

OS JOGOS COOPERATIVOS COMO RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS NA FORMAÇÃO DE ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Mizael Calizario¹
Veronica Jocasta Casarotto²
Cristian Leandro Lopes da Rosa³
Fabiana Ritter Antunes⁴

RESUMO: A presente pesquisa faz uma reflexão sobre os jogos cooperativos e sua importância para o desenvolvimento dos alunos do Ensino Fundamental - Anos Iniciais como recurso didático- pedagógico para as aulas de Educação Física. O objetivo geral é analisar as possíveis contribuições dos jogos cooperativos como ferramenta didática e pedagógica no processo de formação dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Visto que a atual sociedade está voltada à competitividade, tanto no meio profissional quanto social, se faz necessário desenvolver atividades com as crianças nas escolas que busquem melhorar sua qualidade de vida e suas relações, promovendo a inclusão e a colaboração de todos e visando à coletividade. Para a realização deste estudo, utilizou-se como metodologia a pesquisa com caráter bibliográfico, sendo os resultados analisados com base nas discussões apresentadas por autores como Silva (2014), Palmieri (2015) e Comparin (2015), que se basearam nas propostas elaboradas por autores mais antigos, como Orlik (1998), Brotto (2002) e Soler (2005). Em parte, conclui-se que os jogos cooperativos são possibilidades ativas que permitem ações conjuntas de alunos e professores, com vistas a obter melhorias no meio social e pessoal, promovendo o respeito, a criatividade, a socialização, a colaboração e a cooperação.

Palavras-chave: Jogos Cooperativos; Educação; Cooperação.

ABSTRACT: This research reflects on cooperative games and their importance for the development of elementary school students - Early Years as a didactic-pedagogical resource for Physical Education classes. The general objective is to analyze the possible contributions of cooperative games as a didactic and pedagogical tool in the formation process of the students of the initial years of elementary school. Since today's society is focused on competitiveness, both professionally and socially, it is necessary to develop activities with children in schools that seek to improve their quality of life and relationships, promoting the inclusion and collaboration of all and aiming at the community. For this study, the bibliographic research was used as methodology, and the results were analyzed based on the discussions presented by authors such as Silva (2014), Palmieri (2015) and Comparin (2015), which were based on the proposals. elaborated by older authors such as Orlik (1998), Brotto (2002) and Soler (2005). In part, it is concluded that cooperative games are active possibilities that allow joint actions of students and teachers, with a view to achieving improvements in the social and personal environment, promoting respect, creativity, socialization, collaboration and cooperation.

Keywords: Cooperative Games; Education; Cooperation

¹ Professor de Educação Física pela AJES.

² Doutora em Gerontologia Biomédica pela PUC/RS.

³ Mestre em Educação Física pela UFPel.

⁴ Mestre em educação Física pela UFSM.

INTRODUÇÃO

A atividade física e as práticas esportivas têm sido durante anos uma vivência constante nas sociedades. A história relata que a prática de esporte iniciou milhares de anos atrás, ou seja, faz parte da vida do ser humano. Entende-se assim que as atividades físicas nas escolas, por meio da disciplina de Educação Física, possuem uma ação muito importante no desenvolvimento das crianças, sendo realizadas por meio de jogos, danças, lutas, ginásticas, entre outros tipos (ALVES, 2003).

Diante do exposto, este trabalho propõe-se a realizar um estudo em torno dos jogos cooperativos no Ensino Fundamental – Anos Iniciais como apoio pedagógico para as aulas de Educação Física nas escolas, buscando compreender a colaboração e aproximação das crianças por meio dos jogos no processo de aprendizagem. A pesquisa apresenta a seguinte problemática: os jogos cooperativos nas aulas de Educação Física contribuem para o processo de formação dos alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental?

Os jogos cooperativos nas aulas de Educação Física vêm ao encontro do trabalho pedagógico feito pelo professor em sala, visto que possuem o objetivo de proporcionar a aprendizagem por meio da interação, colaboração, cooperação e aproximação das crianças. Os jogos cooperativos ajudam os alunos a aprenderem a trabalhar em grupo, a considerarem as alternativas e a verem o outro não como um adversário, mas, sim, como um participante: “Com o desenvolvimento de atividades cooperativas, os participantes conseguem perceber os colegas de jogo com outros olhos [...]” (PARANÁ, 2014a, p. 12).

A metodologia desenvolvida neste trabalho é de caráter bibliográfico, uma vez que utiliza pesquisas publicadas em artigos, livros e publicações das bases de dados ScIELO (Scientific Electronic Library Online), Google Acadêmico, LILACS (Literatura Latino-americana e do Caribe em Ciências da Saúde) e Sociedade Web of Science. Autores como Brotto (2002), Alves (2003), Silva (2014) e Palmieri (2015), entre outros, norteiam este estudo.

A escolha do tema se deve pelo interesse do pesquisador em desenvolver estudos em relação à contribuição dos jogos cooperativos como recursos didático-pedagógicos na formação de alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Após uma pesquisa inicial, constatou-se que as teorias que envolvem os jogos cooperativos aparecem com evidência em estudos relacionados à Educação Física. Esse fato se justifica porque, no processo de ensino-aprendizagem, a educação gira em torno da essência humana, tendo como objetivo principal auxiliar o aluno no convívio em sociedade. Dessa forma, a introdução dos jogos cooperativos

no ambiente escolar busca o desenvolvimento dos alunos não apenas nas quadras, no teatro, na piscina, no campo etc., e sim para sua vida (COMPARIN, 2015).

A competitividade é uma ação direta do ser humano, e a sociedade atual, em geral, apresenta essa característica adversa de busca de uma valorização maior pessoal e individual, por essa razão é cada vez mais necessário desenvolver um estudo que esteja ligado à formação de novos conceitos. A dinamização do trabalho em grupo vai de encontro a essa realidade, que coloca as pessoas como adversárias socialmente, seja no trabalho, na escola ou em qualquer ambiente em que viva. De acordo com Frison (apud PARANÁ, 2014b, p. 5), “O homem é um ser social, por natureza e no desenrolar de sua história, sempre como tal esteve atrelado a relacionar-se com outras pessoas [...]”, demonstrando assim a existência das diferenças nas relações práticas cotidianas.

Os anos iniciais do Ensino Fundamental constituem-se o período em que as crianças mais se desenvolvem, visto que estão diante da construção de novos conceitos educacionais. Diante do exposto, a elaboração desta pesquisa busca desenvolver um estudo sobre o desenvolvimento dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (BRASIL, 1997, p. 24), “A Educação Física escolar deve dar oportunidades a todos os alunos para que desenvolvam suas potencialidades [...]”. Assim, como proposta de interação, reforçando a confiança e a união dos alunos, como futuros adultos dispostos a se libertarem do espírito competitivo, agressivo e individualista, devem ser trabalhadas atividades que gerem a cooperação entre todos, cogitando a formulação e contextualização do trabalho em grupo e conjunto.

A proposta desta pesquisa, portanto, é analisar a importância dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física por meio do contexto bibliográfico desenvolvido na busca da compreensão do tema abordado. Como objetivo geral, busca-se analisar as possíveis contribuições dos jogos cooperativos como ferramenta didática e pedagógica no processo de formação dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Para alcançar o objetivo proposto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica em documentos publicados sobre o assunto. Para Cervo e Bervian (2002), esse tipo de pesquisa procura explicar um problema tendo como base referências teóricas publicadas em diferentes meios. A pesquisa bibliográfica pode ser realizada independentemente ou como parte de uma pesquisa descritiva ou experimental: “Trata-se de levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita” (LAKATOS; MARCONI, 2001, p. 43).

OS JOGOS NA HISTÓRIA: breves considerações

A história da evolução humana é muito ampla, e em seu contexto estão os processos que envolvem o desenvolvimento cognitivo e intelectual do homem. Segundo Alves (2003), “A história dos jogos e brincadeiras, assim como a história de uma forma geral, é uma construção humana que envolve fatores socioeconômicos-culturais”. Dessa forma, percebe-se que as atividades que envolvem os jogos foram construídas de acordo com a evolução do ser: “[...] o trabalho, como atividade humana transformadora da natureza, é anterior a atividades como os jogos e a arte, estas atividades surgiriam em consequência do trabalho humano e do uso de ferramentas” (ALVES, 2003).

De acordo com Volpato (2002, p. 218), “Os jogos ocuparam lugar muito importante nas mais diversas culturas”. O autor explica que grandes sociedades antigas buscavam atribuir outras atividades ao trabalho, mas com o passar dos séculos os jogos e as diversões foram ganhando novas características, fazendo com que as sociedades buscassem estreitar os laços de união, da coletividade e se sentissem mais unidas e protegidas. A cultura dos jogos pode ser caracterizada como uma ação universal e tradicional, na que é transmitida de pais para filhos por meio das vivências e do conhecimento empírico das pessoas que estão presentes na memória ainda nos dias de hoje (KISHIMOTO, 2010).

Os estudos em torno da história do surgimento dos jogos não podem comprovar com exatidão de tempo quando foram criados. Böhm (2015, p. 6) explica que “A história do jogo é bastante antiga, não encontramos uma data exata para o seu início [...]”. Segundo Nallin (2005), o jogo surgiu em meados do século XVI, no qual os primeiros indícios se deram na Grécia como ferramentas para a aprendizagem das letras. Conforme expõe Alves (2003, p. 2), “Os jogos e brincadeiras tiveram ao longo da história um papel primordial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidades sociais, necessárias às crianças para sua própria sobrevivência”.

Dessa forma entende-se que os jogos e as brincadeiras estiveram sempre presentes na vida do ser humano, desenvolvendo um papel primordial nas transformações sociais e culturais das sociedades e apropriando a construção histórica do desenvolvimento humano. Tallar e Selow (2016, p. 291) acrescentam: “O jogo é visto como uma manifestação da cultura corporal e uma forma de descobrir o mundo, mostrando um papel importante que, muitas vezes, não é valorizado de maneira correta”.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida das pessoas, e na educação não seria diferente, pois são considerados grandes aliados no processo de ensino-aprendizagem (SILVA, 2014).

OS JOGOS COOPERATIVOS: a importância do conceito

Os jogos cooperativos são atividades e exercícios que as pessoas podem compartilhar, servem para unir as pessoas de maneira a despertar alegria e coragem ao admitirem riscos sem se preocupar com o sucesso ou o fracasso dos resultados alcançados, buscando apenas a interação e o prazer de compartilhar (PALMIERI, 2015).

Nesse pensamento, os jogos cooperativos são atividades alternativas para um mundo extremamente competitivo, apresentando um caráter de solidariedade, e não de exclusão. As metas e os resultados são estimulados por meio de desafios, e estes devem ser alcançados de maneira coletiva, oportunizando a satisfação de todos. O principal foco dos jogos cooperativos é a participação de todos em prol de um objetivo comum (BROTTO, 2002).

Os jogos cooperativos são baseados em cooperação, aceitação, envolvimento, diversão, tendo como propósito mudar comportamentos de exclusão, seletividade, agressividade e exacerbação da competitividade dos jogos ocidentais. Segundo Correia (2006, p. 154), “O objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa”.

Brotto (2002) coloca outro objetivo principal dos jogos cooperativos, que é gerar a harmonia nas diferenças, pois quando se respeita os limites do outro, supera-se a barreira do individualismo e surge a conscientização de que é possível viver bem com as divergências. Os jogos cooperativos visam promover a interação e a participação de todos, deixando aflorar a espontaneidade e a alegria de jogar.

Comparin (2015, p. 1-2) afirma que “Os jogos cooperativos no ambiente escolar, especialmente nas aulas de educação física, são de grande valia para os alunos se desenvolverem integralmente”. Isso demonstra que os jogos podem proporcionar uma integração aos alunos por meio da socialização, interação e cooperação, instigando estes na busca do desenvolvimento das inter-relações sociais. A autora ainda completa: “Através dos jogos cooperativos, a criança perceberá que ela não vive sozinha e que necessita da ajuda de outras pessoas” (COMPARIN, 2015, p. 1-2).

Os jogos cooperativos têm sido uma nova tendência dentro das escolas, principalmente

nas aulas de Educação Física, contribuindo com as metodologias de ensino e proporcionando aos professores dessa área um diferencial. Gonçalves e Fischer (2007, p. 56) ressaltam: “Os profissionais desta área vêm se mostrando preocupados com o uso dos jogos em sala de aula, visto que a Educação Física é influenciada historicamente pela competição [...]”, no entanto, se trabalharem de forma diferente em suas estruturação, conseguirão desenvolver a interação sem competitividade diária.

Kemmer (2000) contribui: “A competição é realmente inerente ao homem, isto posto não queremos renegá-la e/ou retirá-la do convívio de nossos alunos, temos sim que repensar os conteúdos e estratégias nas aulas de Educação Física”. Dessa maneira, os jogos cooperativos em sala de aula são uma alternativa diferenciada ao ensino, na qual o professor como mediador deve possuir um preparo para esse conceito educacional. A Figura 1, a seguir, mostra a classificação dos jogos cooperativos.

Figura 1 – Classificação dos jogos cooperativos

Classificação dos Jogos Cooperativos, segundo Orlick (1989)

- Jogos cooperativos sem perdedores: o objetivo é o de superar um desafio em comum, sendo que todos os participantes formam um único time.
- Jogos de resultado coletivo: o objetivo continua sendo o de alcançar uma meta comum, contudo, os participantes são divididos em duas ou mais equipes que, por meio de um trabalho coletivo, acabam cooperando entre si.
- Jogos de inversão: o objetivo é alterar o padrão de times fixos. Os participantes são divididos em equipes, mas, durante o jogo, devem ocorrer trocas entre os membros dessas equipes, modificando-se a configuração inicial, a fim de que todos possam se ajudar. Busca-se o prazer pelo jogo e não pela vitória.
- Jogos semicooperativos: o objetivo é o de oportunizar a todos os participantes as mesmas chances. Os jogadores são divididos em equipes, jogando uns contra os outros, entretanto, são enfatizados o envolvimento e o prazer de jogar e não a competição.

Fonte: Paraná (2016).

Assim, pode-se compreender que os jogos cooperativos possuem uma dinâmica diferenciada da maioria dos jogos trabalhados nas aulas de Educação Física, pois trazem instrumentos que facilitam o trabalho pedagógico do professor, seja qual for, principalmente

dos professores de Educação Física, que estão diretamente ligados ao esporte e às atividades de recreação (COMPARIN, 2015).

Ainda na busca de um melhor entendimento do conceito de jogos cooperativos, analisaram-se outros princípios, conforme mostra a Figura 2, na sequência.

Figura 2 – Princípios dos jogos cooperativos.

Princípios desenvolvidos, para Soler (2011)

- Os participantes ganham ou perdem juntos.
- Os mais hábeis aprendem a conviver com os quem têm menos habilidade.
- Pode-se debater sobre o jogo sempre.
- Os praticantes aprendem o que significa bem comum.
- Oportunidade de participação de todas as diferenças.
- Combate à agressividade utilizando a resolução de problemas.
- Criação de soluções cooperativas.

Após essas definições, pode-se entender que os jogos cooperativos são atividades recreativas de alternativas ao bem comum, em que se pode trabalhar para a construção de um mundo melhor, para uma sociedade menos competitiva, voltando os olhares aos objetivos mais solidários. Nota-se também que a proposta é estimulada por meio de desafios impostos pelas próprias regras, mas somente podem ser alcançados resultados positivos pelo conjunto todo, criando oportunidades de satisfação para o coletivo (SILVA, 2014).

É relevante observar que “O principal foco dos jogos cooperativos é a participação de todos em prol de um objetivo comum” (PARANÁ, 2014a, p. 14), no qual busca-se desenvolver diariamente nos alunos conceitos e práticas como iniciativa, autoestima, lealdade, igualdade, solidariedade e liberdade. Para complementar, Guntzel (apud PARANÁ, 2014a, p. 14), apresenta as características libertadoras desenvolvidas pelos jogos cooperativos como facilitadores do trabalho em grupo:

Libertam da competição: O objetivo é comum para todos os participantes. Dessa forma, a atividade está centrada em superar desafios e não em superar os integrantes do grupo.

Libertam da eliminação: A estrutura do jogo favorece a integração e participação de todos. Busca dar oportunidade a pessoa de continuar jogando, de crescer e de corrigir seus erros. **Libertam para criar:** As regras são flexíveis, e os participantes podem contribuir para mudar as características do jogo. **Libertam da agressão física:** Busca-se eliminar as estruturas que favorecem a agressão física. Para superar os desafios, a atenção do grupo é voltada para a união de esforços, estimulando cada componente a buscar alternativas para solucionar os problemas.

Os jogos cooperativos vão além dos jogos comuns, os quais as pessoas estão acostumadas, pois buscam melhorar o desenvolvimento e a vida de todos de maneira inclusiva e coletiva. Para Comparin (2015, p. 4), “Saber cooperar é saber viver em harmonia com as pessoas”. A cooperação introduz na vida do ser humano sentimentos mais alicerçados no respeito e na valorização do próprio ser: “Com os jogos cooperativos se constrói laços de amizade, confiança no outro, e também se faz a pessoa, seja ela criança, adolescente, jovem, adulto ou idoso, sentir-se bem e parte integrante do grupo” (COMPARIN, 2015, p. 4).

Por meio dos jogos cooperativos é possível desenvolver diferentes conceitos e uma educação mais solidária por parte dos alunos, e não competitiva, na qual se exclui alguns, pois todos têm o direito de participar. Os jogos cooperativos têm o poder de construir e transformar socialmente as pessoas, incentivando o companheirismo, a integração e a inclusão de todos (TALLAR; SELOW, 2016).

Visto todos esses aspectos sobre o contexto dos jogos cooperativos, é importante pensar sobre os aspectos que ligam a contextualização dos jogos ao sistema educacional, como são apresentados ao meio escolar, as definições e formulações atribuídas à sala de aula e, principalmente, as de Educação Física. Diante disso, analisa-se na próxima seção a importância dos jogos cooperativos na Educação e no Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

OS JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO

O mundo está em constante transformação, tudo muda o tempo todo, e junto a sociedade em geral vai se transformando. A educação tem acompanhado essas mudanças diárias da vida das pessoas, buscando inovações, criando oportunidades, inovando por meio de novos métodos de ensino que visem ao desenvolvimento integral dos alunos. Desse modo, as diferentes metodologias de aprendizagem têm sido testadas diariamente com as atividades lúdicas e com outras que vão ao encontro das necessidades das escolas (SILVA, 2014).

Os jogos cooperativos são uma dessas alternativas que buscam atender à necessidade da comunidade escolar, pois as pessoas têm vivenciado uma sociedade bastante estressada e de pouca paciência diante do grande fluxo competitivo do mundo capitalista. Segundo Comparin (2015, p. 5), “Os jogos cooperativos na escola deveriam ser muito mais trabalhados, pois ajudariam a criança a desenvolver suas habilidades de maneira saudável e feliz”.

Buscar novas alternativas para o desenvolvimento do ser é papel fundamental da Educação. De acordo com Kishimoto (1994 apud SILVA, 2014, p. 11), “[...] um bom exemplo

de atividade que pode despertar um grande interesse no aluno é o ‘jogo’”. Tallar e Selow (2016, p. 291) acrescentam:

O jogo é visto como uma manifestação da cultura corporal e uma forma de descobrir o mundo, mostrando um papel importante que, muitas vezes, não é valorizado de maneira correta. Os jogos e brincadeiras são grandes aliados que podem e devem ser utilizados pelo professor, auxiliando-o a alcançar seus objetivos e metas, contribuindo para que os alunos tenham acesso a uma educação de qualidade, e como resultado, a boa formação crítico-autônoma das crianças e adolescentes.

Para Piaget (apud DUARTE, 2009), o jogo é um grande aliado no desenvolvimento cognitivo da criança, visto que é um processo de assimilação, de exercitação, extensão e consolidação, podendo por meio dele serem realizadas atividades que motivam devido às ações prazerosas. Duarte (2009, p. 26), ainda citando Piaget, afirma: “[...] ao jogar, a criança assimila a realidade e, desta forma, transforma-a, em função das suas necessidades”.

Nessa linha de construção de pensamento, analisa-se a contextualização proposta por Vygotsky (apud GONÇALVES; FISCHER, 2007, p. 57), que diz que o jogo exerce uma função de suma importância no papel psicológico, no “[...] desenvolvimento dos processos superiores do pensamento nas crianças”. Dessa forma, o autor reforça o quão é importante a investigação das necessidades, tendências e motivações que as crianças manifestam quando realizam atividades com jogos, compreendendo assim seu desenvolvimento.

Comparin (2015, p. 4) elucida: “É através do jogo que se vivenciam as alegrias, habilidades, coordenação, agilidade, destreza, entre tantas outras vantagens que o jogo pode proporcionar”. Assim, atribui-se ao ser diferentes funções que auxiliam no seu desenvolvimento: “[...] quanto mais se joga cooperativamente, mais se aprende a dividir, compartilhar, saber ser solidário com os demais” (COMPARIN, 2015, p. 4). Percebe-se que os jogos cooperativos desenvolvem os sistemas emocional, afetivo e cognitivo.

O professor é essencial nesse contexto, pois é o mediador direto das atividades a serem desenvolvidas em sala. Ele tem papel fundamental na construção do saber dos alunos, buscando incluir por meio da sistematização dos conteúdos e objetivos o processo de ensino-aprendizagem. Guntzel (apud PARANÁ, 2014a, p. 12) acrescenta: “[...] esses princípios devem nortear as ações pedagógicas dos professores de Educação Física no desenvolvimento de suas aulas [...]”.

Comparin (2015, p. 5) faz alguns apontamentos sobre a importância da atuação do professor em sala de aula, afirmando que nas aulas de Educação Física os alunos desenvolvem a criatividade e a criticidade, pois o espaço escolar é excelente para a prática da cooperatividade,

que se dá pelas vivências do brincar, realizando atividades conjuntas de socialização.

Vale lembrar que os professores, pelo seu trabalho, ajudam os alunos a refletirem sobre seus valores, por meio de conteúdos que busquem resgatar a conduta humana no meio social. Dessa forma, o professor pode contribuir com as organizações pedagógicas da escola com melhor efetividade, garantindo o desenvolvimento do bom trabalho e efetivação das atividades profissionais (GONÇALVES; FISCHER, 2007).

Os jogos cooperativos possuem importante papel no contexto educacional, uma vez que se ajustam aos diferentes objetivos da Educação. Gonçalves e Fischer (2007, p. 58) definem esses objetivos da seguinte maneira:

a formação do cidadão, compreendendo-se o exercício da cidadania enquanto participação social e política; o exercício de direitos e deveres políticos, civis e sociais, que será concretizado por meio de atitudes cotidianas de solidariedade, cooperação e respeito mútuo; o desenvolvimento do senso crítico e o uso do diálogo como forma de mediar conflitos e tomar decisões coletivas.

Esses objetivos vão ao encontro da prática pedagógica e do desenvolvimento de todas as atividades em sala de aula, considerando aspectos relativos ao trabalho em grupo, de maneira produtiva e cooperativa, oportunizando toda ação de qualquer profissional ou de qualquer área do saber (COMPARIN, 2015).

Segundo os PCNs (BRASIL, 1997, p. 25), “No âmbito da Educação Física, os conhecimentos construídos devem possibilitar a análise crítica dos valores sociais [...]”, dos quais muitos são impostos socialmente, como, por exemplo, os padrões de beleza que geram, muitas vezes, o desconforto de alguns. As aulas de Educação Física, portanto, por meio de atividades que busquem cooperar de maneira conjunta, auxiliam nesse processo de exclusão imposto por uma sociedade que segue padrões voltados à beleza física.

Os PCNs (BRASIL, 1997, p. 25) advertem:

no âmbito da educação física, os conhecimentos construídos devem possibilitar a análise crítica dos valores sociais, tais como os padrões de beleza e saúde, que se tornaram dominantes na sociedade, seu papel como instrumento de exclusão e discriminação social e a atuação dos meios de comunicação em produzi-los, transmiti-los e impô-los; uma discussão sobre a ética do esporte profissional, sobre a discriminação sexual e racial que existe nele, entre outras coisas, pode favorecer a consideração da estética do ponto de vista do bem-estar, as posturas não consumistas, não preconceituosas, não discriminatórias e a consciência dos valores coerentes com a ética democrática.

Dessa maneira, Tallar e Selow (2016, p. 296) definem que “As aulas de Educação Física têm o intuito de mediar as diferentes competências de todos os alunos [...]”, sendo uma aliada

no desenvolvimento deles de forma integral. Os autores complementam: “[...] proporcionando o desenvolvimento de suas potencialidades e não centralizando somente aqueles que têm mais facilidade diante de certos desafios” (TALLAR; SELOW, 2016, p. 7).

ATIVIDADES LÚDICAS: APRENDER A COOPERAR

As aulas de Educação Física possuem características diferenciadas no contexto educacional, possuindo um espaço adequado ao desenvolvimento de atividades diferenciadas, principalmente relacionadas aos jogos cooperativos, que auxiliam nas escolhas diretas dos alunos, na integração e cooperação. A prática das atividades voltadas para os jogos e o lúdico possui os princípios de estimular os alunos a participarem mais, a colaborarem em grupo e executarem tarefas com maior interesse e exatidão, estabelecendo relações entre os colegas de sala e até mesmo na tomada de decisões diante de desafios cotidianos (PARANÁ, 2014b).

Sobre as atividades lúdicas nas aulas de Educação Física, pode-se dizer que elas possuem aspecto pedagógico global de buscar e favorecer o desenvolvimento dos alunos numa dinâmica inter-relação, promovendo o processo de ampliação do conhecimento, estruturando as ações afetivas e cognitivas e socializando criticamente os alunos (NILES; SOCHA, 2014).

Pensar no desenvolvimento de atividades lúdicas voltadas aos jogos cooperativos faz com que se analise a contextualização de algumas propostas realizadas por autores sobre a importância dos jogos cooperativos nas aulas:

Como o próprio nome sugere, estes jogos têm como principal objetivo aproximar os participantes. Numa classe indisciplinada, onde ninguém ouve ninguém, ninguém respeita o próximo não poderá haver aprendizagem, as pessoas que não se aproximam das outras não veem sentido em respeitá-las (UHLIG, 2008, p. 6).

Em conformidade com essas palavras, Lines e Socha (2014, p. 11) ressaltam que “[...] o jogo é um estímulo ao aprendizado, e a brincadeira é coisa séria [...]”, deixando claro que a criança assimila por meio de jogos e brincadeiras realizadas no ambiente escolar diferentes fatores que proporcionam a aprendizagem e seu desenvolvimento. Observa-se que muitas crianças possuem dificuldade nesse processo, cada uma aprende de uma forma e em seu tempo.

Diante dessa perspectiva, Tallar e Selow (2016) fazem referências às definições das atividades de jogos cooperativos a serem desenvolvidas nas aulas, em especial as de Educação Física, que definem as ações a serem trabalhadas. A seguir, apresenta-se a classificação dos jogos cooperativos definidos por Orlick (apud TALLAR; SELOW, 2016, p. 299-300).

Jogos cooperativos sem perdedores: são jogos que podem ser considerados plenamente cooperativos, porque todos jogam juntos e ganham juntos. O jogo só é vencido se todos os participantes vencerem.

Jogos cooperativos de resultado coletivo: são jogos em que existe a divisão em duas ou mais equipes, que tentam romper a tradição de jogar uma contra a outra, ao contrário, o resultado final depende do esforço e da participação coletiva, e o objetivo é alcançado com todos jogando juntos.

Jogos cooperativos de inversão: são jogos que também envolvem equipes. O objetivo é desviar a atenção das crianças do resultado e voltá-la para a evolução e o desenvolvimento do próprio jogo.

Por exemplo:

Mudar os jogadores de time. Quando um jogador marcar um ponto ou um gol, ele passará a jogar no time que sofreu o gol ou o ponto. Quando um jogador marcar um ponto ou um gol ele será doado para o outro time. Quando um jogador marcar um ponto ou um gol, o jogador que o marcou vai para o outro time, levando o ponto marcado. Jogos semicooperativos: em muitos jogos é comum se observar crianças sem nenhuma participação durante a partida e, somente em alguns momentos, disputam uma bola ou executam uma jogada na mesma equipe. Desse modo, os jogos semicooperativos buscam evitar isso, incorporando algumas regras que forcem a participação efetiva de todos os envolvidos e que estimulem a cooperação e a integração no mesmo grupo.

Na busca de fundamentar as atividades que possibilitem as ações de desenvolvimento, Uhlig (2008) faz referências a algumas atividades propostas por autores como Soler e Brotto que podem ser realizadas nas salas de aula. Com base nisso, foram selecionadas duas para serem demonstradas neste trabalho.

A primeira atividade selecionada chama-se “Salve-se com um abraço”, de Brotto (apud UHLIG, 2008, p. 9-10). Para realizar essa atividade, necessita-se do seguinte cronograma:

Material: Bexigas

Disposição: O facilitador explica que este é um jogo de pega-pega, onde o objetivo é que todos se salvem. O pegador com uma bexiga, tenta tocar o peito de alguém, se conseguir ele passa a bexiga e invertem-se os papéis. Para não serem pegos, os participantes têm que se abraçar aos pares, encostando o peito um no outro, salvando-se mutuamente. Conforme a dinâmica do grupo, pode-se ter mais que um pegador, maior número de bexigas e propor abraços em trios e/ou em grupos maiores.

Objetivos: Estimular a cooperação; Propiciar a relação interpessoal; Permitir uma maior aproximação do grupo.

A segunda atividade escolhida foi a “Permita me conhecer” de Soler (apud UHLIG, 2008, p. 8):

Material: Vendas para os olhos.

Disposição: Número par de participantes, formando dois círculos concêntricos (um voltado para o outro).

Desenvolvimento: Girar os círculos em direções opostas, e quando o facilitador bater palmas, os círculos devem parar, segurar as mãos da primeira pessoa à sua frente, e ir descobrindo como é esta pessoa. Com o passar do tempo, o facilitador poderá ir ampliando para trios, quartetos, etc.

Objetivos: Conhecer o grupo; Estimular a cooperação; Vivenciar uma atividade sem a visão.

Ao analisar essa temática, percebe-se que são variadas as atividades de jogos cooperativos que podem ser trazidas para as aulas de Educação Física, como, por exemplo, o “Futpar”, proposto por Brotto (apud UHLIG, 2008), entre outras. O professor tem um papel fundamental para conduzir essas atividades, visando alcançar o objetivo proposto pelos jogos cooperativos, que é proporcionar a socialização, cooperação e colaboração dos alunos, de maneira a melhorar seu desempenho e dos demais colegas (PARANÁ, 2014b).

Como foi mostrado, inúmeras são as atividades que podem ser desenvolvidas nas aulas de Educação Física, portanto cabe ao professor mediá-las como proposta de interação aos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na realização desta pesquisa, buscou-se entender mais profundamente os conceitos sobre os jogos cooperativos utilizados nas aulas de Educação Física nas escolas, como podem ser trabalhados e como podem ser as ações de motivação de maneira que haja a socialização dos alunos. As aulas de Educação Física são consideradas espaços que privilegiam os alunos por meio das mais variadas atividades, que objetivam a construção de alguns princípios necessários à vida em sociedade.

Este estudo mostrou que os professores possuem ferramentas e conhecimento necessários para adotarem metodologias diferenciadas nas atividades físicas, assim como os alunos são conhecedores de atividades lúdicas que podem ser trabalhadas nas escolas e que ajudam na colaboração, cooperação e interação deles com seus colegas.

Após a conclusão desta pesquisa, pode-se afirmar que os jogos cooperativos incentivam a criatividade dos alunos, bem como a socialização, interação, compreensão de si mesmo, motivando as crianças e proporcionando alegria em sua totalidade. O trabalho com as atividades lúdicas voltadas aos jogos cooperativos pode mudar a vida de muitas crianças, uma vez que trabalha a solidariedade, a colaboração e a autoestima, humanizando cada vez mais as crianças na construção de uma vida mais saudável na qual possam respeitar as diferenças, sendo no futuro adultos mais felizes.

REFERÊNCIAS

- ALVES, A. M. P. **A história dos e a constituição da cultura lúdica**. Revista Linhas, Florianópolis, v. 4, n. 1, 2003. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203/1018>>. Acesso em: 23 ago. 2019.
- BÖHM, O. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. 2015. 20 f. Artigo (Especialização em Educação e Interface) – Universidade do Oeste de Santa Catarina, Chapecó, SC, 2015. Disponível em: <<http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Ottopaulo->>>. Acesso em: 20 set. 2019.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>>. Acesso em: 14 set. 2019.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. ed. Santos: Projeto Cooperação, 2002.
- CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.
- COMPARIN, E. **Jogos cooperativos como fator de motivação e socialização**. 2015. Disponível em: <<http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2015/02/Artigo-Elaine-Comparin.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2019.
- CORREIA, M. M. **Jogos cooperativos e educação física escolar: possibilidades e desafios**. EFDeportes.com, Buenos Aires, ano 12, n. 107, 2006. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/viewFile/99/107>>. Acesso em: 8 ago. 2019.
- DUARTE, J. A. **O jogo e a criança**. 2009. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) – Escola de Ensino Superior João de Deus, Lisboa, 2009. Disponível em: <<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2296/1/Jos%C3%A9Duarte.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2019.
- GALVÃO, Z. **Educação física escolar: a prática do bom professor**. Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, v. 1, n. 1, 2002. Disponível em: <<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/view/1350>>. Acesso em: 10 ago. 2019.
- GONÇALVES, N. K.; FISCHER, J. K. R. **Cidadania e jogos cooperativos: vivenciando práticas de cooperação em uma sala do ensino fundamental**. Revista UNAR, Araras, SP, v. I, n. 1, p. 55-66, 2007. Disponível em: <http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol1_n1_2007/9_cidadania_e_jogos_cooperativos.pdf>. Acesso em: 10 set. 2019.
- KEMMER, A. V. M. A influência da competição na vida escolar do educando. In: **ENCONTRO FLUMINENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**, IV, 2000, Niterói. Anais [...]. Niterói, 2000. Disponível em: <http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/cultura/jogos_e_brincadeiras/jogos_cooperativo_s/index.html>. Acesso em: 20 ago. 2019.
- KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. In: **SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – PERSPECTIVAS ATUAIS**, I, 2010, Belo Horizonte. Anais [...]. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>>. Acesso em: 1º out. 2019.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicação e trabalhos científicos**. 6.

ed. São Paulo: Atlas, 2001.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2001. Disponível em:

<https://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india>. Acesso em: 1º out. 2019.

NALLIN, C. G. F. **O papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. 2005. 35 f. Monografia (Graduação em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2005.

NILES, R. P. J.; SOCHA, K. **A importância das atividades lúdicas na Educação Infantil**. *Ágora*, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014.

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*, São Paulo, v. 19, n. 2, p. 243-252, 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pee/v19n2/2175-3539-pee-19-02-00243.pdf>>. Acesso em: 14 abr. 2019.

PARANÁ. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE – produções didático-pedagógicas**. *Cadernos PDE*, Curitiba, v. II, 2016. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edfis_utfpr_andreadelaramachado.pdf>. Acesso em: 1º out. 2019.

_____. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE – produções didático-pedagógicas**. *Cadernos PDE*, Curitiba, v. I, 2014a. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unicentro_edfis_artigo_eliseu_guntzel.pdf>. Acesso em: 13 set. 2019.

_____. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE – produções didático-pedagógicas**. *Cadernos PDE*, Curitiba, v. II, 2014b. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unioeste_edfis_pdp_domercilia_candida_correa_frison.pdf>. Acesso em: 16 set. 2019

SILVA, A. H. **Jogos cooperativos como instrumento de inclusão social e escolar dos alunos nas aulas de Educação Física**. 2014. 32 f. Monografia (Graduação em Educação Física) – Faculdade de Educação e Meio Ambiente, Rondônia, 2014. Disponível em: <<http://repositorio.faema.edu.br:8000/handle/123456789/243>>. Acesso em: 4 out. 2019.

TALLAR, V.; SELOW, M. L. C. **A importância dos jogos cooperativos no contexto escolar**. *Vitrine de Produção Acadêmica*, Curitiba, v. 4, n. 2, p. 285-302, 2016.

UHLIG, J. M. **Vencendo a indisciplina por meio dos jogos cooperativos**. 2008. 22 f. Material didático-pedagógico apresentado como requisito parcial à obtenção de título professor PDE, ao Programa de Desenvolvimento Educacional – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1798-6.pdf>>. Acesso em: 28 set. 2019.

VOLPATO, G. **Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica**. *Educação Social*, Campinas, SP, v. 23, n. 81, p. 217-226, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13938>>. Acesso em: 8 set. 2019.