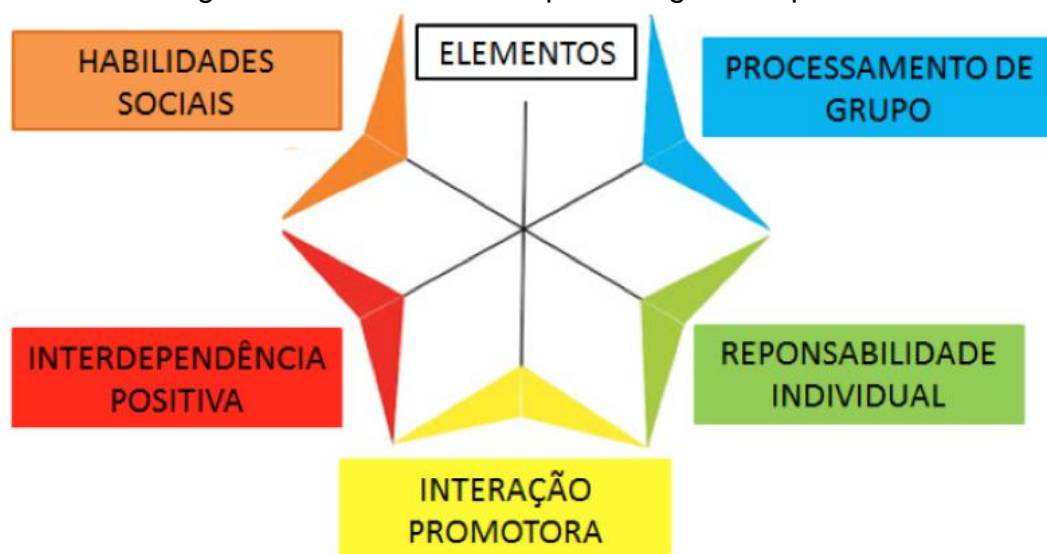
O modo como a interdependência social é estruturada determina o modo como os indivíduos interagem, que, por sua vez, determina os resultados. A interdependência positiva (cooperação) resulta em interação promotora visto que os indivíduos estimulam e facilitam os esforços mútuos para se aprender (VASCONCELOS et al, 2007, p. 76).

Relacionando essas abordagens ao campo educacional, tem-se a aprendizagem cooperativa, baseada na promoção e cooperação entre iguais como recurso. Trata-se de uma metodologia educacional baseada no trabalho em pequenos grupos, geralmente heterogêneos, onde os alunos unem forças e compartilham recursos para gerar não somente o seu próprio aprendizado, mas também o do resto de seus companheiros, como destaca Velázquez (2010).

Pode-se definir aprendizagem cooperativa como a metodologia educacional que é baseada no trabalho em pequenos grupos, geralmente heterogêneos, em que os alunos trabalham juntos para melhorar a sua aprendizagem e de outros. A aprendizagem cooperativa tem sido considerada um modelo pedagógico no qual os alunos aprendem 'com', 'de' e 'por meio' de outros alunos, através de uma abordagem de ensino-aprendizagem que facilita e aumenta a interação positiva e a interdependência, sendo considerada uma forma de desenvolver um maior intercâmbio entre os alunos e melhorar a aprendizagem dos conteúdos, resolução de problemas, motivação e atitudes Marques et al (2015).

Nesse contexto, os elementos da aprendizagem cooperativa, estão apresentados na figura abaixo.

Figura 3 – Elementos da aprendizagem cooperativa



Fonte: MARQUES et al. (2015)

Em análise, a figura 3 que apresenta os elementos da aprendizagem cooperativa se consubstancia devido aos objetivos presentes em cada uma. Ao se falar sobre a interação promotora percebe-se que a relação acontece por meio da interação que cada aluno terá com o outro e como isso pode contribuir na troca de experiências. Já o processamento em grupo propõe uma visão dinâmica do aprendizado de forma a promover a proatividade do discente. A responsabilidade individual corresponde em uma forma de avaliar que perpassa a individualidade do discente.

Em supra, as habilidades sociais têm por intuito desenvolver uma visão que envolva o aluno nos aspectos sociais presentes em sua realidade para que possa estabelecer e perceber as relações que acontecem com a realidade. Por fim, a interdependência positiva caracteriza o último elemento da aprendizagem cooperativa como a dependência mútua que é possível estipular por meio estratégias que atinjam esse objetivo, como a divisão de tarefas e a atribuição de recompensas.

Por isso, é importante destacar que os elementos da aprendizagem cooperativa são de extrema importância para a adequação as atividades e sala de aula visando uma aprendizagem significativa. Nesse quadro, para Velázquez (2015), as atividades cooperativas são aquelas onde os objetivos dos participantes são compatíveis e não há oposição entre suas ações, mas a busca por um objetivo comum. Assim, quando os parceiros da aprendizagem encorajam uns aos outros e a instrução é interativa, os objetivos de aprendizagem podem ser alcançados mais facilmente. Além disso, enfatizar o cultivo da comunicação interpessoal e habilidades sociais em situações de aprendizagem cooperativa pode induzir à motivação pessoal intrínseca.

A aprendizagem cooperativa pode reforçar a cognição dos alunos, aprimorando sua aprendizagem ativa e substituindo a instrução passiva tradicional. Nesse contexto, em lugar de receberem passivamente os conteúdos, há uma troca ativa destes, diferente de metodologias individualistas ou competitivas, como destaca Soler (2008).

Vale ressaltar que não basta reunir uma turma em grupos e automaticamente se desenvolverá uma aprendizagem cooperativa, pois esta vai além, demandando que os estudantes estejam reunidos para se ajudarem a atingir um determinado

objetivo. Nesse contexto, pode haver grupos que atuam em oposição e outros em cooperação. As situações de cooperação/oposição referem-se àquelas todos convergem para o alcance de um objetivo comum e àquelas em que estes se opõem, como adversários, aos demais membros do grupo. A chave neste contexto, segundo Velázquez (2010) é determinada pela combinação entre o tipo de interação existente, numa situação de condução, e a incompatibilidade entre os seus objetivos.

Na figura 1, observa-se que existem diferenças entre a aprendizagem cooperativa e os grupos de trabalho tradicionais.

Figura 4 – Diferenças entre aprendizagem cooperativa e grupos tradicionais

DIFERENÇAS ENTRE GRUPOS DE TRABALHO TRADICIONAL E DE APRENDIZAGEM COOPERATIVA	
Grupos em aprendizagem cooperativa	Grupos de trabalho tradicional
✓ Interdependência positiva	✓ Não há interdependência
✓ Responsabilidade individual	✓ Não há responsabilidade individual
✓ Heterogeneidade	✓ Homogeneidade
✓ Liderança partilhada	✓ Há um líder designado
✓ Responsabilidade mútua partilhada	✓ Não há responsabilidade partilhada
✓ Preocupação com a aprendizagem dos outros elementos do grupo	✓ Ausência de preocupação com as aprendizagens dos elementos do grupo
✓ Ênfase na tarefa e também na sua manutenção	✓ Ênfase da tarefa
✓ Ensino direto dos skills sociais	✓ É assumida a existência dos skills sociais, pelo que se ignora o seu ensino
✓ Papel do professor: observa e intervém	✓ O professor ignora o funcionamento do grupo
✓ O grupo acompanha a sua produtividade	✓ O grupo não acompanha a sua produtividade

Fonte: FREITAS; FREITAS (2003)

Observa-se, a partir dessas características, a diferença entre a aprendizagem cooperativa e o trabalho em grupo é a existência das responsabilidades presentes na aprendizagem, como a interdependência positiva, heterogeneidade, responsabilidade individual e preocupação com o ensino que caracteriza uma aprendizagem cooperativa. É necessário, portanto, gerar uma série de condições durante o trabalho em grupo que promovam esse ambiente.

São consideradas características da aprendizagem cooperativa a interdependência positiva de metas, promoção da interação face a face, responsabilidade individual, aprendizagem ativa, habilidades interpessoais e de trabalho em pequenos grupos, identificação dos comportamentos do grupo durante o desenvolvimento de tarefas, determinando as contribuições (a fim de reforçá-las) e entraves (para propor alternativas) para a sua realização. Desta forma, promove conquistas acadêmicas, sociais, afetivas e emocionais de acordo com o que aborda Damiani (2008).

Ao se analisar essas características, podem ser citados alguns dos benefícios da aprendizagem cooperativa, dentre os quais a contribuição para o desenvolvimento de competências e a melhoria do desempenho acadêmico; auxílio para desenvolver valores como empatia, ajuda mútua, participação, solidariedade, comunicação e assunção de responsabilidades; favorecimento da metacognição; consciência dos próprios erros e auto-regulação da aprendizagem (competência para aprender a aprender) e também incentivo à interação comunicativa oral e escrita (competência linguística); melhoria da convivência em sala de aula, das relações intergrupais, da inclusão, da atenção à diversidade dos alunos, redução do bullying e aumento da autoestima; interdependência positiva entre os membros do grupo, apoiando uns aos outros para atingir um objetivo comum como aborda Pinho; Ferreira (2013).

Geralmente, a aprendizagem cooperativa é utilizada nas disciplinas tradicionais, porém, tem sido cada vez mais discutido o seu uso disciplina de Educação Física, através dos jogos cooperativos, sendo muito importante especialmente quando a situação exige uma relação de interdependência positiva entre os participantes para o alcance de um objetivo definido, conhecido e compartilhado por todos.

2.6 OS JOGOS COOPERATIVOS

A cultura é o tecido das expressões em torno da vida e da existência humana, onde significados são construídos que recriam a condição dos sujeitos como seres pensantes, sensíveis e atuantes. O jogo cooperativo, como abordagem para a coexistência escolar, assume duas opções: como a construção dos diversos

sentidos que são gerados entre os alunos, onde existem espaços vitais de participação, organização, em que as formas de ver, sentir, pensar, preconceitos, conhecimentos, gostos e hábitos constituem uma rede de símbolos e significados que conferem conta de todo o ser de hoje; e como conteúdo básico da socialização, que integra as dimensões do corpo, afetivas, cognitivas, sociais, estéticas, éticas, políticas e culturais.

A capacidade de interagir de maneira positiva, não agressiva e colaborativa com os outros é um dos objetivos mais fundamentais do desenvolvimento humano e fornece uma base para o sucesso na vida pessoal, social e profissional. Muito do aprendizado desses comportamentos é feito através da brincadeira. Com efeito, para Correia (2006) jogar é a oficina da criança, um lugar onde regras, comportamentos e consequências são exploradas, alteradas e aprendidas.

Os jogos diferem em diversas características, como conteúdo, determinação do resultado e contexto. A característica que descreve a dinâmica social essencial de um jogo e provavelmente influencia substancialmente o comportamento social das crianças é o contexto do jogo, que se refere à relação dos objetivos dos jogadores. Baseado na teoria da interdependência social, três contextos de jogo podem ser derivados: cooperativo, competitivo e solitário, como destaca Lovisolo (2009).

Jogos cooperativos são caracterizados por uma interdependência, isto é, uma relação positiva entre os objetivos dos jogadores, que vencem e perdem juntos. Em jogos competitivos, os objetivos dos jogadores têm uma interdependência negativa: a vitória de um leva à derrota do outro e vice-versa. Ao jogar jogos solitários, os objetivos dos jogadores são independentes, o que significa que o sucesso ou fracasso de um jogador não afeta os resultados dos outros, de acordo com o autor Martini (2005).

Soler (2008) apresenta as características dos jogos competitivos e cooperativos, como pode ser observado no quadro 2.

Quadro 2 – Características competitivas e cooperativas

JOGOS COMPETITIVOS	JOGOS COOPERATIVOS
Divertidos para alguns	Divertidos para todos
Sentimento de derrota	Sentimento de vitória
Alguns excluídos por falta de habilidade	Todos se envolvem, independentemente de sua habilidade
Aprende-se a ser desconfiado	Aprende-se a compartilhar e a confiar
Categorias, meninos X meninas, criando barreiras entre pessoas	Há mistura de grupos que brincam juntos, criando alto nível de aceitação mútua
Perdedores ficam de fora do jogo e, tornam-se observadores	Todos envolvidos por período maior, mais tempo para desenvolver capacidades
Não se solidarizam e, felizes quando algo de “ruim” acontece aos outros	Aprende-se a solidarizar com sentimentos dos outros e, deseja-se o seu sucesso
Jogadores desunidos	Aprendem a ter um senso de unidade
Perdem a confiança em si quando são rejeitados ou perdem	Desenvolvem autoconfiança porque são bem aceitos
Pouca tolerância a derrota, desenvolve sentimento de desistência	A habilidade de perseverar face as dificuldades é fortalecida
Poucos se tornam bem sucedidos	Todos encontram caminho para crescer

Fonte: SOLER (2008)

De acordo com o quadro acima se percebe que há diferença de jogos competitivos com os jogos cooperativos. Na primeira situação nota-se que jogos possuem características como a presença do sentimento de derrota, os jogos são divertidos para alguns alunos e jogadores desunidos. Por outro lado, percebe-se um jogo que promove um sentimento de vitória, há o envolvimento de todos, os participantes aprendem a ter um senso de unidade e desenvolvem sua autoconfiança. Diante disso, destaca-se que os jogos cooperativos possuem objetividades que tendem a aproximar o aluno à interação e do processo de uma aprendizagem significativa e promotora de autonomia.

A cooperação está diretamente relacionada à comunicação, coesão, confiança e desenvolvimento de habilidades positivas de interação social. Por meio de empreendimentos cooperativos, as crianças aprendem a compartilhar, a ter empatia, a se preocupar com os sentimentos dos outros e a trabalhar juntas. Os jogadores devem ajudar-se mutuamente, trabalhando juntos como uma unidade, onde cada um é parte necessária, com uma contribuição a dar, não deixando ninguém fora da ação como aborda Muniz(2010).

O fato de trabalharem juntos para um objetivo comum, e não um contra o outro, transforma imediatamente respostas destrutivas em úteis: os jogadores

entendem que é uma parte aceita do jogo e, portanto, se sentem totalmente envolvidos. O resultado é uma sensação de ganho como destaca Branco; Mansini; Palmieri (2012).

Um grande conjunto de evidências apóia os efeitos de jogos cooperativos, na sociabilidade, não apenas durante a situação dos jogos em si, mas também depois de jogar, com níveis mais altos de cooperação. As crianças iniciam um contato físico mais positivo e interações interétnicas mais positivas com seus colegas. Assim, intervenções cooperativas reduzem comportamentos agressivos e promovem altruísmo de acordo com Santos; Santos (2017).

Depois de trabalhar em colaboração, os estudantes compartilham as recompensas de forma mais equitativa em comparação com o trabalho solitário. Esse efeito parece dever-se a um senso promovido de justiça, e não a um aumento geral da generosidade. Os jogos e atividades cooperativas impactam substancialmente não somente as interações entre os jogadores, mas também em relação a terceiros não envolvidos (ou seja, não jogadores), com um maior uso de estratégias pró-sociais e uma maior consideração das necessidades de outras pessoas como aborda Branco; Mansini; Palmieri (2012).

O que realmente importa em qualquer jogo cooperativo é que todos tenham a chance de fazer uma contribuição. Consequentemente, todo jogador deve, em algum momento, assumir um papel ativo (= líder) e passivo (= seguidor), tornando esses jogos uma maneira ideal de criar um senso de comunidade e de desenvolver um forte espírito de equipe como destaca Palmieri (2015).

A característica comum de todos os jogos cooperativos é a maneira como eles são jogados, ou seja, os jogadores devem poder confiar um no outro. As crianças que aprendem a trabalhar com outras pessoas em busca de um objetivo comum continuarão desenvolvendo essa capacidade na idade adulta. Os benefícios são sentidos na vida profissional posterior, quando o indivíduo é chamado a unir esforços com colegas para alcançar um objetivo maior de acordo com Muniz (2010).

Jogos cooperativos têm valor educacional, o que não significa que não sejam emocionantes e sempre divertidos, capturando a atenção e aproveitando a energia de crianças e adultos. O senso de comunidade pode ser transmitido através das gerações, porque adultos e crianças obtêm igual prazer sem sofrer pressão para

vencer ou competir. Jogos cooperativos permitem que os jogadores socializem, com o resultado de que jogar juntos os fortalece juntos Lovisolo (2009).

O jogo cooperativo é para o aluno um aspecto fundamental na formação de seu comportamento, além de permitir ao professor identificar melhor o aluno. Para isso, é fundamental dar atenção especial ao desenvolvimento de cada participante ao longo do jogo, a fim de observar se os objetivos fundamentais desses jogos (divertir-se, conhecer uns aos outros, interagir, ajudar os outros e cooperar) estão sendo alcançados.

2.7 BENEFÍCIOS DOS JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

O currículo do Ensino Fundamental é projetado para promover a aprendizagem ao longo da vida e a saúde, bem como o desenvolvimento físico e mental por meio de atividades educacionais humanizadas, vitalícias, adaptativas e integrativas do indivíduo consigo mesmo, com a sociedade e com a natureza. A educação nacional visa, em última instância, desenvolver e cultivar cidadãos saudáveis e fisicamente aptos, capazes de ter sucesso na escola e em sociedade Brasil (1997).

No que se refere à participação da disciplina de educação física na formação global dos educandos, esta vem mudando suas estratégias, conceitos e formatos das aulas, em busca de uma aprendizagem não voltada somente às habilidades físicas e competitivas, mas que envolvam também a cooperação, com o propósito de produzir resultados sociais e afetivos.

A educação física é a educação da saúde, do corpo e da mente. Os valores devem ser ensinados para que o aluno desenvolva os conhecimentos mínimos que lhe permitam cuidar do seu corpo e manter sua saúde. Os Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação Física escolar defendem uma educação que desenvolva participação social e política, criticidade, integração com o meio, dentre outros requisitos para a formação dos estudantes. Dentre estes objetivos, ressalta-se a necessidade do aluno ser capaz de “posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, utilizando o diálogo como forma de mediar conflitos e de tomar decisões coletivas” (BRASIL, 1997, p. 5).

No entanto, não é incomum que as aulas de Educação Física no Ensino Fundamental se voltem basicamente ao desenvolvimento de atividades competitivas ou recreativas, com a participação apenas daqueles alunos mais qualificados, sendo os demais estudantes marginalizados e negligenciados, causando uma certa apatia e rejeição a esses momentos, especialmente por parte das meninas. Também é comum o estímulo a jogos que incentivam a competição e rivalidade, que ressaltam as diferenças de gênero e causam situações de conflito que transcendem fora da escola Brotto (2001).

Esta forma de trabalho negligencia aspectos fundamentais, como o desenvolvimento de habilidades motoras, além do caráter intelectual, da área da saúde, socialização e promoção de valores, que podem ser favorecidos a todos os alunos da educação básica através da educação física. Além disso, esta prática não contribui com o desenvolvimento global das crianças e jovens, que se adaptem a uma sociedade em constante mudança. E que estejam cada vez mais distantes de valores e atitudes inadequadas como aborda Lovisolo (2009).

Observa-se, portanto, que a aprendizagem cooperativa, ao longo do tempo, não recebeu a devida atenção no cenário da educação física, como ocorreu em outras áreas, e só recentemente o conceito tem sido aplicado e desenvolvido, através dos jogos cooperativos. Entretanto, Velásquez ressalta que a aprendizagem cooperativa difere do jogo cooperativo, pois, enquanto a primeira se constitui em uma metodologia, onde o principal objetivo é a aprendizagem, podendo, inclusive ter algum tipo de competição intergrupar, o segundo é uma atividade cujo principal objetivo é a diversão, apesar de desenvolver habilidades motoras e sociais durante seu desenvolvimento como destaca Correia (2006).

Como já afirmado anteriormente, a aprendizagem cooperativa é um formato instrucional no qual os alunos trabalham juntos em pequenos grupos estruturados para dominar o conteúdo da lição e o papel do professor é esclarecer os objetivos da prática, garantir que as tarefas sejam compreendidas, demonstrar o comportamento apropriado, fornecer a direção, definir limites de tempo, definir os objetivos com clareza, monitorando o progresso do grupo e fornecendo instrução e orientação. O professor também deve se certificar de que as metas comumente acordadas para os indivíduos e seus grupos sejam atingíveis de acordo com Freitas; Freitas (2003).

Através de jogos cooperativos, a educação física busca motivar os estudantes, em um modelo onde o professor se torna o facilitador, delegando a responsabilidade de aprender ao aluno. Os jogos desenvolvidos nesta disciplina fornecem um ambiente com inúmeras possibilidades, devido à grande diversidade de atividades que podem ser realizadas Soler (2008).

Entretanto, para que um jogo promova ou facilite a aprendizagem cooperativa, Muniz (2010) ressalta que deve possuir um objetivo comum para todos os alunos, evitando a competição e a necessidade de todos se ajudarem e interagirem para atingir o objetivo (o que evita a ação individual), já que não basta a soma dos esforços isolados, sendo necessário adaptar a própria ação motora à do parceiro.

Com atividades físicas cooperativas, é feita uma tentativa de originar a união de todos os alunos, independentemente de raça, religião, sexo, etc., conseguindo estabelecer o trabalho em equipe, visando aumentar a autoestima, integração e aceitação no grupo, despertando interesse e gosto pela atividade física, promovendo a responsabilidade na participação em grupo, demonstrando que, apesar de não ser competitiva, uma atividade também pode ser divertida, valorizando as conquistas no processo e não o resultado, promovendo climas positivos durante as aulas como destaca Branco; Mansini; Palmieri (2012).

O aprendizado cooperativo em educação física deve motivar o aluno a ser o protagonista da aula, o que depende fundamentalmente da relação do professor com o aluno e do aluno com seus parceiros, onde o significado da aprendizagem cooperativa é encorajar todos esses fatores para capacitar o aluno em várias habilidades Muniz (2010).

Existem diferentes formas de trabalhar por métodos cooperativos no assunto. De acordo com Fernandez-Rivas e Espada-Mateos (2017), as atividades podem ser desenvolvidas através da tutoria entre pares, com formação de grupos com diferentes níveis de conhecimento e habilidades para atingir um objetivo comum; ensino recíproco, onde cada aluno ensina ao outro e, ao mesmo tempo, aprende com ele; o mosaico ou puzzle, onde cada membro do grupo tem uma parte da tarefa e torna-se o especialista com o objetivo de ensinar ao restante os conhecimentos apreendidos na sua parte; os jogos, onde dois grupos heterogêneos discutem um tema e expressam apoio ou rejeição (defensores e detratores); grupos

de pesquisa, proposta de um trabalho com a aprovação ou modificação dos demais participantes do grupo; sessões de avaliação, que podem ser em grupo ou individuais; e estudo de caso, que é fornecido aos alunos para que possam analisá-lo, tomar decisões, definir o problema e tirar conclusões e soluções. Este tipo de modelo é usado com grupos mais maduros.

Assim, é importante destacar que os professores que utilizam a aprendizagem cooperativa em suas aulas potencializam não só as conquistas motoras e cognitivas, mas também as sociais e afetivo-motivacionais, característica fundamental deste modelo. Uma abordagem baseada na introdução de jogos cooperativos ou no reforço de certos comportamentos que se manifestam nas aulas, mesmo em tarefas com estrutura lógica competitiva, deve ser considerada dentro do modelo de aprendizagem cooperativa, desde que, e na medida em que, visa a promoção dos princípios da cooperação e inclusão como aborda os autores Branco; Mansini; Palmieri (2012).

Essa concepção evita a identificação de uma parte com o todo, muito difundida entre os professores, para que fique claro que o trabalho em grupo ou o jogo cooperativo são passos dados, ou recursos usados, para ir avançando progressivamente dentro de um modelo pedagógico claramente definido e complexo.

Desta forma, no processo de transformação da prática tradicional para a aprendizagem cooperativa, o professor pode introduzir diferentes ações progressivamente, sempre orientadas para o mesmo fim, adaptando-se ao contexto específico dos seus alunos e permitindo para si e para os estudantes a aquisição de experiências relacionadas com a lógica da cooperação, partindo de situações simples e evoluindo para situações cada vez mais complexas como destaca Torres; Irala (2014).

Assim, é possível afirmar que os Jogos cooperativos apresentam como benefícios ajudar o aluno a ter confiança em si mesmo e nas outras pessoas; ser capaz de experimentar o que sente; de interpretar e aceitar o comportamento dos outros; de transformar seus comportamentos com base nos outros; compreender melhor a si e aos outros; superar o sentimento de se sentir julgado; viver em grupo e sentir-se responsável por si mesmo e pelos outros; e comunicar-se positivamente com os outros.

Para a aula de educação física, o jogo tem sido a primeira pedagogia. Entretanto, nem sempre esta atividade é levada a sério, sendo encarada como algo sem valor pedagógico, como recreação somente. Por outro lado, os jogos cooperativos têm sido muito pouco utilizados, priorizando-se nas aulas, jogos competitivos, muitas vezes com o objetivo de competições estudantis em nível municipal ou estadual.

Portanto, é necessário que se tenha paciência para ensinar esta nova forma de jogar, especialmente se os participantes nunca jogaram cooperativamente. Através de mudanças apropriadas, boa supervisão, exposições repetidas e participação construtiva dos jogadores, os jogos começarão a ser aceitos. Quando os jogadores começarem jogar cooperativamente, a supervisão e preocupação com as regras diminuirão e começarão a se preocupar com o bem do outro.

3 METODOLOGIA

3.1 TIPO DE PESQUISA

Esta pesquisa é de caráter exploratório e descritivo, de cunho quali-quantitativa. A pesquisa exploratória, segundo Gil (2010), busca uma "maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito" (GIL, 2010, p.27). Os estudos exploratórios normalmente são realizados quando o objetivo é examinar um tema ou problema de pesquisa pouco estudado ou não abordado, ou seja, quando a revisão da literatura revela que existem apenas diretrizes e ideias não pesquisadas vagamente relacionadas ao problema de estudo.

A pesquisa descritiva é definida por Andrade (2008) como o "conjunto de procedimentos utilizados, onde os fatos serão observados, analisados, classificados e interpretados sem que haja interferência do pesquisador" (ANDRADE, 2008, p.124). Os estudos descritivos buscam especificar as propriedades importantes de pessoas, grupos, comunidades ou qualquer outro fenômeno que é sujeito a análise. Eles medem ou avaliam vários aspectos, dimensões ou componentes do fenômeno ou fenômenos a serem investigados. Do ponto de vista científico, descrever é medir. Ou seja, em um estudo descritivo, uma série de questões é selecionada e cada uma delas é medida de forma independente, a fim de descrever o que está sendo investigado.

De acordo com Sampieri, Collado e Lucio (2013), a pesquisa quali-quantitativa envolve a "integração ou combinação entre os enfoques qualitativos e quantitativos" (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2013, p.11). Nesse contexto, ao longo da pesquisa, os enfoques se complementam, contemplando as características de cada um, a fim de tornar o estudo mais significativo. Os métodos mistos representam um conjunto de processos sistemáticos, empíricos e críticos de pesquisa e envolvem a coleta e análise de dados quantitativos e qualitativos, bem como sua integração, para fazer inferências a partir de todas as informações coletadas e alcançar uma maior compreensão do fenômeno em estudo.

3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA

A pesquisa será realizada com doze professores de educação física do Ensino Fundamental I e II da rede municipal do município de Presidente Kennedy-ES.

3.3 COLETA DE DADOS

Os dados serão coletados através de um questionário (Apêndice A) contendo 15 questões, onde se buscará, primeiramente, traçar o perfil da amostra e em seguida analisar a utilização dos jogos cooperativos na prática desses docentes.

Devido ao isolamento social imposto pela pandemia da Covid-19, os questionários serão organizados no Google docs. E o link do mesmo será encaminhado via e-mail para os professores. Antes de começarem a responder o questionário, os professores deverão ler e aceitar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Anexo A), disponível também no mesmo sítio eletrônico e, somente então, serão encaminhados às perguntas do questionário.

3.4 ANÁLISE DOS DADOS

Os dados quantitativos serão tabulados e apresentados através da frequência absoluta (n) e porcentagem (%), dispostos em tabelas e/ou gráficos, a fim de uma melhor visualização pelo leitor.

Os dados qualitativos serão apresentados e discutidos através da análise de conteúdo que, segundo Bardin (2011), é caracterizada por investigar o significado simbólico das mensagens, a fim de representar os fatos.

O potencial da análise de conteúdo é amplo e permite sua utilização tanto do ponto de vista quantitativo quanto qualitativo, aproveitando ambas as abordagens quando combinadas de forma sistemática e reproduzível, o que lhe confere, quando aplicado com rigor, as características de uma boa metodologia científica.

4 ANÁLISE DE DADOS RESULTADOS E DISCUSSÕES

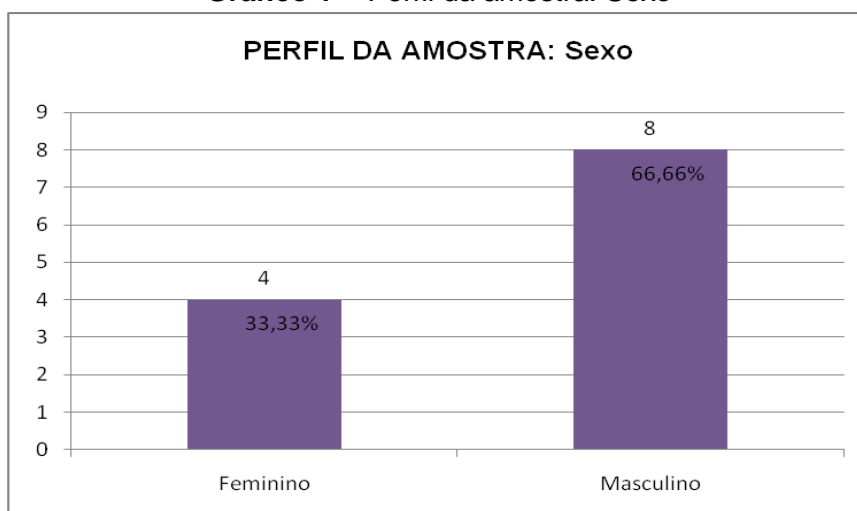
A necessidade de utilizar jogos cooperativos nas aulas de educação física com o intuito de aproximar os jovens, despertar a cooperação e ajuda que ocorre no contato e ligação com os jogos promovendo um ensino significativo é um dos desafios que faz com que o professor esteja sempre atualizado e se dedique no intuito de se adequar às transformações que ocorrem no meio social.

Dessa forma, foi aplicado um questionário com doze professores que contempla questões que subsidiam o conteúdo da pesquisa em relação à utilização dos jogos cooperativos cujo objetivo é destacar se os professores de educação física têm conhecimento sobre como utilizar, sobre sua importância em sala de aula e sobre suas objetividades para um ensino de qualidade.

À visto disso, o capítulo a seguir contemplará de forma clara e objetiva as respostas dos referidos docentes que participaram da pesquisa que tem por intuito subsidiar a pesquisa e fundamentar o estudo.

Sobre tal, o questionário se dividiu em dois momentos de perguntas o primeiro em relação ao perfil da amostra em que continha perguntas relacionadas ao sexo dos participantes, escolaridade e outros. Já o segundo momento está relacionado no uso dos jogos cooperativos na prática docente, visando destacar se o professor trabalha ou trabalhou com os jogos entre outros.

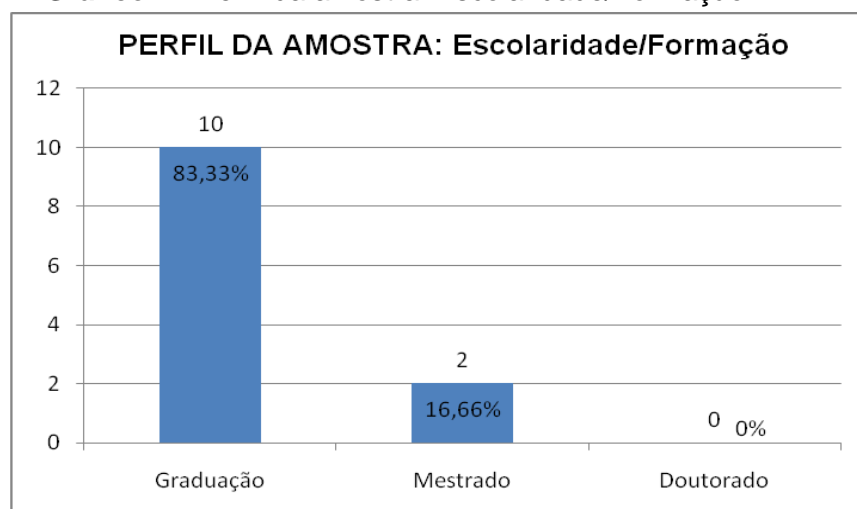
Em relação ao perfil da amostra pode-se destacar que os participantes da pesquisa, de um total de 12 participantes, 4 eram do sexo feminino e 8 do sexo masculino, correspondendo a 33,33% e 66,66% de porcentagem do número total, respectivamente. Diante dessas respostas pode-se estabelecer que o maior número de participantes da pesquisa é do sexo masculino (Gráfico 1).

Gráfico 1 - Perfil da amostra: Sexo

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Em relação à escolaridade/formação destacou-se que 10 participantes possuem graduação, ou seja, se formaram para atuar como docente regente, 2 possuem mestrado, destacando que alguns professores procuraram se especializar para atuarem em sala de aula, e por fim, foi detectado que nenhum dos professores pesquisados possuem doutorado (Gráfico 2).

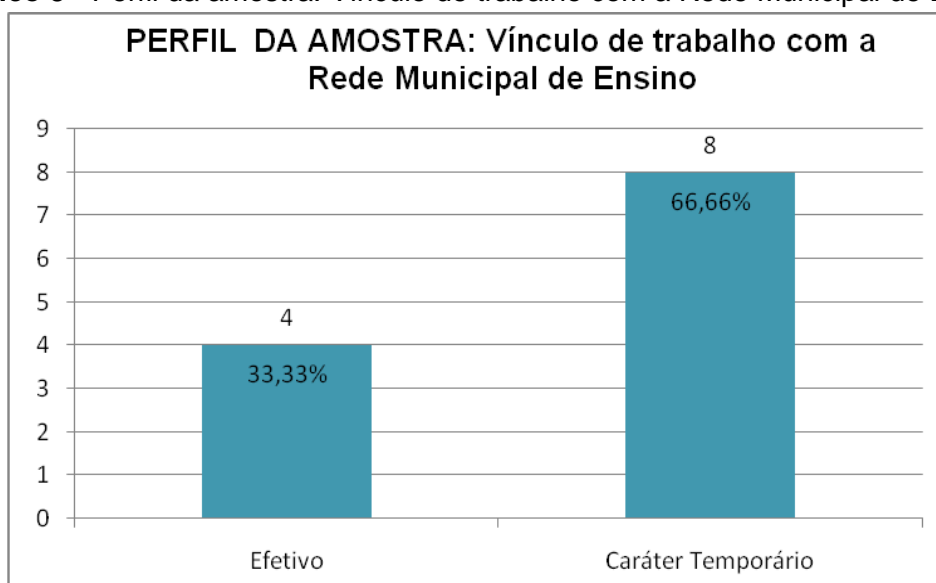
Também é importante destacar que a baixa procura pela Pós-Graduação stricto sensu Mestrado pode se destacar devido ao investimento, bem como, a alta dedicação de estudo que deve ser realizado. Esses aspectos podem ser um empecilho para o docente que almeja se promover e aumentar sua escolaridade e formação.

Gráfico 2 - Perfil da amostra: Escolaridade/Formação

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

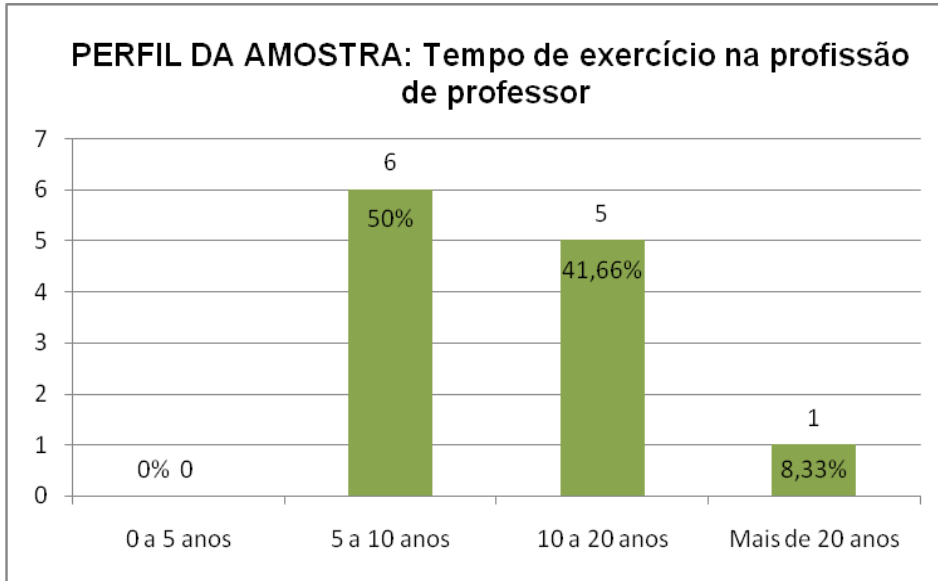
Quanto ao vínculo de trabalho com a rede municipal de educação foi possível destacar que 4 participantes informaram ser efetivos, ou seja, são professores que passaram em concurso e atuam em uma mesma escola, podendo assim acompanhar e promover uma linha de desenvolvimento com os alunos e 11 são admitidos por caráter temporário, em que mesmo não conseguindo estar no mesmo ano com os alunos, podem iniciar um trabalho significativo que poderá ser dado continuidade no ano subsequente (Gráfico 3).

Gráfico 3 - Perfil da amostra: Vínculo de trabalho com a Rede Municipal de Ensino



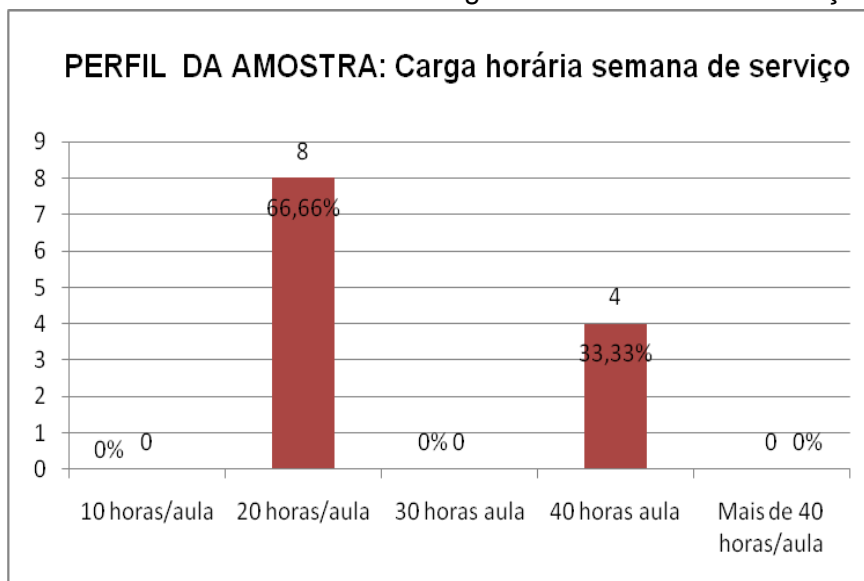
Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Com base na pergunta sobre o tempo do exercício na profissão de professor destacou-se que os participantes do estudo não possuem menos do que 5 anos de experiência, totalizando 6 professores com o tempo de 0 a 5 anos, 5 com a experiência de 10 a 20 anos e 1 docente com experiência acima de 20 anos. Esses dados ressaltam que os docentes que trabalham no município de estudo possuem experiência em sala de aula (Gráfico 4).

Gráfico 4 - Perfil da amostra: Tempo de exercício na profissão de professor

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

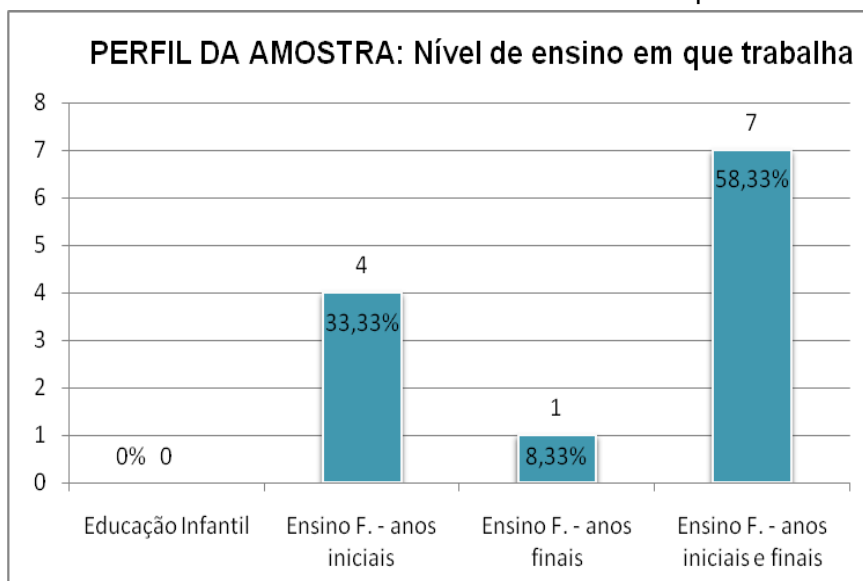
Diante disso, a pergunta cinco do questionário se dirige a carga horária de trabalho semanal na rede municipal de educação, totalizando 8 participantes com 20 horas/aula e 4 participantes com 40 horas/aula. As respostas vêm elucidar que as práticas dos docentes do município pautam-se em uma prévia mínima de carga horária, o que pode facilitar no desenvolvimento e planejamento do professor (Gráfico 5).

Gráfico 5 - Perfil da amostra: Carga horária semanal de serviço

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Em relação à última pergunta do questionário referente ao perfil da amostra sobre os níveis de ensino em que o professor trabalha foi possível destacar que 4 participantes trabalham no Ensino Fundamental – anos iniciais, 1 trabalha no Ensino Fundamental – anos finais e 7 trabalham nos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental (Gráfico 6).

Gráfico 6 - Perfil da amostra: Nível de ensino em que trabalha



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Diante de tais informações é possível considerar que o perfil da amostra dos participantes que responderam o questionário evidencia que possuem experiência profissional e trabalham com diversas turmas o que pode favorecer para um ensino de forma significativa, se os jogos cooperativos forem implementados nesta escola.

Sobre isso, de acordo a segunda parte das perguntas do questionário referente ao uso de jogos cooperativos na prática docente, é importante que o professor conheça o que engloba as suas práticas docentes bem como a matriz da disciplina, por isso de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) 2018, a disciplina de educação física,

[...] oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, jovens e adultos na Educação Básica, permitindo o acesso a um vasto universo cultural. Esse universo compreende saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas e agonistas, que se inscrevem, mas não se restringem, à racionalidade típica dos saberes científicos que, comumente, orienta as práticas pedagógicas na escola. Experimentar e analisar as diferentes formas de expressão que não se alicerçam apenas nessa racionalidade é uma das potencialidades desse componente na

Educação Básica. Para além da vivência, a experiência efetiva das práticas corporais oportuniza aos alunos participar, de forma autônoma, em contextos de lazer e saúde (BRASIL, 2018, p. 215).

Em assonância a isso, vale ressaltar que na unidade temática sobre brincadeiras e jogos explora,

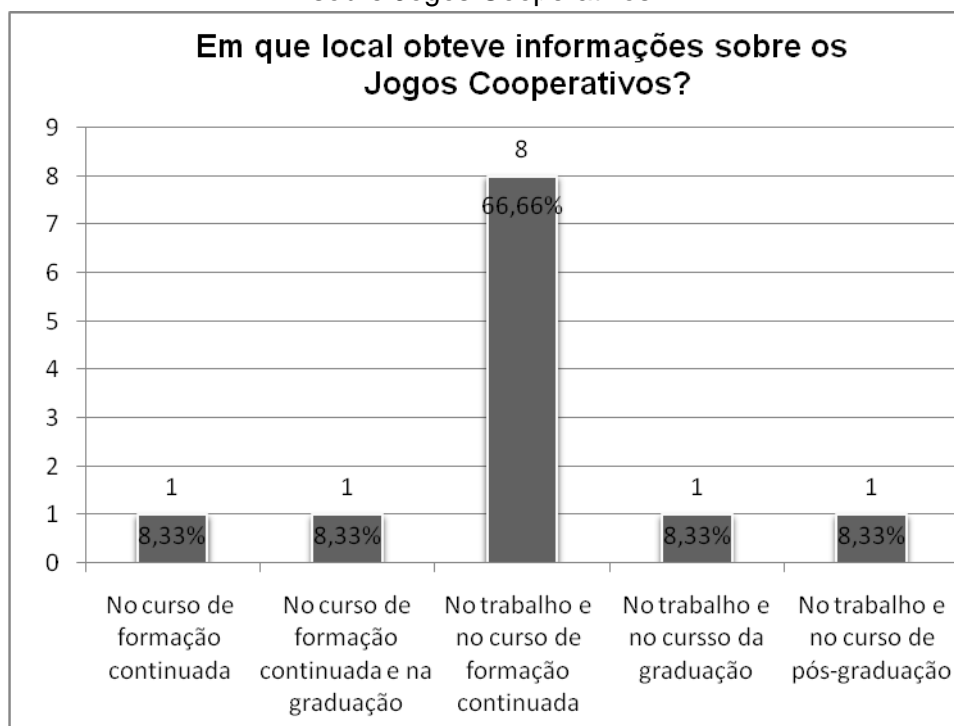
[...] aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares (BRASIL, 2018, p. 216).

Com isso, é importante que o docente tenha conhecimento sobre a sua prática e como os conteúdos pré-estabelecidos interferem no desenvolvimento dos discentes. Diante disso, a sétima pergunta do questionário está relacionada ao fato se o docente trabalha ou trabalhou com os jogos cooperativos.

Com as respostas dos professores foi possível observar que todos afirmaram que já trabalharam ou trabalham com os jogos cooperativos em sala de aula, o que se ressalta ao exposto anteriormente sobre a importância de o docente conhecer os regimentos exigidos pela sua disciplina. Isso confirma que os professores participantes conhecessem esse regimento e o aplica em suas aulas.

Já na pergunta de número 8 os docentes tiveram de informar onde obtiveram informações sobre os jogos cooperativos (Gráfico 7).

Gráfico 7 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: em que local obteve informações sobre Jogos Cooperativos?



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Com base nos dados presente no gráfico 7 destacou-se que todos os professores afirmaram ter conhecimento sobre os jogos cooperativos e que este conhecimento foi desenvolvido ao longo da graduação, pós-graduação e em formações continuadas ou até mesmo no ambiente de trabalho. Para tal, a

[...] BNCC integra a política nacional da Educação Básica e vai contribuir para o alinhamento de outras políticas e ações, em âmbito federal, estadual e municipal, referentes à formação de professores, à avaliação, à elaboração de conteúdos educacionais e aos critérios para a oferta de infraestrutura adequada para o pleno desenvolvimento da educação (BRASIL, 2018, p. 10)

Por isso é importante considerar que a formação dos professores é de extrema importância para o processo de ensino-aprendizagem, bem como para a evolução e desenvolvimento da educação em âmbito social e cultural presente nas disciplinas.

No entanto, é importante destacar também que os professores além de ter sua formação solidificada e possuir conhecimento dos regimentos de sua área, deve, pois, verificar se isso se aplica nas turmas escolares. Diante disso, a pergunta de número 9 questiona se os docentes utilizam os jogos cooperativos em sua prática pedagógica (Gráfico 8).

Gráfico 8 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: utiliza jogos cooperativos na prática docente



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Com as respostas dos participantes foi possível destacar que metade dos entrevistados utiliza os jogos cooperativos algumas vezes nas aulas e a outra metade afirmou que utiliza os jogos nas aulas muitas vezes.

De acordo com Libâneo (1998) o professor funciona como mediador do processo de ensino e aprendizagem integrando diversos conteúdos a sua aula, especialmente, os conteúdos da própria disciplina, por isso ao se falar sobre a prática pedagógica, fala-se de seu fazer como docente.

Diante disso, ao se basear nas respostas dos professores, pode-se destacar que ao afirmarem que trabalham algumas ou muitas vezes com os jogos cooperativos, o professor, elucida que em sua prática a mediação vem ocorrendo. Ao mediar os jogos cooperativos em sala de aula, o docente consegue criar situações possibilitadoras de um processo significativo na aprendizagem.

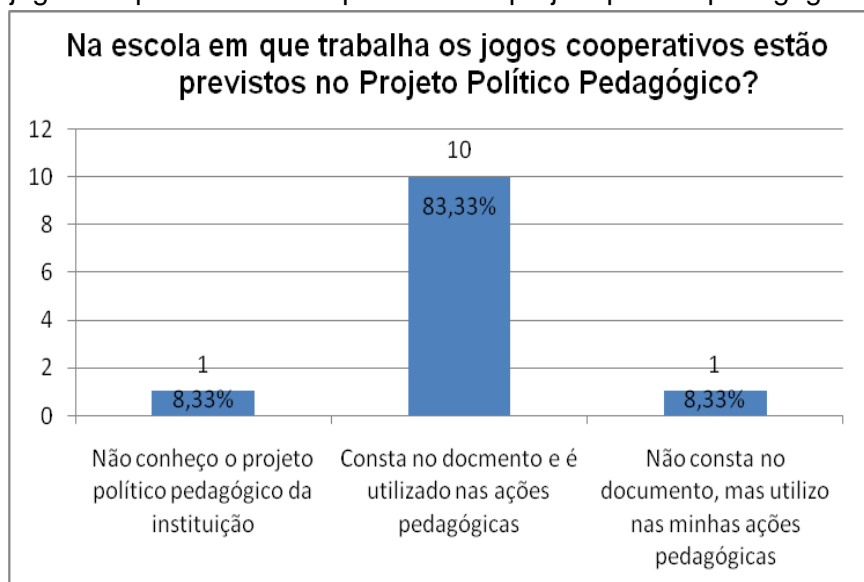
Nesse cenário e com base em Brotto (2001) a prática pedagógica auxiliada aos jogos cooperativos e brincadeiras, pode contribuir no fazer do docente de forma a criar autonomia no processo de desenvolvimento do aluno. Por isso, o planejamento do professor deve se adequar na realidade e particularidade do discente.

Dessa forma, ao detectar que os professores pesquisados utilizam os jogos em sala de aula, pode-se depreender que o planejamento do docente tende a aperfeiçoar os processos educacionais de forma positiva e significativa.

Outro fator que merece destaque seja pela instituição escolar ou para o fazer do professor é a análise do Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, pois considerando seu objetivo principal de destacar propostas, objetivos, metas que a instituição de ensino deve realizar, ele também destaca por meio de estratégias e projetos educativos que essas ações podem mediar o que foi traçado anteriormente. Por isso, deve-se considerar o PPP um documento que prevê estratégias positivas para o ensino.

Diante disso, a pergunta de número 10 questiona os participantes se os Jogos Cooperativos estão previstos no PPP da escola em que atua (Gráfico 9).

Gráfico 9 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: na escola onde trabalham os jogos cooperativos estão previstos no projeto político pedagógico?



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

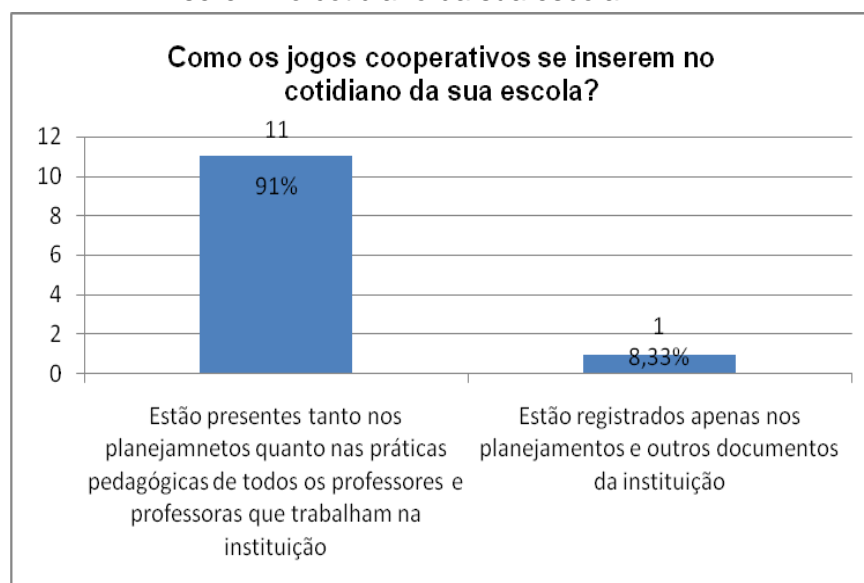
Sobre isso, a soma maioria dos pesquisados, 10 professores, afirmaram que consta no documento e é utilizado nas ações pedagógicas, 1 professor declarou que os jogos cooperativos não constam no documento, mas que utiliza em suas ações pedagógicas e 1 participante disse que não conhece o projeto político pedagógico da instituição. Tais informações validam a relevância do professor ter conhecimento do PPP da instituição escolar, bem como aplicar em suas aulas, o que em suma maioria dos pesquisados, é o que acontece.

Quando o professor tem acesso ao PPP da escola ele consegue prever e planejar o que será trabalhado nas aulas, bem como, quais ações podem realizar ou adaptar. Então quando os professores afirmam, no questionário, que conhecem o

projeto de sua escola e que aplicam nas aulas, retomam a ideia da importância de se ter conhecimento dos documentos pertencentes à instituição de ensino.

Em complemento a isso, a pergunta de número 11 elucidada sobre como os jogos cooperativos se inserem no cotidiano da sua escola, tal questionamento coloca em práxis a ação-reflexão e planejamento que o docente deve ter (Gráfico 10).

Gráfico 10 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: como os jogos cooperativos se inserem no cotidiano da sua escola?



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

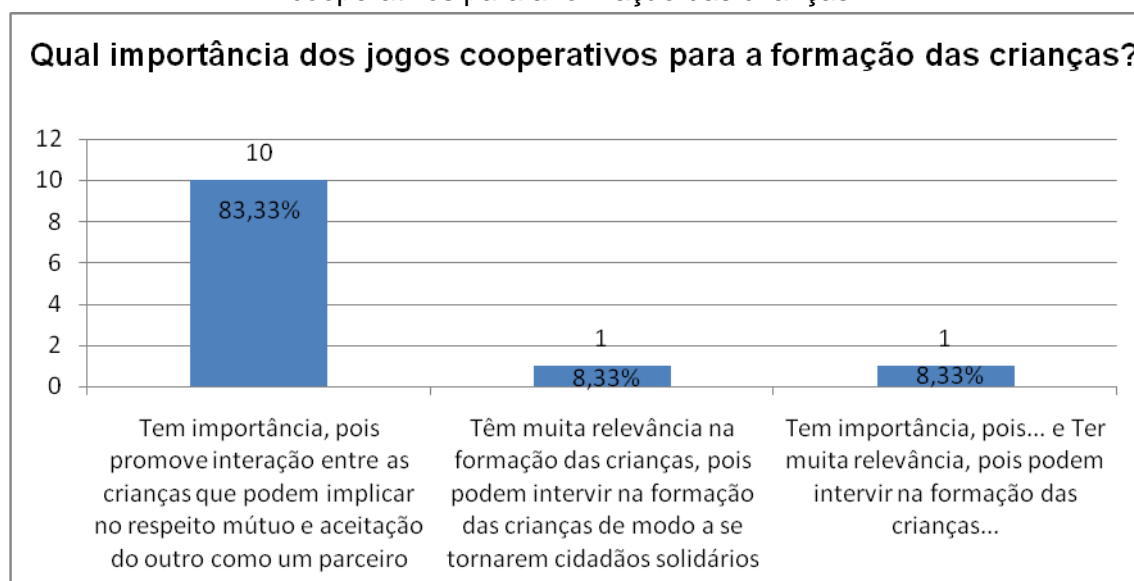
Com base nas respostas, destacou-se que 11 professores afirmam que os jogos cooperativos fazem parte dos planejamentos, bem como, nas práticas pedagógicas de todos docentes que trabalham na instituição, e somente 1 participante afirma que os jogos cooperativos estão registrados apenas no planejamento e em outros documentos da instituição.

À vista disso e com base nas respostas dos participantes, é importante destacar que os jogos cooperativos têm importância na formação das crianças visto que oportuniza a interação com os colegas de forma assídua e participativa respeitando as particularidades de cada sujeito. De acordo com Brotto (2001), os jogos cooperativos têm por objetivo aproximar as diferenças que caracterizam os sujeitos e auxiliam na autoestima, na inclusão, no respeito à diversidade e aplica a prática de ser, conhecer e aprender por meio da interação.

Assim, mediante as respostas, destaca-se que os docentes têm conhecimento da inserção dos jogos em suas aulas como também a importância de realizar os planejamentos necessários para uma boa prática pedagógica.

Diante disso, a pergunta de número 12: “Qual a importância dos jogos cooperativos para a formação das crianças”, demonstrou a importância da interação positiva entre as crianças, (Gráfico 11).

Gráfico 11 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: qual a importância dos jogos cooperativos para a formação das crianças?



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Com as respostas, pode-se perceber que a maioria dos participantes, 10 professores, marcaram a opção que afirma que o conteúdo “tem importância, pois promove interação entre as crianças que podem implicar no respeito mútuo e aceitação do outro como um parceiro”. Por outro lado, um professor destacou a opção anterior e também a opção que afirmava “ter muita relevância, pois podem intervir na formação das crianças de modo a se tornarem cidadãos solidários”. Por fim, um professor marcou a última alternativa em que afirma que os jogos cooperativos “têm muita relevância na formação das crianças, pois podem intervir na formação das crianças de modo a se tornarem cidadãos solidários”.

Com base nas respostas dos professores, percebe-se que eles validam e têm conhecimentos sobre a importância dos jogos cooperativos na formação das crianças. Diante disso, Soler (2008) afirma que os espaços que são dispostos nas aulas de educação física podem promover a solidariedade e a cooperação, bem

como, benefícios mútuos que permeiam entre a memória do aluno, na forma de pensar, de se relacionar, no desenvolvimento e na relação com os modos de interação de coletividade e individualidade.

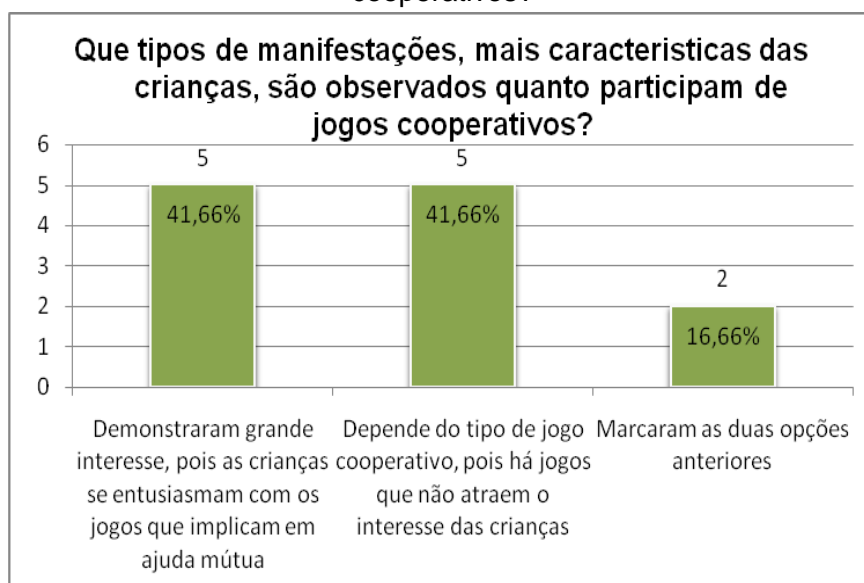
Em relação à pergunta de número 13 em que se referem à quais contribuições os jogos cooperativos trazem para formação das crianças é importante destacar que todos os professores destacaram em suas respostas que consideram os jogos cooperativos de suma importância para a formação das crianças em que as opções marcadas permeiam na contribuição dos jogos para promover o autoconhecimento; incitam a imaginação do aluno; contribuem para a construção de conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente; fazem os alunos perceberem a existência de diferentes formas de pensar sobre um mesmo fenômeno; desenvolvem atenção do aluno; possibilitam a ampliação do vocabulário; estipulam o uso da memória do aluno, fazendo resgatar informações anteriormente assimiladas; proporcionam a formação de uma consciência cooperativa; permitem a relação individual x coletivo e que desenvolvem o aspecto cognitivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de jogo cooperativo adotado.

Com base nas respostas dos participantes fica evidente considerar que os professores têm conhecimento da relevância dos jogos cooperativos na formação das crianças. Sobre tal, Lovisolo (2009), afirma que quanto maior for a participação e cooperação dos educandos maior será o convívio com a sociedade.

Em relação a isso, Palmieri (2015) destaca que os jogos evoluem gradativamente e são impactantes na interação com os sujeitos. Por isso, é importante considerar a validade e relevância das manifestações que ocorrem.

Por essa razão, aos serem questionados em relação à pergunta 14: “que tipos de manifestações, mais características das crianças, são observados quando participam dos jogos cooperativos”, como se observa no gráfico 12:

Gráfico 12 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: que tipos de manifestações, mais características das crianças, são observados quando participam de jogos cooperativos?



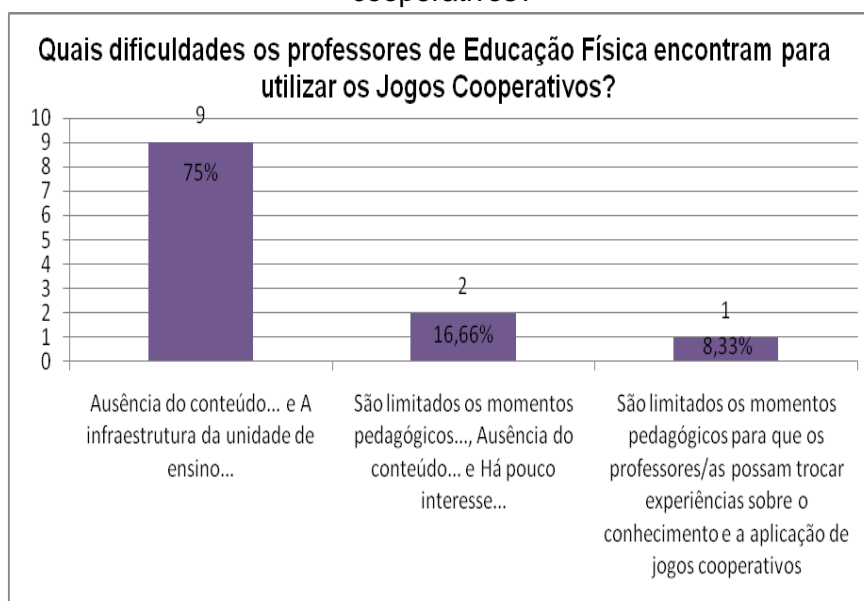
Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Diante das respostas, destacou-se que 2 participantes marcaram as opções: “demonstraram grande interesse, pois as crianças se entusiasmam com os jogos que implicam em ajuda mútua” e a opção “depende do tipo de jogo cooperativo, pois há jogos que não atraem o interesse das crianças”. Por outro lado, 5 professores marcaram a opção “demonstraram grande interesse, pois as crianças se entusiasmam com os jogos que implicam em ajuda mútua” e 5 marcaram a alternativa “depende do tipo de jogo cooperativo, pois há jogos que não atraem o interesse das crianças”. Essa questão destaca que os docentes conhecem a validade das manifestações e gostos das crianças em relação à prática dos jogos cooperativos.

Assim, é importante considerar que, de acordo com as respostas, alguns jogos não atraem o interesse dos alunos e por isso o professor deve rever a sua prática pedagógica, como é disposto nas ideias e considerações de Soler (2008). Já quando os professores destacam que as crianças demonstram interesse e entusiasmo, reforça a ideia que de o planejamento faz a diferença, como também, considera as características do grupo. Soler (2008) destaca ainda, a importância de planejar as aulas de acordo com as especificidades dos sujeitos, para assim os jogos pedagógicos serem uma estratégia positiva.

Para tanto, ao fim do questionário foi perguntado aos docentes que dificuldades os professores de educação física encontram para utilizar os jogos cooperativos (Gráfico 13).

Gráfico 13 – Uso de jogos cooperativos na prática docente: que tipos de manifestações, mais características das crianças, são observados quando participam de jogos cooperativos?



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Diante disso, nove professores, marcam as opções “ausência do conteúdo de ensino sobre jogos cooperativos no currículo de formação inicial do curso de educação física” e “a infraestrutura da unidade de ensino não ajuda, pois apresenta poucos espaços para a realização de jogos cooperativos”. Por outro lado, 2 professores marcaram as opções “são limitados os momentos pedagógicos para que os professores/as possam trocar experiências sobre o conhecimento e a aplicação de jogos cooperativos”, “ausência do conteúdo de ensino sobre jogos cooperativos no currículo de formação inicial do curso de educação física” e “há pouco interesse das crianças por jogos cooperativos”. Por fim, 1 professor destacou quem em sua realidade as opções que mais se assemelham são: “são limitados os momentos pedagógicos para que os professores/as possam trocar experiências sobre o conhecimento e a aplicação de jogos cooperativos”, “há pouco interesse das crianças por jogos cooperativos” e “a infraestrutura da unidade de ensino não ajuda, pois apresenta poucos espaços para a realização de jogos cooperativos”.

As respostas trazem em reflexão a fala de Brotto (2001) em que os professores devem trabalhar os jogos cooperativos em sala de aula, mas que antes, a instituição de ensino deve dar condições para a realização dessa prática. A inserção do conteúdo no currículo depende de toda a equipe escolar e da secretaria de educação, bem como, a realização de discussões sobre o tema, já a infraestrutura depende da secretária de educação, de verbas e também da instituição de ensino. Por outro lado, é importante ressaltar que existem materiais alternativos em que os próprios alunos podem ajudar a construir e tornar a aula significativa e participativa. Esses são fatores que podem contribuir para o fazer do docente na utilização dos jogos.

Com base nas respostas dos professores e com suas experiências de sala de aula acerca da metodologia de aplicação dos jogos cooperativos que foi possível destacar que as realidades por vezes se assemelham e merecem um destaque maior por parte da instituição escolar, uma vez que em algumas situações podem ser eximidas pela instituição. Bem como, deve ter um olhar mais presente do professor, como também, no contexto de aulas não presenciais decorrente da pandemia do COVID-19, para que faça as devidas alterações e adequações no currículo a fim de sanar as dificuldades encontradas.

Assim como, em se trabalhar essa metodologia em um cenário em que o indivíduo é levado a se tornar mais competitivo, embora tenha que haver a cooperatividade para que o indivíduo se torne competitivo.

Após a análise das respostas do questionário, a pesquisadora viu a necessidade de criar um material – uma sugestão de aulas com os jogos cooperativos – que pudesse servir como um auxílio para os docentes de Educação Física do município de Presidente Kennedy-ES, bem como ser apresentado e disponibilizado à Secretaria Municipal de Educação. Dessa forma, a sugestão poderá servir de aporte para o professor aplicar em suas aulas, bem como fazer alterações e/ou ajustes que julgar necessário. A sugestão de materiais se encontra no apêndice B.

5 PROPOSTA DE PLANEJAMENTO COM ATIVIDADES DE JOGOS COOPERATIVOS PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL I E II

Após a aplicação do questionário sobre os jogos cooperativos e da análise de dados, a pesquisadora viu a necessidade de criar um material – uma proposta de planejamento com atividades de jogos cooperativos para as aulas de educação física do ensino fundamental I e II para que fosse usado como um auxílio e sugestão para os docentes. A proposta de planejamento e a descrição dos planos de aula tem o intuito de contribuir na prática dos professores regentes.

É válido ressaltar que um dos maiores desafios do professor de educação física é propor condições para a realização de uma prática pedagógica que faça a diferença em sala de aula, por isso a utilização de estratégias e mecanismos podem fazer a diferença no trabalho de sala.

Por isso, os jogos cooperativos podem ser uma estratégia que promove diversas aprendizagens e desenvolvimentos socioculturais. Sobretudo para Brotto (2001),

Despertando e desenvolvendo os talentos, vocações, dons e tons pessoais, como peças singulares, importantes e fundamentais ao grande jogo de coexistência. Através do jogo cooperativo a sinergia entre auto-estima e relacionamento interpessoal é sintetizada e ganha proporções extraordinariamente educativas e transformadoras (BROTTO, 2001, p.13-14).

Isso faz com que os jogos contribuam para as concepções sobre a cooperação, segurança e bom-humor. Os jogos cooperativos partem de princípios que contribuem para o desenvolvimento da coletividade, igualdade de direitos e deveres, inclusão e desenvolvimentos humano, de acordo com o que aborda Soler (2008).

Por essa razão, o planejamento de atividades tem por objetivo apresentar uma proposta com estratégias e mecanismos que os professores podem desenvolver em sala de aula, bem como demonstrar como podem ser aplicadas. Todo material exposto tem por intuito aproximar o professor das práticas com os jogos cooperativos de forma a ativar os processos de desenvolvimento dos discentes inseridos.

Mediante a isso, ao se abordar as atividades possíveis no planejamento, o sobre os jogos cooperativos tem-se a objetividade de descrever quais as potencialidades cada atividade proporcionará aos alunos participantes e envolventes. Para Soler (2008) os jogos cooperativos podem permitir a vivência de diversos acontecimentos do mundo real e contribuem para a formação tanto dentro da escola como fora. Por isso, o planejamento de atividades se justifica pela relevância que possui para o contexto de sua aplicabilidade.

À vista disso, para Kishimoto (2011)

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar os alunos diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproxima-lo dos 28 conteúdos culturais a serem veiculados na escola (KISHIMOTO, 2011, p.13).

Por ser um grande aliado ao ensino, os jogos cooperativos tendem a proporcionar diversos momentos de interações que são mediadas pelos professores regentes. Com isso, e mediante as respostas dos questionários, destacou-se que a maioria dos professores tem conhecimento dos benefícios e utilizam os jogos em suas aulas, porém, não são aplicados com frequência devido a estruturas escolares defasadas. Assim, o planejamento tem por intuito contribuir na maior aplicabilidade dos jogos, expondo estratégias de atividades que possam ser desenvolvidas em qualquer ambiente.

Outro aspecto importante é a respeitabilidade da realidade dos alunos, aspecto esse que deve ser disposto como importantíssimo para o desenvolvimento dos jogos nas aulas, uma vez que o professor

tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação ocorre que, na fase de mudança, está tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito (VASCONCELLOS, 1995, p.74).

Ao considerar as particularidades dos discentes o professor conseguirá propor um planejamento que se adeque a essa realidade. Diante disso, o planejamento proposto pela pesquisadora, foi pesando e articulado atentando-se nessas situações e dando possibilidades de o docente adequar e modificar, se necessário, o que julgar relevante.

Com isso, o planejamento de atividades com os jogos cooperativos para as aulas de educação física do ensino fundamental I e II produzido pela autora pode ser

de grande valia para subsidiar os processos e fazeres do professor dentro de sala de aula, bem como contribuir para o âmbito social e cultural do desenvolvimento dos discentes. Ele foi desenvolvido com o objetivo de contribuir com a prática do professor de educação física e poderá ser modificado, complementado e amplificado quando o docente julgar necessário. O material disposto no planejamento foi elaborado pela pesquisadora e se baseou também nas positivities de sua prática.

Diante de todo o exposto, caso o docente queira realizar alterações ou adequações terá total liberdade, uma vez que nenhum turma ou alunos é igual ou aprende do mesmo modo, por essa razão o professor terá total autonomia em modificar os planejamentos, caso julgue necessário.

Ao todo serão dispostos dois planejamentos, um relacionado ao ensino fundamental I e o segundo relacionando ao ensino fundamental II. O primeiro contará com quatro aulas e cinco atividades, já o segundo planejamento contará com quatro planejamentos e sete atividades em que ambas são explicadas com a disposição das estratégias e objetividades de cada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa em estudo se baseou nas inquietações da pesquisadora em seu fazer como docente. Em sua trajetória como profissional pode se deparar com situações de dificuldades e realizações. Dessa forma, viu a necessidade de apresentar um estudo que contribuísse positivamente para as aulas de educação física de forma significativa.

Sobre isso, os jogos cooperativos foram escolhidos, pois através da pesquisa se objetiva descrever como a utilização deles nas aulas de educação física contribui positivamente para o desenvolvimento dos alunos, bem como, verificar se essa estratégia tem sido utilizada pelos professores em sala de aula. Ao fim da pesquisa, pretende-se expor e apresentar um planejamento à Secretaria Municipal de Educação de Presidente Kennedy-ES com sugestões de atividades com os jogos cooperativos para os professores.

Ao longo da pesquisa foi possível destacar que a escola deve propor um projeto político pedagógico de acordo com a realidade dos educandos, bem como, o currículo que deve estar atento as particularidades dos discentes. Para tal, o docente deve também compreender o que abarca em cada documento para assim propiciar condições significativas aos alunos.

Um dos momentos e interações que a criança estabelece para o desenvolvimento de um ensino e aprendizagem qualitativa pode ocorrer por meio de jogos e brincadeiras, pois é um momento que estabelece o contato com outros sujeitos do seu meio social. É por meio dos jogos que os discentes conseguem interagir com diversas atividades e com diversos colegas, todavia possuem algumas características especiais que tornam o ensino adequado e apropriado.

As regras e as metas de um jogo fazem com que os sujeitos entendam-nas e sigam-nas fazendo com que eles compreendam os limites e o que ocorre fora deles. Esses aspectos são importantes, pois dessa forma, os alunos conseguem dispor as estratégias e planejamentos que farão em sua ação subsequente. Nos jogos cooperativos a competição e o desafio estão presentes nos objetivos comuns entre os participantes que tem por intuito por vezes resolver um problema, desafio ou conflito. Essa interação aproxima os discentes do seu processo de desenvolvimento

tornando a aprendizagem mais significativa e tornando o sujeito autônomo do seu processo de ensino.

Pode-se destacar que por meios dos jogos cooperativos é possível promover valores como a participação, solidariedade, trabalho em equipe, criatividade e/ou comunicação de forma ativa e positiva. Eles buscam incluir os participantes do processo e não excluí-los, de forma, a serem adaptados para as particularidades do grupo, do meio ambiente, do objetivo da atividade e com base nos recursos necessários, por isso os jogos cooperativos devem ser considerados de grande relevância no elemento cultural.

Outro ponto que merece destaque e que é discutido no decorrer do trabalho é a utilização do jogo na aprendizagem de forma a caracterizá-lo como um instrumento positivo, pois quando a criança se relaciona com o jogo e com suas experiências a assimilação dos conteúdos é introduzida de modo a recriar a experiência social e cultural que o discente tem. As habilidades e competências que são desenvolvidas por meio dos jogos favorecem que a aprendizagem ocorra de forma significativa.

Diante disso, a pesquisa retrata também como a aprendizagem cooperativa está relacionada com os jogos cooperativos e com as práticas pedagógicas. Dessa forma, é apresentado no estudo que a aprendizagem cooperativa é considerada uma metodologia educacional que se baseia em pequenos grupos em que os alunos trabalham juntos visando melhorar e contribuir para o seu processo de ensino-aprendizagem. Sobre tal, vale ressaltar que os elementos da aprendizagem cooperativa permeiam em: habilidades sociais, interdependência, interação promotora, responsabilidade individual e processamento de grupo que visa à qualidade e o significado do ensino.

Por isso os jogos cooperativos são tão relevantes nas aulas de educação física, já que utiliza de jogos que propiciam reflexões nos alunos de forma clara, objetiva e divertida. As interações acontecem de forma positiva, colaborativa e sem agressividade. Uma das suas características são o conteúdo que será disposto, o contexto em que está inserido e os resultados que se pretende alcançar, por isso são classificados como interdependência.

Por essa razão, a pesquisadora viu a necessidade de realizar um questionário com quinze perguntas com os professores do município de Presidente Kennedy-ES

a fim de verificar se eles têm o devido conhecimento sobre os jogos cooperativos e se aplicam em seu fazer de sala de aula. O questionário se dividiu em dois momentos de perguntas, o primeiro em relação ao perfil da amostra e o segundo em relação ao uso dos jogos cooperativos na prática docente.

Em relação ao perfil da amostra foi destacado que todos os professores que participaram da pesquisa possuem formação indo até o mestrado e trabalham com o Ensino Fundamental – anos iniciais e Ensino Fundamental – anos finais. Demonstrando assim que têm capacitação necessária para exercício docente.

Já em relação à segunda parte das perguntas sobre o uso de jogos cooperativos na prática docente destacou-se que os professores afirmam que os jogos fazem parte de sua prática, que conhecem suas potencialidades bem como as colocações presentes do PPP da escola e que se relacionam com o objeto de estudo. Também demonstram conhecer os benefícios, a importância e as contribuições dos jogos cooperativos na formação das crianças. Ao final os professores destacaram quais dificuldades encontram para utilizar os jogos cooperativos em sala de aula.

Por conseguinte, pode-se destacar com essa pesquisa que os professores têm conhecimento do seu fazer, das exigências do currículo e o que consta em documentos importantes, bem como, como os jogos cooperativos podem ser uma metodologia importante na prática pedagógica do professor de educação física.

Assim, percebe-se que o caminho é longo, pois é destacável que algumas situações dificultam o fazer do professor e as soluções por vezes precisam se encaixar em uma hierarquia, como aspectos de infraestrutura. Já o pouco interesse dos alunos pode ser revertido com ações e planejamentos dos docentes. Assim, conclui-se a pesquisa de forma positiva e destacando contribuições positivas para o município do referido estudo.

Ao final, pode-se destacar que os jogos cooperativos têm inúmeros benefícios nas aulas de educação física e na formação do sujeito, desde inovação, até a criação de autonomia no processo de ensino aprendizagem. Destacou-se ainda que os professores utilizam os jogos cooperativos em sala de aula de forma a aperfeiçoar e garantir um ensino significativo e de qualidade. Por conseguinte, será disposto um planejamento no apêndice B como sugestão de atividades para os

professores regentes do Ensino Fundamental I e II do município Presidente Kennedy-ES.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, G. P.; PEREIRA, M. G. L.; PEREIRA, T. T.; OLIVEIRA, C. M. V.; MORAIS, C. S.; OTA, G. E. Jogos Cooperativos: Relações e Importância na Educação Física Escolar. **Revista de Ensino, Educação e Ciência Humanas**, ISSN 2447-8733, v.20, n.2, 2019. DOI: <https://doi.org/10.17921/2447-8733.2019v20n2p220-223>. Acesso em: 16 abr. 2021.
- ALMEIDA, C. J. S. **A Contribuição dos Jogos Cooperativos em situação de vulnerabilidade social**. 2012. 113f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdades Associadas de Ensino, São João da Boa Vista, 2012.
- ANDRADE, M. M. **Como preparar trabalhos para cursos de pós-graduação**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo, Edições 70, 2011.
- BARROSO, A. B. S. **Jogos cooperativos na educação infantil e suas implicações para o espaço da sala de aula**. 2016. 181f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2016.
- BRANCO, A. M. C. U.; MANSINI, R. G. P.; PALMIERI, M. W. Cooperação e promoção da paz: valores e práticas culturais em contextos educativos. In: BRANCO, A. M. C. U.; OLIVEIRA, M. C. S. L. (Orgs.). **Diversidade e cultura da paz na escola: contribuições da perspectiva sociocultural**. Rio Grande do Sul: Mediação, 2012.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BREGOLATO, R. A. **Cultura Corporal do Jogo**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 2007.
- BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício da convivência**. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1989.
- BURBULES, N.; TORRES, C. A. **Globalização e Educação: Perspectivas críticas**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- CANDAU, V. M. F. Cotidiano escolar e práticas interculturais. **Cadernos de Pesquisa**, v. 46, n. 161, p. 802-820, 2016.
- CARVALHO, A. M. A. et al. (Org.) **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. 2. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008.
- CORREIA, M. M. **Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física**. Campinas: Papyrus, 2006.

DAMIANI, M. F. Entendendo o trabalho colaborativo em educação e revelando seus benefícios. **Educ Rev**, v. 31, n. 1, p. 213-230, 2008.

DELORS, J. **Educação: um tesouro a descobrir**. 2. ed. São Paulo: Cortez; Brasília: MEC/UNESCO, 2003.

FERNANDES, N. A. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**. 2010. 62f. Monografia (Especialização em Mídias na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Alegrete, 2010.

FERNANDEZ-RIVAS, M.; ESPADA-MATEOS, M. Atitude dos professores de educação física em relação à aprendizagem cooperativa em função da titularidade e da experiência docente. **Educ. Pesqui**, v. 45, p. 1-17, 2019.

FORMOSINHO, J. O.; KISHIMOTO, T. M. **Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FREITAS, M. L. A. V.; FREITAS, C. V. D. **Aprendizagem cooperativa**. Porto: Asa, 2003.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisas**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HOEFELMANN, C. **O uso dos jogos digitais educacionais no processo de ensino e aprendizagem**. 2016. 49f. Monografia (Especialização em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Guabiruba, 2016.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. O Jogo como elemento da Cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

INSTITUTO AYRTON SENNA – IAS. **Diretrizes para a política de educação integral**. São Paulo: IAS, 2014.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2011.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?: novas exigências educacionais e profissão docente**. São Paulo: Cortez, 1998.

LIBÂNEO, J. C.; OLIVEIRA, J. F.; TOSCHI, M. S. **Educação Escolar: políticas estrutura e organização**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

LOVISOLO, H. Competição, cooperação e regulações. In: LOVISOLO, H.; STIGGER, M. **Esporte de rendimento e esporte na escola**. Campinas: Autores associados, 2009.

MARQUES, S. P. D. et al. Aprendizagem cooperativa como estratégia no aprendizado de química no ensino médio. **Conex. Ci. e Tecnol**, v. 9, n. 4, p. 57 - 66, 2015.

MARTINI, R. G. **Jogos cooperativos na escola: a concepção de professores de educação física.** 2005. 143 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia da Educação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 13. ed. São Paulo: Cultrix, 2003.

MOSÉ, V. **A escola e os desafios contemporâneos.** 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

MUNIZ, I. B. **Os jogos cooperativos e os processos de interação social.** 2010. 259 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2010.

PALMIERI, M. W. A. R. Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, v. 19, n. 2, 243-252, 2015.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: LTC, 2010.

PINHO, E. M.; FERREIRA, C. A.; LOPES, J. P. As opiniões de professores sobre a aprendizagem cooperativa. **Rev Diálogo Educ**, v. 13, n. 40, p. 913-937, 2013.

PRIETO, L. M. et al. Uso das tecnologias digitais em atividades didáticas nas séries iniciais. **Revista Renote Novas Tecnologias para a Educação**, v. 3, n. 1, p. 1- 4, 2005.

RIVILLA, A. M. **Formação e Desenvolvimento das Competências Básicas.** Curitiba: Ibpex, 2010.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, P. B. **Metodologia de pesquisa.** São Paulo: McGraw Hill, 2013.

SANTOS, A. L. P. S.; MOITA, F. M. G. S. C. Os jogos como contextos curriculares: um estudo das construções de gênero no “The SIMS”. In: SOUSA, R. P.; MOITA, F. M. C. S. C.; CARVALHO, A. B. G. (Orgs.). **Tecnologias digitais na educação.** Campina Grande: EDUEPB, 2011.

SANTOS, R. S.; SANTOS, R. Jogos cooperativos no processo de ensino e aprendizagem na educação física. **R. Eletr. Cient. Inov. Tecnol**, v. 8, n. 16, p. 1-21, 2017.

SILVA, T. A. C. **Jogos e brincadeiras na escola.** São Paulo: Kids Move Fitness Programs, 2015.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. **Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos**. São Paulo: Phorte, 2010

PALMIERI, R. **Brincando e aprendendo com Jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.

SOUZA, M. S. **Esporte escolar: possibilidade superadora no plano da cultura corporal**. São Paulo: Ícone, 2009.

TORRES, P. L. IRALA, E. A. F. **Aprendizagem colaborativa: teoria e prática**. In: TORRES, P. L. Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento. Santa Catarina: SENARPR, 2014.

VASCONCELOS, A. L. F. S. et al Uma Reflexão da Aprendizagem Cooperativa para a Formação dos Contadores. **RIC - Revista de Informação Contábil**, v. 2, n. 1, p. 72-83, 2007.

VELÁZQUEZ, C. Aprendizagem cooperativa em Educação Física: estado da arte e proposta de intervenção. **Revista Retos**, v. 28, n. 1, p. 234-239, 2015.

VELÁZQUEZ, C. Uma abordagem à aprendizagem cooperativa em Educação Física. In: VELÁZQUEZ, C. (Coord.). **Aprendizagem Cooperativa em Educação Física: fundamentos e aplicações práticas**. Barcelona: Publicações INDE, 2010.

VIDAL, D. S. **As Concepções dos/as Professores/as de Educação Física sobre Jogos Cooperativos na Educação Infantil**. 2017. 52f. Monografia (Graduação em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

VIEIRA, Martha Bezerra. A importância dos jogos cooperativos como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física infantil. **EFDeportes, Revista Digital**, Buenos Aires, Año 17, Nº 176, janeiro de 2013. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd176/jogos-cooperativos-nas-aulas-de-educacao-fisica-infantil.htm>>. Acesso em: 16 abr. 2021.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-escola**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1992.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO

I – PERFIL DA AMOSTRA

1 Sexo:

Masculino

Feminino

2 Escolaridade / Formação:

Graduação

Especialização (lato sensu) Mestrado

Doutorado

3 Qual seu vínculo de trabalho com a Rede Municipal de Educação:

Efetivo

Admitido por caráter temporário

4 Tempo do exercício na profissão de professor/a:

0 a 5 anos

5 a 10 anos

10 a 20 anos

Mais de 20 anos

5 Qual sua carga horária de trabalho semanal na Rede Municipal de Educação:

10 horas/aula

20 horas/aula

30 horas/aula

40 horas/aula

Mais de 40 horas/aulas

6 Você trabalha em quais níveis de ensino da Rede Municipal de Educação?

(se for o caso, assinale mais de uma alternativa)

Educação Infantil

Ensino Fundamental - anos iniciais

Ensino Fundamental - anos finais

II - USO DE JOGOS COOPERATIVOS NA PRÁTICA DOCENTE:

7 Você trabalha ou já trabalhou com Jogos Cooperativos?

Não sei do que se trata

Já ouvir falar, mas não conheço

Sim e faz parte da minha prática pedagógica

8 Onde você obteve informações sobre Jogos Cooperativos (caso necessário assinale mais de uma opção)?

No ambiente de trabalho

Em curso de formação Continuada em exercício

No curso Graduação

No curso de Pós-Graduação

Nunca tive contato com a temática

9 Você utiliza Jogos Cooperativos em sua prática pedagógica?

Nunca utilizei

Algumas vezes sim

Já utilizei muitas vezes

10 Na escola onde trabalha, os Jogos Cooperativos estão previstos no Projeto Político Pedagógico?

Não conheço o projeto político pedagógico da instituição

Consta no documento, mas não são utilizados nas ações pedagógicas

Consta no documento e é utilizado nas ações pedagógicas

Não consta no documento, mas eu utilizo nas minhas ações pedagógicas

11 Como os Jogos Cooperativos se inserem no cotidiano da sua escola?

Não se inserem no cotidiano da instituição

Estão registrados apenas nos planejamentos e outros documentos da instituição

Estão presentes tanto nos planejamentos quanto nas práticas pedagógicas de todos os professores e professoras que trabalham na instituição.

Somente no meu planejamento de ensino

12 Qual a importância dos Jogos Cooperativos para a formação das crianças?

Irrelevante, pois creio que os Jogos Cooperativos são inadequados na formação das crianças

Pouca importância, pois na formação das crianças os jogos competitivos são mais eficazes

Tem importância, pois promovem interação entre as crianças que podem implicar no respeito mútuo e aceitação do outro como um parceiro

Tem muita relevância, pois podem intervir na formação das crianças de modo a se tornarem cidadãos solidários

13 Que contribuições os Jogos Cooperativos trazem para a formação das crianças (caso necessário, assinale mais do que uma alternativa):

Promovem o autoconhecimento do aluno, em relação as suas emoções.

Incitam a imaginação do aluno.

Contribuem para a construção de conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente.

Fazem os alunos perceberem a existência de diferentes percepções (formas de pensar), sobre um mesmo fenômeno.

Desenvolvem a atenção do aluno, em relação à coletividade.

Possibilitam a ampliação do repertório vocabulário do aluno.

Estimulam o uso da memória do aluno, fazendo-o resgatar informações anteriormente assimiladas.

Proporcionam a formação de uma consciência cooperativa.

Permitem a reflexão sobre a relação individual x coletivo.

Desenvolvem o aspecto cognitivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado

Apesar de acreditar que os Jogos Cooperativos possam melhorar as práticas pedagógicas de professores/as, ainda possuo dúvidas em relação a como utilizá-los com crianças

Não acredito que os Jogos Cooperativos qualifiquem as práticas pedagógicas no contexto da Educação Infantil, pois na formação das crianças é imperioso incentivar a competição e premiar os melhores

14 Que tipos de manifestações, mais características das crianças, são observados quando participam de Jogos Cooperativos?

É muito comum o desinteresse das crianças, pois preferem jogos competitivos

Demonstram grande interesse, pois as crianças se entusiasmam com jogos que implicam em ajuda mútua

Depende do tipo de Jogo Cooperativo, pois há Jogos Cooperativos que não atraem o interesse das crianças

Não utilizo os Jogos Cooperativos, porque creio numa educação que prepare as crianças para a realidade da sociedade competitiva

15 Em sua opinião, que dificuldades os professores de Educação Física encontram para utilizar os Jogos Cooperativos? (caso necessário, assinale mais de uma alternativa):

A elevada carga horária docente implica na falta de tempo para estudar e se apropriar dos conceitos e princípios metodológicos referentes aos Jogos Cooperativos

São limitados os momentos pedagógicos para que professores/as possam trocar experiências sobre o conhecimento e a aplicação de jogos cooperativos

Ausência do conteúdo de ensino sobre jogos cooperativos no currículo de formação inicial do curso de Educação Física

Carência de discussões sobre o tema nas formações continuadas de professores/as promovidas pela Rede Municipal de Presidente Kennedy

Há pouco interesse das crianças por Jogos Cooperativos

A infraestrutura da unidade de ensino não ajuda, pois apresenta poucos espaços para a realização de Jogos Cooperativos

Outros

APÊNDICE B - PROPOSTA DE PLANEJAMENTO COM ATIVIDADES DE JOGOS COOPERATIVOS PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL I

PLANO DE AULA FUNDAMENTAL I 1º AO 5º ANO	
Componente Curricular:	Educação Física
Turma/ano:	Fundamental I 1º ao 5º ano
Período:	4 aulas
Objetos de conhecimento(conteúdo):	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jogos Cooperativos ➤ Cooperação ➤ Habilidades motoras (passar, receber, desviar e correr) ➤ Aprimorar o trabalho em equipe
Habilidades da BNCC:	<p>EF12EF01: experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>EF12EF03: planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p> <p>EF12EF05: experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.</p> <p>EF35EF01: experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p>
Metodologia de Ensino:	<p>1ª AULA</p> <p>Após apresentação do tema será feito um breve diagnóstico sobre o que os alunos conhecem sobre o mesmo, faremos a leitura do texto; JOGOS COOPERATIVOS. Na sala de aula, faremos levantamento dos jogos, brincadeiras e esportes que mais gostam. Essa aula vai proporcionar ao aluno liberdade de expressão, comunicação, confiança, autoestima entre outras, haverá trocas de ideias sobre esses temas, e seu gosto por essas atividades. Após será apresentado conceitos sobre os jogos cooperativos. Então com os alunos, discutir sobre a importância dos jogos cooperativos em seguida realizar a seguinte atividade:</p> <p>Atividade 01 - Abraço Musical: Material: Aparelho de som e música a escolher. Espaço necessário: Sala de aula ou quadra de esporte. Desenvolvimento: À vontade pelo espaço destinado ao jogo, dançando ao som da música. Quando o facilitador parar a música, todos devem se abraçar em duplas e ai</p>

volta à música, e todos continuam dançando. A música para, e agora se abraçam em trios, depois em quartetos, e assim sucessivamente. Até o final, quando todo o grupo deve dar um grande abraço coletivo.

Objetivos: a) Integrar-se ao meio social;

2ª AULA

Após fazer um breve comentário sobre a importância dos jogos cooperativos, para construir uma consciência de respeito mútuo.

Atividade 02 - Ache seu Amigo:

Material: Aparelho de som e vendas para os olhos.

Espaço necessário: quadra de esporte.

Desenvolvimento: Todos à vontade pelo espaço destinado ao jogo. O facilitador vendará os olhos da metade do grupo, estes deverão encontrar um amigo sem a venda e descobrir quem é pelo toque, após todos descobrirem inverte os papéis.

Objetivo: - Quebrar o gelo e melhorar o relacionamento interpessoal.

Atividade 03 - Bandeira da paz:

Material: TNT (um grande pedaço, de acordo com o tamanho do grupo), tinta de várias cores.

Espaço necessário: Quadra, pátio ou sala ampla.

Desenvolvimento: Todos à vontade pelo espaço destinado ao jogo. O facilitador pede que o grupo pinte um sol no centro da bandeira. Cada participante pinta o contorno da sua mão à volta desse sol, de forma que o mesmo fique rodeado de mãos (voltadas para ora como se fossem os raios do sol). O contorno de cada mão deve sobrepor um pouco o contorno da antecedente, para que fiquem todas conectadas. Depois de pintar sua mão, cada participante deve escrever embaixo desta o seu nome. No alto da bandeira, pode-se criar um slogan junto com as crianças que tenha a ver com a idéia de um mundo melhor para todos.

Objetivos: a) Estimular a cooperação;

b) Integrar-se ao meio social;

c) Aprimorar o trabalho em grupo.

3ª AULA

Atividade 04 - Queimada do rei:

Material: Bola de borracha

Espaço necessário: Quadra ou pátio amplo.

Desenvolvimento: O facilitador divide o grupo em duas equipes, e marca no chão uma linha no centro para dividir o espaço em dois, cada equipe fica de um lado. Cada equipe deve também escolher uma pessoa para ser o rei, não deixando que a outra equipe perceba quem é o escolhido. O jogo é uma transformação do queimado tradicional. Cada equipe tenta queimar os

	<p>componentes da outra equipe, quem conseguir queimar o rei da outra equipe, vence. A cooperação está presente em cada equipe, pois os participantes tentam proteger seu rei sem que a outra equipe perceba quem é.</p> <p>Objetivos: a) Estimular a cooperação; b) Reforçar o trabalho em equipe; c) Desenvolver habilidades motoras, tais como passar, receber, desviar, correr, etc.</p> <p>4ª AULA Atividade 07 - Cabeça pega rabo: Material: Nenhum. Espaço necessário: Quadra ou pátio. Desenvolvimento: Formam-se colunas de mais ou menos dez elementos, cada um segurando na cintura do companheiro da frente. O primeiro jogador tenta pegar o último da coluna, que procura se esquivar. Se conseguir, o primeiro jogador da coluna trocará de lugar com o último. Objetivos: a) Desenvolver hábitos e habilidades de trabalho em grupo; b) Incentivar o espírito de equipe; c) Desenvolver habilidades motoras, tais como andar, correr e desviar.</p>
Recursos didáticos:	<p>Aparelho de som Vendas para os olhos TNT Tinta Bola</p>
Avaliação:	<p>A avaliação será feita por meio da participação dos alunos .</p>
Referencias:	<p>Site da BNCC http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Livro Jogos Cooperativos – Fábio Otuzi Brotto</p>

APÊNDICE C - PROPOSTA DE PLANEJAMENTO COM ATIVIDADES DE JOGOS COOPERATIVOS PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL II

PLANO DE AULA	
FUNDAMENTAL II 6º AO 9º ANO	
Componente Curricular:	Educação Física
Turma/ano:	Fundamental II 6º ao 9º ano
Período:	4 aulas
Objetos de conhecimento(conteúdo):	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jogos Cooperativos ➤ Cooperação ➤ Habilidades motoras (correr, girar, lançar e receber) ➤ Relação interpessoal ➤ Incentivar o espírito de equipe ➤ Habilidades da pratica do basquete ➤ Desenvolver habilidades(raciocínio, atenção e observação)
Habilidades da BNCC:	<p>EF67EF05: planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.</p> <p>EF67EF06: analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).</p> <p>EF67EF08: experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática.</p> <p>EF67EF09: construir, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos na prática de exercícios físicos, com o objetivo de promover a saúde.</p>
Metodologia de Ensino:	<p>1º AULA</p> <p>Após apresentação do tema será feito um breve diagnóstico sobre o que os alunos conhecem sobre o mesmo.</p> <p>Na sala de aula, faremos levantamento dos jogos, brincadeiras e esportes que mais gostam. Essa aula vai proporcionar ao aluno liberdade de expressão, comunicação, confiança, autoestima entre outras, haverá trocas de ideias sobre esses temas, e seu gosto por essas atividades.</p> <p>Após será apresentado conceitos sobre os jogos cooperativos. Então com os alunos, discutir sobre a importância dos jogos cooperativos em seguida realizar a seguinte atividade:</p> <p>Atividade 01 - Basquete cooperativo: Material: Uma bola de Basquete. Espaço necessário: Quadra de esporte</p>

Desenvolvimento: Dois grupos com o mesmo número de participantes numa quadra de basquete. Começamos com o jogo convencional, depois aos poucos vamos incorporando elementos cooperativos, tais como: todos passam – a bola deve ser passada entre todos os jogadores do grupo antes de ser arremessada à cesta. Todos fazem cesta – o grupo só atingirá o objetivo se todos os participantes de um mesmo grupo fizerem cesta durante o jogo. Passe misto – a bola deve ser passada, alternadamente, entre homens e mulheres. Cesta mista – uma hora vale cesta de mulher, outra, só de homem.

Objetivos: a) Incentivar o espírito de equipe;
b) Desenvolver habilidades motoras, tais como correr, girar, lançar e receber.

2ª AULA

Atividade 02 - Bastões equilibristas:

Material: Bastões, um para cada participante.

Espaço necessário: Quadra, pátio ou sala ampla.

Desenvolvimento: Todos devem, formar um grande círculo e cada participante estará com o bastão apoiado no solo por uma extremidade. A cada sinal do facilitador, o grupo deverá deixar o bastão cair para o lado e o objetivo é fazer com que a pessoa que esteja a seu lado direito receba o novo bastão. Será preciso algum treino até que todo o círculo alcançar o objetivo;

Objetivos: a) Estimular a cooperação;
b) Reforçar o trabalho em equipe;
c) Desenvolver a atenção

Atividade 03 - Cabo da paz:

Material: Uma corda resistente.

Espaço necessário: Quadra ou pátio.

Desenvolvimento: Dois grupos, cada um segurando em uma das pontas da corda, no centro da corda uma bandeira. Assim como no “cabo-de-guerra tradicional”, os dois grupos tentam puxar a corda para o seu lado, só que o objetivo do jogo é equilibrar as forças de tal maneira que um grupo não consiga puxar o outro. Durante o jogo, um jogador de um lado da corda, sentindo que a outra equipe está perdendo, passa para o outro lado e equilibra o jogo, tornando os dois grupos um só.

Objetivos: a) Integrar-se ao meio social.

3ª AULA

Atividade 04 - Queimada maluca;

Objetivo do jogo: Queimar, não ser queimado e salvar seus colegas.

Objetivo do Professor: Avaliar seus alunos quanto à

participação, cooperação e competição. Colocar os alunos frente a frente com a sensação de vencer ou colaborar.

Recursos: Uma bola de meia e giz.

Número de participantes: Pode ser jogado com diferente número de crianças, sendo maior que 10 para maior motivação.

Duração: Dependerá do interesse do grupo e da avaliação do professor, geralmente 20 a 30 minutos.

Desenvolvimento: Todas as crianças deverão ficar em um espaço suficientemente grande para que todos possam correr e se deslocar sem grandes riscos de choque. Elas receberão um pedaço de giz e anotarão no chão ou na parede, seu nome a letra Q (queimei), a letra M (morri) e a letra S (salvei). O professor joga a bola de meia para o alto e está dado o início. A criança que pegar a bolas, poderá no máximo dar 3 passos para arremessar a bola nos colegas. Caso ela queime alguém este deverá marcar o que houve e depois ficará sentado no lugar. A criança que atirou também deverá marcar que conseguiu queimar o colega. Para salvar bastará que a criança deixe de jogar no outro e passe para quem estiver sentado (jogar para o outro), está então poderá levantar e continuar jogando.

Todos os acontecimentos deverão ser anotados para futura análise e discussão em grupo.

Atividade 05 - Cestas cooperativas:

Material: Bolas de basquete.

Espaço necessário: Quadra de esportes com tabela de basquetebol.

Desenvolvimento: Grupo de 20 participantes, cada um com uma bola nas mãos a uma distância de, aproximadamente, 3 metros da tabela. O facilitador explica que o grupo terá 10 minutos para fazer o maior número possível de cestas.

Objetivos: a) Estimular a cooperação;

b) Aprimorar a relação interpessoal;

c) Desenvolver habilidades necessárias para a prática de basquetebol.

4ª AULA

Atividade 06 - Chapéu Mágico:

Material: Aparelho de som e chapéu.

Desenvolvimento: Todos à vontade, formando um grande círculo.

O facilitador inicia o jogo com o chapéu na sua cabeça, e conta uma história para motivar o jogo, algo assim: "Este chapéu é mágico, e quem o tem sobre a cabeça passa a ter poderes..." Em seguida, explica que o possuidor do chapéu poderá fazer o gesto que quiser e

	<p>será imitado por todos. O jogo continua até que todos tenham vivenciado o papel de mágico. Importante sempre ter uma música motivante durante o jogo.</p> <p>Objetivos: a) Desenvolver habilidades, tais como: raciocínio, atenção e observação. b) Integrar-se ao meio social.</p> <p>Atividade 07 - Circuito da Bagunça: Material: Cinco cartões confeccionados com cartolina. Desenvolvimento: Divididos em cinco grupos, formando pequenos círculos. Dentro de cada círculo é colocado em cartão, e em cada um deles existe uma mensagem escrita: gritar, cantar, chorar, rir e ficar em silêncio. Após sinal do facilitador, desviar o cartão e executar a ordem escrita nele por quinze segundos. Os grupos deverão andar em sentido horário, para que todos os grupos vivenciem todas as mensagens. Objetivos: a) Exercitar a criatividade. b) Trabalhar as relações interpessoais.</p>
Recursos didáticos:	<p>Bola de Basquete Bastões Corda Giz Bola Aparelho de som Chapéu Cartolina</p>
Avaliação:	<p>A avaliação será feita por meio da participação dos alunos .</p>
Referencias:	<p>Site da BNCC http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf</p> <p>Livro Jogos Cooperativos – Fábio Otuzi Brotto</p> <p>Livro 100 Jogos Cooperativos: Eu coopero, eu me Divirto – Cristine Fortin</p>

ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) **A utilização dos jogos cooperativos nas aulas de educação física no Ensino Fundamental do município de Presidente Kennedy-ES**, conduzida por Bruna Meneguelli da Hora Ferreira. Este estudo tem por objetivo Analisar a utilização de jogos cooperativos pelos professores de Educação Física no Ensino Fundamental do município de Presidente Kennedy-ES. Como objetivos específicos, este estudo pretende discorrer sobre os jogos como elemento cultural e sua importância na educação; descrever os benefícios dos jogos cooperativos; propor um planejamento voltado aos professores de educação física utilizando jogos cooperativos.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em responder a um questionário contendo 16 perguntas, com duração estimada de 30 minutos.

Você foi selecionado(a) por ser professor de educação física do Ensino Fundamental da rede municipal de Presidente Kennedy-ES. Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Segundo a Resolução nº 466/2012, toda pesquisa que utiliza seres humanos em sua realização envolve riscos em tipos e gradações variados. Esta pesquisa não apresenta risco direto, no entanto, indiretamente, pode-se ter o risco de constrangimento para responder os questionários. Tal risco será minimizado pelo anonimato dos respondentes, não sendo necessária sua identificação em qualquer momento.

Espera-se, com esta pesquisa, favorecer o enriquecimento teórico dos docentes, além de auxiliá-los no planejamento de aulas mais atrativas e, conseqüentemente, com maior participação dos alunos.

A participação na pesquisa não será remunerada nem implicará em gastos.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação.

A pesquisadora responsável se compromete a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos ou instituições participantes.

Ressalta-se que os participantes da pesquisa que vierem a sofrer qualquer tipo de dano previsto ou não no termo de consentimento e resultante de sua participação no estudo, além do direito à assistência integral, têm direito à indenização, conforme itens III.2.0, IV.4.c, V.3, V.5 e V.6 da Resolução nº 466/12.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, basta assinalar “aceito”, logo abaixo, e será direcionado ao questionário.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Para todas as questões relativas ao estudo ou para se retirar do mesmo, poderão se comunicar com Bruna Meneguelli da Hora Ferreira, via e-mail: bruninha-meneguelli@hotmail.com ou telefone: (28) 99883-0868.

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar:

CEP- COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - FVC

SÃO MATEUS (ES) - CEP: 29933-415

FONE: (27) 3313-0028 / E-MAIL: cep@ivc.br