



FACULDADE CALAFIORI

**PSICOMOTRICIDADE E JOGOS
COOPERATIVOS EM AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA ESCOLAR**

Leonardo Nogueira Melo

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO-MG

2016

Leonardo Nogueira Melo

PSICOMOTRICIDADE E JOGOS
COOPERATIVOS EM AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA ESCOLAR

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado à Faculdade Calafiori, como requisito parcial para aprovação no curso de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Dra Gismar Monteiro Castro Rodrigues

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO-MG

2016

FOLHA DE AVALIAÇÃO

Psicomotricidade e Jogos Cooperativos em aulas de Educação Física escolar

CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

AVALIAÇÃO: () _____

Professor (a) Orientador (a): **Dra: Gismar Monteiro Castro Rodrigues**

Professor (a) Avaliador (a) da Banca:

Professor (a) Avaliador (a) da Banca:

A educação se cumpre num diálogo de saberes, não em simples troca de informações, nem em mero assentimento acrítico a proposições alheias, mas na busca do entendimento compartilhado entre todos os que participam da mesma comunidade de vida, de trabalho, de uma comunidade discursiva de argumentação.

MÁRIO OSÓRIO MARQUES

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus familiares e professores por me dar força, condições e colaborar em meus estudos para que pudesse concluir mais essa caminhada, além é claro de me dar estrutura para a formação pessoal. Dedico também a Deus que com suas bênçãos me fortaleceu e me guiou além do que imaginava ou fazia.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a DEUS, autor da vida, mistério que se faz acontecer através da nossa existência pela saúde e força que me ajudou a ultrapassar barreiras e obstáculos durante o curso. Agradeço a todos os professores que estiveram durante minha formação, transmitindo conhecimento e saberes. Em especial agradeço aos professores Gismar Castro e Rogerio Grillo, ambos me orientaram e ajudaram na conclusão deste trabalho. Obrigado a todos da faculdade pela atenção e carinho no convívio do dia a dia, sempre me tratando com carinho, respeito.

LISTA DE QUADROS

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 OBJETIVOS.....	12

2.1 OBJETIVO GERAL	12
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
3 METODOLOGIA	13
4 REVISÃO DE LITERATURA	15
4.1 PSICOMOTRICIDADE	15
4.1 A Educação Física escolar e sua relação com a Psicomotricidade	17
4.2 JOGO	20
4.2.1 Classificando os jogos	22
4.2.2 A importância do jogo	24
4.3 JOGOS COOPERATIVOS	26
4.3.1 Jogos Cooperativos: participação, cooperação e solidariedade	30
4.3.2 O valor socioeducativo dos Jogos Cooperativos	33
4.3.3 Categorizando os Jogos Cooperativos	36
4.4 O USO DOS JOGOS COOPERATIVOS E DA PSICOMOTRICIDADE: O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DO ALUNO	38
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44

RESUMO

O objetivo deste trabalho foi de investigar como a proposta dos Jogos Cooperativos associados às potencialidades da Psicomotricidade pode auxiliar na inclusão, na participação e no desenvolvimento integral dos alunos em aulas de Educação Física

escolar. Para tanto, o presente estudo se baseou numa pesquisa bibliográfica, a partir de livros, artigos, dissertações e textos online, com vistas a analisar em que estado se encontra atualmente o tema investigado, quais trabalhos já foram realizados a respeito e quais são as conclusões principais sobre o assunto. Nesse sentido, foi estudada a Psicomotricidade e suas potencialidades pedagógicas, juntamente com os Jogos Cooperativos e seus valores socioeducativos. Os resultados deste trabalho indicam que a Psicomotricidade, no âmbito da Educação Física escolar, constitui-se num fator de equilíbrio na vida dos alunos, expresso na interação entre o corpo, movimento, afetividade, cognição, assim, promovendo a totalidade do ser humano. Por sua vez, os Jogos Cooperativos possuem importantes valores socioeducativos e podem contribuir na mudança de atitudes das pessoas, construindo uma relação social mais positiva, prazerosa e cooperativa, contribuindo, com isso, para a Educação Física.

Palavras-chave: Psicomotricidade; Jogos Cooperativos; Educação Física Escolar; Educação Integral.

ABSTRACT

The objective of this study was to investigate how the proposal of the Cooperative Games associated with psychomotor capabilities can assist in inclusion, participation and overall development of students in the Physical Education classes. Thus, the present study was based on a literature review from books, articles, dissertations and online texts, in order to analyze what state is currently the subject investigated, what work has been done about it and what conclusions are main about it. In this sense, he studied the Psychomotor learning and its pedagogical potential, along with the Cooperative Games and their social and educational values. These results indicate that the Psychomotor within the school Physical Education, constitutes a balancing factor in the lives of students, expressed in the interaction between the body, movement, affection, cognition, thus promoting the full human being. In turn, the Cooperative Games have important social and educational values and can contribute in changing people's attitudes, building a social relationship more positive, pleasant and cooperative, contributing thereby to the Physical Education.

Keywords: Psychomotor Learning; Cooperative Games; Physical Education; Integral Education.

INTRODUÇÃO

Atualmente, a Educação Física escolar passa por uma crise que concerne a um processo de evasão, por parte dos alunos, em relação às aulas, sobretudo, nos anos finais do Ensino Fundamental (8º e 9º anos) e no Ensino Médio. Ao que tudo indica as aulas não são prazerosas para os alunos, talvez por ofertar apenas algumas modalidades esportivas, especialmente, o futsal e/ou handebol, ou mesmo, por não trazer atividades diferenciadas que proponham a participação em grupos, no qual a competição exacerbada vista nas práticas esportivas é relegada, dando espaço para atividades mais cooperativas.

A motivação e o prazer nas aulas são vistos em parte dos alunos, pois a outra metade, ou talvez a maioria, ainda prefere não fazer nada, ficando apenas nos arredores da quadra ociosos. Ressalta-se também que a motivação não garante a vontade para fazer as aulas, visto que os alunos podem até estar motivados, mas as condições da aula como a quadra, o material utilizado, as atividades propostas pelo professor não garantem prazer ou participação.

A crise também se estende as abordagens da Educação Física escolar. Alguns autores (GAYA, 2014; BRACHT, 2014), recentemente, têm debatido as bases teóricas da Educação Física escolar e comungam a ideia de que a mesma superou a chamada Educação Física tradicional. Por outro lado, não ocorreu a construção de uma “nova prática” que atingisse o objetivo de desenvolver o aluno de modo integral, conforme é defendido em muitos documentos curriculares estaduais e municipais. O que vem acontecendo, segundo estes autores, é caracterizado como uma situação entre o “não mais e o ainda não”.

Nesse sentido, uma das possibilidades para se atingir o objetivo do desenvolvimento integral dos alunos, é basicamente criar espaços de participação, interação, prazer e cooperação, juntamente com o processo de desenvolvimento motor e cognitivo no contexto da Educação Física escolar. Assim, por meio dos jogos cooperativos associados à Psicomotricidade é possível atingir esses objetivos já que ambos se complementam. Se de um lado os jogos cooperativos potencializam os processos de cooperação, socialização, o trabalho em equipe, o respeito e outras qualidades socioafetivas, por outro, a Psicomotricidade potencializa o desenvolvimento psicomotor, não somente no Ensino Fundamental I ou na Educação Infantil, mas como sugere Le Boulch (1987), a Educação Psicomotora

pode ser aplicada até no Ensino Médio, em atividades esportivas, ginásticas, dança e grandes jogos com regras.

É importante destacar que os jogos cooperativos têm como finalidade, promover o lazer, a socialização e a aprendizagem, por intermédio de jogos e brincadeiras que objetivam a participação de todos e, principalmente, a diversão. Portanto, explorados também no âmbito da Psicomotricidade, há a possibilidade de uma educação mais completa, em que o social, o cultural e o afetivo se fundem ao motor e ao cognitivo.

As contribuições dos jogos cooperativos, para a Educação Física escolar, é o trabalho com o jogo e o esporte em uma perspectiva do desenvolvimento pessoal e da convivência social, pautada no elemento lúdico e não no resultado final (BROTTO, 1999). Portanto, os jogos cooperativos podem ser uma metodologia que transforme os jogos e os esportes em instrumentos educacionais importantes na formação dos alunos.

Já a Psicomotricidade auxilia num trabalho de educação psicomotora, em que visa à formação de base para o desenvolvimento motor, afetivo e psicológico, dando oportunidade para que, através de jogos, de atividades lúdicas, as crianças se conscientizem sobre seu corpo. Através da Psicomotricidade, a Educação Física na escola pode valorizar o desenvolvimento das aptidões perceptivas como meio de ajustamento do comportamento psicomotor em crianças pequenas e da especialização desse comportamento em adolescentes.

É nesse contexto que objetiva-se, no presente trabalho, investigar como a proposta dos Jogos Cooperativos associados às potencialidades da Psicomotricidade pode auxiliar na inclusão, na participação e no desenvolvimento integral dos alunos em aulas de Educação Física escolar.

Para tanto, objetiva-se trabalhar com referenciais bibliográficos que descrevam e considerem o objeto da presente pesquisa, que é analisar as potencialidades pedagógicas da Psicomotricidade e o valor pedagógico dos Jogos Cooperativos na formação do indivíduo, de modo que ambos contribuam para a construção de uma Educação Física escolar inclusiva, prazerosa, formativa e que permita o desenvolvimento psicomotor, social e afetivo dos alunos.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Investigar como a proposta dos Jogos Cooperativos associados às potencialidades da Psicomotricidade pode auxiliar na inclusão, na participação e no desenvolvimento integral dos alunos em aulas de Educação Física escolar.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar o valor pedagógico dos Jogos Cooperativos na formação do indivíduo.
- Identificar quais as possibilidades de um trabalho conjunto entre os Jogos Cooperativos e Psicomotricidade em aulas de Educação Física Escolar, visando à participação de todos os alunos, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, a motivação e o prazer nas aulas de Educação Física.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa é de abordagem qualitativa, ou seja, é aquela que toma como base dados compilados nas interações interpessoais, na coparticipação das situações dos informantes e analisadas a partir da significação que estes dão a suas ações. Ou ainda, aquela que toma como base outras pesquisas já concluídas, advindas de teses, livros, artigos, textos etc. (CHIZZOTTI, 1995). Portanto, a presente pesquisa se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa.

Segundo Marconi e Lakatos:

As fases da pesquisa de campo requerem, em primeiro lugar, a realização de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema em questão. Ela servirá, como primeiro passo, para se saber em que estado se encontram atualmente o problema, que os trabalhos já foram realizados a respeito e quais são as opiniões reinantes sobre o assunto. (2012, p. 69).

É importante enfatizar que a pesquisa bibliográfica (fontes secundárias), trata-se de um levantamento bibliográfico já publicado, em forma de: livros, periódicos (online), publicações avulsas, teses, imprensa escrita (revistas ou anais). Assim sendo, possibilita colocar o pesquisador em contato direto com o que foi produzido sobre uma determinada temática, permitindo, desse modo, a manipulação de informações e a comparação entre dados coletados na pesquisa de campo e o que já foi produzido (MARCONI; LAKATOS, 2012; LUNA, 1999).

Luna (1999) enfatiza que a pesquisa bibliográfica possibilita ao pesquisador insere o problema de pesquisa dentro de um quadro de referência teórica para explicá-lo. Comumente, esta técnica acontece quando o problema em estudo é determinado por uma teoria, ou ainda, quando não é engendrado ou elucidado por uma teoria particular, mas sim por várias.

A pesquisa bibliográfica é parte indispensável de qualquer trabalho científico, visando à construção de uma plataforma teórica do estudo, a qual contribuirá para: obter informações acerca da situação atual do tema ou do problema pesquisado; compreender publicações existentes a respeito do tema e dos aspectos que já foram abordados; examinar as opiniões análogas e diferentes sobre o tema ou aspectos relativos ao tema ou ao problema de pesquisa. (LUNA, 1999; CHIZZOTTI, 1995).

Nesse contexto, Köche (2012) contribui conceituando a pesquisa

bibliográfica, como aquela que se desenvolve visando à explicação de um problema, a qual é essencial usar o conhecimento disponível a partir das teorias já publicadas em livros ou em obras similares. Portanto, na pesquisa bibliográfica o pesquisador levantará, a priori, o conhecimento disponível na área, no qual será fundamental na identificação das teorias já produzidas. A posteriori, é necessário analisar e avaliar a contribuição destas na composição do referencial teórico e na explicação do problema objeto da investigação.

De resto, Köche (2012) afirma que o objetivo da pesquisa bibliográfica é, portanto, o de conhecer e analisar as principais contribuições teóricas existentes sobre um determinado tema ou problema, tornando-se instrumento indispensável para qualquer tipo de pesquisa.

4 REVISÃO DA LITERATURA

4.1 PSICOMOTRICIDADE

A Educação Física na escola, atualmente, é uma área que trata da cultura corporal de movimento e que tem como finalidade introduzir e integrar o aluno nessa esfera, objetivando formar o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e também transformá-la (DARIDO, 2004).

A Psicomotricidade, por sua vez, é uma ciência que tem como objeto de estudo o homem e o seu corpo em movimento. Essa relação leva em conta o seu mundo interno e externo e está relacionada ao processo de maturação, em que o corpo é a origem das aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas. Resumidamente, está sustentada por três conhecimentos básicos: o movimento, o intelecto e o afeto (NEGRINE, 2002).

Além disso, surgiu na França no final do século XIX e teve seu amplo desenvolvimento a partir do século XX. A palavra psicomotricidade vem do termo grego *psyché*, alma, e do verbo latino *moto*, mover frequentemente. Basicamente, a Psicomotricidade é uma atividade que reúne o sentir, pensar e realizar no ato motor, isto é, o pensamento e a ação motora são indissociáveis (BARRETO, 2000).

Há três vertentes da Psicomotricidade, sendo: Reeducação Psicomotora, Terapia Psicomotora e Educação Psicomotora. Esta última, reformulada especialmente por Jean Le Boulch (1987), é a vertente desta ciência no contexto escolar.

A vertente denominada Educação Psicomotora tem por finalidade promover, por meio de uma ação pedagógica, o desenvolvimento de todas as potencialidades da criança, visando o equilíbrio biopsicossocial (BARRETO, 2000).

A concepção de Jean Le Boulch surge a partir de sua tese de doutorado em 1960, em que critica os métodos utilizados pela Educação Física e pela ginástica, por embasarem-se no dualismo cartesiano. Com isso, propõe a “educação psicocinética”, que tem como proposta pedagógica a utilização do movimento de forma mais abrangente, como meio de educação integral da criança. Além disso, tem como princípios norteadores o melhor ajuste do homem ao meio,

desenvolvendo suas qualidades fundamentais, por meio dos jogos recreativos de livre expressão. (MOLINARI; SENS, 2003).

Le Boulch (1987) explica que a Educação Psicomotora é formadora de uma base indispensável a toda criança, já que tem como objetivo assegurar o desenvolvimento funcional, levando em consideração as possibilidades da criança, possibilitando, igualmente, a partir das relações interpessoais, a expansão e o equilíbrio de sua afetividade.

É preciso mencionar que nos anos de 1980, no Brasil, a Psicomotricidade passou a ser usada pela Educação Física como metodologia e, por vezes, foi defendida como uma nova Educação Física, sobretudo, pelos seguidores de Jean Le Boulch. Contudo, a partir da década de 2000, os seguidores das abordagens críticas da Educação Física criaram grandes obstáculos a Psicomotricidade na escola, a relegando as clínicas ou as escolas especiais, ou ainda, a disciplina acadêmica em áreas distintas como: Psicologia, Fisioterapia e Terapia Ocupacional (GÓIS JUNIOR; SIMÕES, 2011).

Apesar destes entraves, a Psicomotricidade de Jean Le Boulch ainda é um meio de sensibilizar os docentes de Educação Física ou educadoras de creche ou Educação Infantil, quanto à importância da Educação Psicomotora na base da educação elementar formal da criança, já que a educação do corpo ainda é um pouco desprezada na escola (NEGRINE, 2002).

De modo resumido, a vertente de Le Boulch é um método que visa à intencionalidade da ação motora, a autonomia motriz e o respeito à evolução do esquema corporal da criança. O instrumento principal da Psicomotricidade nos anos iniciais da escolarização deve ser estimulado pelo educador a partir das atividades lúdicas. Nos adolescentes, a partir da ginástica, dos grandes jogos (Jogos Cooperativos) e dos esportes. Este método cria, assim, um espaço de identificação, economia funcional e proporciona a criança aprender a gestar a sua ação para uma vida saudável, longa e prazerosa (BARRETO, 2000; MOLINARI; SENS, 2003).

Integrada à psicomotricidade, está a afetividade. Em outras palavras, a criança utiliza seu corpo para demonstrar o que sente, desde o seu nascimento. Assim, uma criança passa por diferentes fases nas quais adquire conhecimentos e passa por diversas experiências até então chegar a sua vida adulta. As primeiras reações afetivas da criança abarcam a satisfação de suas necessidades e o equilíbrio fisiológico (MOLINARI; SENS, 2003).

Fonseca (1988) indica que na Psicomotricidade, o corpo não é entendido como fiel instrumento de adaptação ao meio envolvente ou ainda como instrumento mecânico que é preciso educar, comandar, automatizar ou treinar. Pelo contrário, o movimento está carregado de sentidos, de cultura e de afetividade, portanto, deve-se focar na qualidade relacional e na mediatização, visando à fluidez eutônica, a segurança gravitacional, a estruturação somatognósica e a organização praxica expressiva do indivíduo.

Falkenbach (2002) defende que a finalidade da prática da Educação Psicomotora na escola é:

- 1- Promover um meio lúdico-educativo para a criança expressar-se por intermédio do jogo e do exercício, devendo possibilitar às crianças a exploração corporal diversa do espaço, dos objetos e dos materiais;
- 2- Facilitar a comunicação das crianças por intermédio da expressividade motriz;
- 3- Potencializar as atividades grupais e favorecer a liberação das emoções e conflitos por intermédio da vivência simbólica.

No contexto da Educação Física escolar, Airton Negrine, professor de Educação Física, estudou amplamente a Psicomotricidade, defendendo e contribuindo para o desenvolvimento da Psicomotricidade no Brasil. Sua atuação é teórico-prática, isto é, ao mesmo tempo em que atua com crianças consideradas normais e crianças com necessidades educacionais especiais em sessões de Psicomotricidade. Suas ideias sobre a Educação Psicomotora objetivam uma abordagem centrada em aspectos da aprendizagem e desenvolvimento infantil, a partir da perspectiva lúdica, que não é racionalizado nem competitivo. (BARRETO, 2000).

4.1.1 A Educação Física e sua relação com a Psicomotricidade

A Psicomotricidade se apresenta a Educação Física como uma possível metodologia, não apenas na Educação Infantil ou no Fundamental I. Se há um esforço coletivo na área da Educação Física para a construção de um ensino de qualidade, crítico, científico e transformador que objetiva a formação do cidadão integrado e consciente de seu tempo, de sua herança histórico-cultural e de sua

responsabilidade cultural, pode-se então integrar a Psicomotricidade a este movimento, devido as suas potencialidades pedagógicas (BRASIL, 1997, 1998; MONTEIRO, 2007).

Em síntese, os trabalhos pedagógicos da Psicomotricidade contribuem para o crescimento intelectual e emocional do indivíduo e para a melhoria da qualidade de vida. Assim, no ambiente escolar, favorece o desenvolvimento integral do educando, contemplando conceitos, habilidades, atitudes e emoções, por meio de jogos, brincadeiras, esportes etc., que valorizem a participação do indivíduo no processo de ensino e de aprendizagem. (MONTEIRO, 2007).

Para Negrine (2002), integrar a Psicomotricidade a Educação Física, é contribuir a área. Basicamente em todas as abordagens da Educação Física, há o objetivo de melhorar os processos de aprendizagem, com vistas a autonomia intelectual, a capacidade de cooperar e trabalhar em equipe, de explorar o movimento de acordo com o ambiente e na busca pela totalidade do ser diante do mundo.

Com isso, priorizar uma educação pelo desenvolvimento, no qual se estimula o indivíduo a ser dinâmico, criativo e capaz de resolver problemas e considerar valores no desenvolvimento do ensino, por intermédio de atividades diversificadas, atraentes e conscientes, está não apenas em pauta no âmbito da Educação Física, mas nos entremeios da Psicomotricidade. É objetivo comum destas áreas é interagir o sujeito a sua sociedade, estimulando a construção de conhecimento por meio das estruturas psicomotoras e afetivas. Nesse sentido, é possível integrar ambas as áreas e até mesmo integrar os jogos cooperativos como conteúdo.

A educação psicomotora deve ser considerada como uma educação de base no ensino infantil e uma metodologia a Educação Física. Ela auxilia no preparo de pré-escolares e escolares. Ademais, leva a criança a tomar consciência de seu corpo, da lateralidade, a situar-se no espaço, a se orientar e dominar o tempo, a adquirir habilmente a coordenação de seus gestos e movimentos (NEGRINE, 2002).

Nesse contexto, a educação psicomotora deve ser integrada a Educação Física desde a mais tenra idade, sendo conduzida pelos docentes com habilidade e competência (NEGRINE, 2002).

A este respeito, os próprios PCNs (1997, p. 30), estão de acordo com o processo de interdisciplinaridade, já que integrar a Psicomotricidade a Educação Física é um processo desse tipo. Em outras palavras,

(...) a interdisciplinaridade refere-se a uma abordagem epistemológica dos objetos de conhecimento enquanto a transversalidade diz respeito principalmente à dimensão da didática. A primeira questiona a visão compartimentada da realidade e refere-se, portanto, a uma relação entre disciplinas. Os temas transversais, portanto, dão sentido social a procedimentos e conceitos próprios das áreas convencionais, superando assim o aprender apenas pela necessidade escolar. Há afinidades maiores entre determinadas áreas e determinados temas. Não considerar essas especificidades seria cair num formalismo mecânico.

Com isso, pode-se compreender que no âmbito da didática da Educação Física, há espaço a Psicomotricidade, como meio de enriquecer a área e superar certos dogmatismos e formalismos.

Monteiro (2007) defende que a Educação Física escolar atual vem sendo pensada como ação educativa integral do ser humano, assim como a psicomotricidade que relaciona o sujeito como um ser completo e único capaz de pensar e agir, deixando de lado as características de dualidade de corpo e mente, e, sobretudo, como um sujeito capaz de integrar-se com si próprio e com o meio.

O trabalho da educação psicomotora é indispensável no desenvolvimento motor, afetivo e psicológico do indivíduo para sua formação integral, e é explorado por meio de jogos e atividades lúdicas que oportunize a conscientização do próprio corpo e ser. Esta concepção de formação integral nos conceitos da Educação vem sendo abordada como uma nova forma educativa para a formação de um ser completo e autônomo de suas ações (MONTEIRO, 2007, p. 5).

Nessa perspectiva, integrar a psicomotricidade a Educação Física escolar pode ser abordado como uma ferramenta de desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo, cultural e social, em que concebe o ser humano como um ser complexo de emoções e ações próprias, propiciadas por um contato corporal e a sua relação com o mundo.

Compreende-se, portanto, que a Educação Física escolar e a sua relação com a Psicomotricidade tem como base as necessidades do ser humano em integrar-se com o si próprio e com o ambiente por meio de ações, gestos e movimentos conscientes e dotados de experiências culturalmente vivenciadas e adquiridas em todas as etapas da vida (MONTEIRO, 2007).

Para Molinari e Sens (2003):

A educação física pode ser definida como ação psicomotora exercida pela cultura sobre a natureza e o comportamento do ser humano. Ela diversifica-se em função das relações sociais, das ideias morais, das capacidades e da

maneira de ser de cada um, além de seus valores. É um fenômeno cultural que consiste em ações psicomotoras exercidas sobre o ser humano de maneira a favorecer determinados comportamentos, permitindo, assim, as transformações. A diversificação das condições sociais em cada nível escolar e o respeito à individualidade das crianças em cada processo de aprendizagem de gestos e movimentos estão sujeitos ao ritmo de aprendizagem e às peculiaridades das relações sociais que existem entre os integrantes de cada grupo ou classe escolar.

Enfim, alguns autores (MONTEIRO, 2007; NEGRINE, 2002; MOLINARI; SENS, 2003) têm articulado uma proposta de integração entre as áreas a partir das seguintes atividades: atividades pré-desportivas de cultura corporal de movimento para esportes, lutas e ginástica; atividades lúdicas de cultura corporal de movimento para dança, jogos e brincadeiras; jogos cooperativos; exercícios visando ritmo, lateralidade, espacialidade e temporalidade; e atividades lúdicas visando auxiliar outras disciplinas.

4.2 JOGO

A definição de jogo não é exata. Existem vários pesquisadores que ainda debatem sobre este problema, já que o jogo, normalmente, é confundido como brincadeira, brinquedo e até como desporto. Nesse sentido, esses termos são assumidos como sinônimos (GRANDO, 1995).

Historicamente, os gregos usavam os jogos intelectuais como um modo de preparar estrategicamente seu exército. Assim, o Império Grego era mais caracterizado pelo intelecto do que pela força, seus líderes priorizavam mais a abstração por meio de jogos de pensamento e de linguagem (GRANDO, 1995).

O jogo no decorrer da História serviu para divulgar os princípios de moral, ética e conteúdos escolares. Vários pensadores como Quintiliano, Erasmo, Rabelais, Comenius, Aristóteles, entre outros, entendiam que o jogo é um modo não apenas de relaxamento, mas uma maneira de desenvolver o físico e o intelectual (KISHIMOTO, 2007).

Mesmo nesta época, os jogos ainda eram confundidos com outras atividades, por exemplo, Huizinga (2008) afirma que, durante o período de domínio Romano, brincar, jogar, praticar atividades físicas em geral e lutar (treinamento) eram análogos, ou seja, qualquer atividade divertida era jogo.

Nesse contexto, há uma diferenciação existente, pois a palavra jogo vem do latim *Joco* e significa zombaria, gracejo, sendo empregado, atualmente, no lugar de *Ludu*, que é brinquedo, divertimento, passatempo. Portanto, essas definições contribuíram para alguns equívocos sobre o que realmente é jogo (GRANDO, 1995).

Caillois (1990, p. 37) define o jogo como uma “atividade livre, determinada, incerta, improdutiva e regulamentada”. Exemplificando melhor, o jogador não é obrigado a participar (livre) e o tempo e espaço são delimitados anteriormente (determinada). Não é previsto quem deverá ser o vencedor (incerta) e no fim do jogo não se tem lucros e sim divertimento (improdutiva). Por fim, as regras são aceitas ou não, de forma livre, quem quer jogar aceita a regra do jogo (regulamentada).

Huizinga (2008) afirma que o jogo é uma atividade livre, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, de acordo com regras específicas, obrigatórias e livremente consentidas. No jogo há um fim em si mesmo, seguido de um sentimento de tensão e alegria, fora da realidade cotidiana.

Leif e Brunelle (1978) consideram que o jogo é uma atividade com um fim em si mesmo, ou seja, não é preparação para a vida adulta como dizem alguns teóricos.

Apesar disto, não se chegou a definir ao certo o que é jogo, de um modo que indique o que é realmente o que é jogo e o que é trabalho ou atividade séria. Há indícios de que as primeiras representações sugerem que o jogo era uma recreação, descanso do espírito para o duro trabalho intelectual, ou momento catártico, de dispêndio de energia física (KISHIMOTO, 1994).

Essas definições contribuem para um entendimento do que seja o jogo e para diferenciar ele da brincadeira, já que há concepções de que os dois são a mesma coisa. Grandó (1995), por sua vez, afirma que no jogo as regras são específicas e caso os jogadores alterem a regra, a estrutura do jogo é transformada dando lugar a outro jogo.

Resumidamente, a diferença entre jogo e brincadeira pode ser vista em Scaglia (2003) e Macedo et al. (2008), na qual diferenciam jogo e brincadeira pelo resultado final, ou seja, no jogo há vencedores e perdedores, na brincadeira não. Outro fator é a competição que é inexistente na brincadeira, mas presente no jogo.

Outra definição de jogo é de Chateau (1987) que sugere o jogo como uma atividade dinâmica e prazerosa. Desencadeada por um movimento próprio, que desafia e motiva os jogadores permitindo o exercício para algum tipo de conhecimento. O jogo é jogo para quem joga e não para quem assiste ao jogo. Para

além disso, Scaglia (2003) traz algumas críticas a respeito de Chateau (1987), uma vez que o jogo tem um fim em si mesmo, independente de ser um exercício para algum conhecimento. Quando o jogo torna-se exercício ele é considerado material pedagógico apenas.

Para que exista o jogo é necessário que o sujeito esteja absorvido pela situação para perceber e imaginá-la. É preciso que o sujeito tenha consciência de que está jogando e demonstre um comportamento compatível com a situação. Scaglia (2003) sugere que este fenômeno no jogo de “absorver”, pode ser definido como “estado de jogo”, isto é, quando o indivíduo se torna jogador, assim, pertence ao jogo evadindo do mundo real.

O jogo também é uma atividade cultural, assim como a brincadeira, sendo determinado por cada sociedade. Com isso, várias atividades podem ser consideradas como jogo ou não jogo. Em certas culturas indígenas, “jogar” com arcos e flechas não é uma atividade de passatempo, mas um preparo para a arte da caça e da pesca (KISHIMOTO, 2007).

Na visão de Vygotsky (1998), por exemplo, a brincadeira e o jogo são atividades específicas da infância. Para ele o jogo é uma atividade social com contexto cultural e social. É uma atividade humana criadora, na qual a imaginação fantasia a realidade. E o mais importante, estabelece relações sociais entre as crianças e adultos.

O jogo para a criança representa o mesmo que o trabalho representa para o adulto. A criança sente-se forte, com elevada autoestima de acordo com suas proezas lúdicas. O jogo para a criança significa um fim em si, alegria e afirmação. Para o adolescente representa desafio e demonstração de superioridade. Para o adulto, o jogo é divertimento, evasão e competição (CHATEAU, 1987).

4.2.1 A classificação dos jogos

Para Macedo et al. (1997) e Freire (2010), os jogos podem ser classificados em três tipos: jogos de exercício sensório-motor, jogos simbólicos e jogos de regra. Assim, os jogos de exercício sensório-motor são aqueles que existem uma tendência a repetição e esta ocorre, pois a ação gera divertimento, alegria e prazer. O objetivo é a própria ação. Portanto, esse tipo de jogo acontece com as crianças

em seus primeiros anos de vida e são atividades como: rolar, correr, engatinhar, pular pequenos obstáculos.

Os jogos simbólicos são uma categoria de jogos, em que a criança utiliza o faz de conta e o imaginário. Assim, repetindo ações variadas daquilo que ela já conhece no cotidiano (imitação do real). A título de exemplo, quando um menino brinca com um pedaço de pau imitando estar com uma espada nas mãos. Esse tipo de jogo possibilita a integração da criança ao mundo social. São nesses jogos, que a criança começa a lidar com as regras sociais (GRANDO, 1995).

Por último, nos jogos de regras, as crianças vivenciam um conjunto de regras e normas específicas em que cada participante escolhe se vai seguir ou não seguir as regras. Com isso, ao aceitar as regras, a criança deve conhecer e respeitar as mesmas. Segundo Macedo et al. (1997), os jogos de regras englobam todas as características dos jogos anteriores. Esses jogos surgem depois dos 7 ou 8 anos de idade, aproximadamente.

Segundo Grando (1995), nos jogos de regras, transgredir alguma regra é considerado uma falta que atrapalha o desenrolar do jogo. A ideia do coletivo passa a levada em conta. Por isso, os jogos de regras são classificados como jogos sociais, no qual os jogadores trabalham em equipes e aprendem a respeitar um ao outro. O espaço e o tempo, além dos fatores relativos à derrota ou a vitória regulam as condutas dos jogadores.

A competição passa a ser destacada, visto que o desafio é superar a si mesmo e o outro, quer dizer, é uma necessidade de ter competência (MACEDO et al., 1997). A título de exemplo, alguns tipos de jogos de regras: jogo da velha, xadrez, queimada, dominó, pega-varetas, bobinho, etc.

Na concepção de Grando (1995), há outra divisão a respeito dos jogos, em que estes podem ser divididos em: jogos de azar (par ou ímpar, jogos de dados, loterias, pedra-papel-tesoura), jogos de quebra-cabeça (enigmas, charadas, Torre de Hanói, Sudoku), jogos de estratégia (Xadrez, Damas), jogos de fixação de conceitos (jogos que envolvem números, alfabeto, fatos históricos), jogos pedagógicos (qualquer jogo explorado pelo professor) e jogos computacionais (Labirinto, Tetris, Simcity).

Nesse contexto, poderíamos incluir os Jogos Cooperativos como uma categoria de jogos que abarcam tanto a preocupação em diminuir a excessiva valorização atribuída ao individualismo, quanto à competição exacerbada. Além

disso, estes são jogos que visam, por meio de brincadeiras e jogos, a autoestima, o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas, a participação, a socialização e a prevenção de problemas sociais como a exclusão, a violência e a evasão escolar.

4.2.2 A importância do jogo

Segundo Freire (2010), o trabalho com o jogo na escola, na maioria das vezes, não é bem visto, pois alguns acreditam que no processo de ensino e de aprendizagem, não existe espaço para o jogo ou para o lúdico.

Essa crítica também é colocada por Kishimoto (2007), ao afirmar que uma pedagogia pelo jogo é compreendida como que se a simples ação de jogar fosse suficiente para a aquisição de habilidades. Assim sendo, se a escola tem como determinados objetivos a atingir e os alunos conhecimentos a aprender, o jogo pode ser uma ação dirigida e orientada para que essa finalidade seja atingida.

Assim sendo, ao propor um jogo em sala de aula, o professor deve deixar claro os seus objetivos com o jogo escolhido e conhecer bem o que vai ser trabalhado, ou seja, saber jogar. Só assim se tem uma metodologia para o jogo (FREIRE, 2010).

O Coletivo de Autores (1992) sugere que o jogo satisfaz as necessidades das crianças, especialmente a necessidade de “ação”. Portanto, o jogo é um fator de desenvolvimento por estimular as crianças a pensar e agir de forma autônoma, pois a criança quando joga atua significativamente, tornando suas ações conscientes. Tem que considerar também que o aluno deve se desenvolver de maneira ampla.

Para o uso do jogo na escola, Brougère (1998) afirma que se devem considerar alguns aspectos:

- 1- Coesão na organização do espaço;
- 2- Oferta de diversos materiais de jogo como bolas, cordas, arcos, tabuleiros, brinquedos, dentre outros;
- 3- Possibilidade de oportunizar as crianças a liberdade de expressão;
- 4- Preservação do espaço de jogo, sem a intervenção de outras atividades da sala.

Além destes aspectos, Brotto (1999) indica que no jogo em um ambiente escolar, o educador precisa propor regras e normas ao invés de impô-las. Nesse contexto, os alunos decidiram quais são as regras a serem acatadas ou mesmo criadas. Além disso, a autora citada menciona que a comunicação de ideias sobre as regras, a responsabilidade diante o cumprimento de normas e o julgamento das regras desenvolvem a autonomia das crianças. Portanto, antes de jogar, o exercício de estabelecer regras já faz do jogo um importante elemento pedagógico a ser explorado em sala de aula.

No entanto, existe um problema em relação a um trabalho com jogos e brincadeiras na escola, que é quando o professor só se preocupa em evitar que os alunos se machuquem ou briguem entre si, quer dizer, evitar a bagunça mesmo. Em algumas escolas de ensino, o brincar e o jogar são, muitas vezes, desvalorizados ou negligenciados em relação a outras atividades, porque há uma crença errônea de que as outras atividades são mais ricas pedagogicamente. Assim, o jogo acaba ocupando o tempo da espera, do intervalo, do recreio. Contudo, valorizar os jogos não é apenas permiti-los, mas sim, explorá-los de uma maneira que se torne educativa (FREIRE, 2010).

Há uma relação entre jogo e Psicomotricidade, especialmente, em obras de autores como Negrine (2002), Le Boulch (1987), Fonseca (1988) e Freire (2010).

Para Negrine (2002), o jogo possibilita às crianças, vivenciar diferentes formas de movimento, pois abrange diversos aspectos motores, desenvolve o ritmo, a espacialidade e temporalidade. Trabalha a questão cultural, a socialização, possibilitando uma maior integração entre indivíduos e seu meio, integrando os aspectos motores, afetivos e cognitivos de forma lúdica.

Assim, o jogo como mediador na formação da criança, contribui para os aspectos cotidianos como: correr, andar e saltar pela liberdade de movimento. De acordo com Le Boulch (1987), a criança quando brinca, é capaz de modificar situações, aprender através dos movimentos, ampliar suas experiências ativando energias criadoras.

O jogo, portanto, possibilita trabalhar vários aspectos da psicomotricidade que na concepção de Rosa Neto (2002), é a união de várias funções motoras, sendo primordial no desenvolvimento da criança.

Para Fonseca (1988), o jogo acompanha a evolução da criança em relação às atividades motoras conforme sua idade, portanto, é importante trabalhar as valências motoras adequadamente para atingir êxito quanto ao seu aprendizado motor.

Segundo Neira (2003), os trabalhos com o movimento, descritos pelos PCN de Educação Física, necessitam contemplar a multiplicidade de funções do ato motor, visando à ampliação corporal de cada criança a partir de atividades lúdica, como o jogo e a brincadeira.

Enfim, há uma estreita proximidade entre jogo e Psicomotricidade. Nesse sentido, o jogo estimula a autoestima, a interação, a socialização, a coordenação motora grossa e fina, o conhecimento do próprio corpo, a consciência corporal, a lateralidade, a memória e a concentração e é claro, possibilita o exercício de lidar com o outro, contribuindo com a formação de indivíduos mais críticos, criativos e independentes, qualidades estas que também são defendidas pela Psicomotricidade.

4.3 OS JOGOS COOPERATIVOS

Os Jogos Cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e à competição exacerbada, na sociedade moderna, mais especificamente, pela cultura ocidental. Considerada como um valor natural e normal da sociedade humana, a competição tem sido adotada como uma regra em, praticamente, todos os setores da vida social (BROTTO, 1999).

Assim, os jogos cooperativos intentam atividades pautadas no compartilhar, no unir indivíduos, isto é, são jogos que visam eliminar o medo do fracasso e, com isso, reforçam a confiança e a autoestima em si mesmo e nos outros. Todos podem ganhar, porém ninguém precisa perder.

Pereira (2010) propõe que os jogos cooperativos são atividades lúdicas que requer o trabalho em equipe, com o objetivo de atingir metas mutuamente aceitáveis. Com isso, o jogo cooperativo busca aproveitar às condições, as capacidades, as qualidades e/ou habilidades de cada indivíduo e aplicá-las em um grupo, intentando atingir um objetivo comum.

Em suma, as ideias apresentadas se atrelam formando o significado de que os jogos cooperativos são possibilidades de “jogar com o outro”, visando o vivenciar, o compartilhar e o chegar a um único resultado, sem que haja um perdedor (BROTTO, 1999).

Nesse sentido, Pereira (2010) sugere que, historicamente, a cooperação é vista nas mais antigas culturas. Silva et al. (2012), sugerem que os jogos cooperativos são atividade antigas, que iniciaram a milhares anos atrás, entre povos primitivos. Membros de comunidades tribais se uniam para celebrar a vida, por meio de rituais e celebrações, o que inclui o jogo.

Brotto (1999) relata que alguns povos ancestrais, como os *Inuit* (Alaska), Aborígenes (Austrália), *Tasaday* (África), *Arapesh* (Nova Guiné) e índios norte-americanos, dentre outros, ainda praticam a vida cooperativamente, por meio da dança, do jogo e de outros rituais, como, por exemplo, a tradicional Corrida das Toras, dos índios Kanela, no Brasil.

Assim sendo, os jogos tornaram-se fixos, formando uma única opinião e uma única forma de jogar, produzindo ganhadores e perdedores. Os jogos cooperativos são, nessa perspectiva, a opção para mudarmos as regras, jogarmos uns com os outros e, sobretudo, percebermos o colega como companheiro e não como adversário (PEREIRA, 2010).

Brotto (1999) e Pereira (2010) valorizam quatro características essenciais dos jogos cooperativos: cooperação, aceitação, participação e a diversão.

Os autores indicados também ressaltam que esses tipos de jogos estão atrelados à liberdade em cinco esferas importantes:

Liberdade da competição: uma das principais características que distinguem as atividades de cooperação das outras atividades é a sua estrutura interna. O objetivo é comum para todos os envolvidos. Desta forma a atividade está centrada em superar o desafio proposto. E não em superar os integrantes do grupo.

Liberdade para criar: uma importante característica do jogo cooperativo é que ele não é um jogo pronto, acabado, isto é, apresenta distintos caminhos para sua solução e realização.

Liberdade da exclusão: excluir alguém de uma atividade significa não dar oportunidades para essa pessoa continuar jogando, corrigir seus erros, crescer e continuar aprendendo.

Liberdade para eleger: um dos grandes incentivos dos jogos cooperativos é estimular a iniciativa e o respeito às ideias do grupo.

Liberdade da agressão: os participantes estão livres do enfrentamento e da batalha de vencer o outro. A atenção do grupo está voltada para união de esforços, valorizando o que cada um tem, na busca de alternativas para solucionar os problemas (PEREIRA, 2010, p. 18).

Em suma, os jogos cooperativos são flexíveis, pois fazem com que possamos jogar livremente, sem o receio de sermos excluídos do jogo (SOLER, 2006). E são também, instrumentos que desenvolvem a capacidade de expressar sentimentos (elemento lúdico), percepções, anseios, conhecimentos, emoções e perspectivas (BROTTO, 1999).

Amaral (2007), afirma que a cooperação e a competição fazem parte do nosso cotidiano. Assim sendo, incentivar os jogos cooperativos significa ofertar às pessoas opções de participação e inclusão, em detrimento das opções oferecidas pela sociedade, tais como: competir, vencer alguém ou ganhar alguma coisa.

A competição, assim, é processo de interação social, no qual os objetivos são mutuamente exclusivos e as ações são isoladas. Portanto, os benefícios são destinados somente a alguns (SOLER, 2006). Sobre a cooperação, Brotto (1999) a define como um processo em que os objetivos são comuns e as ações são compartilhadas juntamente com os resultados, tidos como benéficos para todos.

O quadro, a seguir, ilustra a diferenciação entre situação cooperativa e situação competitiva:

Quadro 1: Situação Cooperativa e Competitiva

SITUAÇÃO COOPERATIVA	SITUAÇÃO COMPETITIVA
Percebem que o atingimento de seus objetivos, é em parte, consequência da ação dos outros membros.	Percebem que o atingimento de seus objetivos é incompatível com a obtenção dos objetivos dos demais.
São mais sensíveis às solicitações dos outros.	São menos sensíveis às solicitações dos outros.
Ajudam-se mutuamente com frequência	Ajudam-se mutuamente com menor frequência.
Há maior homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.	Há menor homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.
A produtividade em termos qualitativos é maior.	A produtividade em termos qualitativos é menor.
A especialização de atividades é maior.	A especialização de atividade é menor.

As definições mencionadas anteriormente, acerca da competição e da cooperação, possibilitam uma visão a respeito dos objetivos de cada um. Nesse contexto, pode-se identificar que os objetivos da competição nem precisam ser trabalhados, pois é possível observar que na sociedade atual, inclusive nas escolas, há um individualismo exacerbado, começando na sala de aula, em outras

disciplinas, atingindo até a Educação Física, fazendo com que muitos alunos deixem de participar das aulas, simplesmente por serem excluídos por outros colegas ou ainda, pelas atividades serem desmotivantes (BROTTO, 1999).

Em contrapartida, deve-se entender que a cooperação que tem por objetivos as ações compartilhadas, necessita ser estimulada no contexto escolar, para que os resultados possam ser amenizados e apreciados por todos.

Pereira (2010) classificou os jogos cooperativos como instrumentos de aprendizagem, integração e visão sistêmica. Nessa perspectiva, os jogos cooperativos foram divididos da seguinte maneira por Soler (2008): jogos de quebra-gelo e integração; jogos de toque e confiança; jogos de criatividade e sintonia; e, jogos de fechamento.

Jogos de quebra-gelo e integração: são jogos para iniciar um trabalho, ou seja, servem para unir os participantes e para estabelecer um primeiro contato, uma espécie de apresentação. Nesses jogos, os participantes se soltam e se aquecem para as próximas atividades que executarão. Essas atividades também têm o objetivo de elevar a energia, a vontade de continuar participando (SOLER, 2008; PEREIRA, 2010).

Jogos de toque e confiança: são jogos de vivência pelo qual se busca reforçar a confiança grupal. Assim, ao se desenvolver a confiança, já é possível trabalhar o toque, sendo este o que favorece uma convivência de respeito e também a consciência de até onde é o meu limite para com o meu colega (BROTTO, 1999).

Jogos de criatividade e sintonia: passadas as fases de integração e confiança, os participantes já estão aptos a trabalhar a criatividade por meio da sintonia. Ao estimular a imaginação, a intuição, o simbólico, o grupo estará totalmente sintonizado (PEREIRA, 2010).

Jogos de fechamento: são jogos em que é possível perceber como o grupo evoluiu. E também para fazer um término do trabalho, com atividades que proporcionem uma relação do jogo com a vida (SOLER, 2008).

Em síntese, são essas características que fundamentam os jogos cooperativos. Jogos estes que tem o poder de transformar as pessoas, podendo, no contexto escolar, fortalecer um processo de participação e não evasão em relação às aulas de Educação Física escolar. Com isso, contribuir para a mudança de uma cultura que visa à competição e a exclusão em sociedade.

4.3.1 Jogos cooperativos: participação, cooperação e solidariedade

Os jogos cooperativos possuem princípios socioeducativos importantes para a formação dos alunos. Um dos princípios principais deste tipo de jogos é a valorização da participação de todos. Atualmente, a Educação Física na escola vem valorizando, principalmente, as modalidades esportivas e a competitividade, sem se atentar para o fato de que muitos alunos, sobretudo os que não são bons nos esporte, vêm evadindo das aulas, pois sua participação não é valorizada.

A este respeito, Brotto (1999) irá enfatizar que os jogos ou mesmo os esportes tem objetivos que ultrapassam os limites do campo e da quadra, ou seja, do jogar e vencer. Um destes objetivos é o prazer em jogar e participar, uma vez que os jogos foram criados com a finalidade do divertimento.

Isso transpõe a ideia da competitividade e mais ainda, é um fator essencial que dá respaldo para uma análise sobre quais são as concepções e os valores existentes por trás dos jogos e qual é o tipo de propósito das atividades que intentamos realizar nas aulas de Educação Física.

Nos últimos anos, muitos pesquisadores, pensadores, economistas, professores, dentre outros, vêm buscando um maior significado acerca da filosofia da cooperação e da sua aplicação na sociedade, sendo que a sociedade é cada vez mais tida como individualizada.

Nessa perspectiva, podemos analisar que nossa sociedade está inserida em um espaço que dá extremo valor a competição exacerbada, ao individualismo e a dominação entre pessoas. Como a escola é um espaço onde a sociedade se reflete, podemos dizer que estas características serão representadas e validadas neste espaço.

Nesse sentido, a sociedade precisa rever seus princípios e valores morais e éticos que foram deixados para trás, evitando, com isso, a hipercompetitividade exacerbada evidenciada pelo capitalismo. Portanto, faz-se necessário ter mais solidariedade, igualdade e justiça social, em todos os setores da sociedade, o que inclui a escola (VIEIRA, 2007).

Além disso, ao se analisar a hipercompetitividade na sociedade, pode-se evidenciá-la nas empresas, nos esportes, na política, até mesmo em família. Todavia, este ainda não é o grande desafio do ser humano, muito pelo contrário, não se ganha com a derrota do outro, dominando-o em habilidade, força, destreza ou inteligência. Se ganha conseguindo conviver e trabalhar com o outro, embora haja

suas diferenças, exercitando sempre a comunicação, a empatia e o respeito (BROTTO, 1999; VIEIRA, 2007).

Nesse contexto, emergem os jogos cooperativos como uma nova forma de lidar com o outro, fomentando um ambiente pacífico e que seja favorável a condução e a ética. Com isso, diminuindo a agressividade e resgatando atitudes mais solidárias dentro e fora da escola. Apesar de que, os jogos cooperativos serem consideradas atividades criadas especialmente para o contexto escolar (SILVA, et al., 2012).

Brotto (1999), por sua vez, ao analisar uma série de trabalhos abordando o desenvolvimento de pessoas e grupos, por meio de Jogos Cooperativos, observou que em todos eles, ao perguntar sobre qual é a percepção dos participantes acerca do mundo e a visão de um mundo melhor, o pesquisador supracitado descreve que as análises aludem à ideia de estímulo à solidariedade, a cidadania e a valorização de atitudes contrárias ao consumismo, individualismo e violência.

Esses princípios justificam ainda mais a necessidade dos jogos cooperativos no âmbito escolar, já que é cada vez mais crescente a agressividade, a exclusão e a falta de solidariedade neste espaço. Além disso, outro princípio valorizado por este tipo de jogo é a questão da própria dinâmica do trabalho conjunto, em que mostra aos alunos que o seu mundo não é único, que sua experiência de vida não pode ser limitada, ou seja, devem-se viver outras experiências.

Sobre essa perspectiva, Silva et al. (2012) afirmam que é preciso dar ênfase em atividades pautadas em jogos de relacionamentos interpessoais e grupais na escola, objetivando compartilhar de modo cooperativo desafios e conflitos. Assim, a vivência de outras experiências será justificada pela necessidade dos alunos em resolver problemas, tomar decisões, solucionar conflitos e a realizar objetivos juntos, em grupos.

Na Educação Física Escolar, ainda se dá muita ênfase na vitória. Não apenas nesta disciplina, a própria escola aprecia mais o produto final que o processo. Com isso, os alunos acabam não tendo escolhas, ou compete para vencer ou evadem a escola ou mesmo as disciplinas, como é o caso da Educação Física. Um dos modos de rechaçar esta concepção é por intermédio dos jogos cooperativos como meio de enfatizar o exercício da autonomia, da convivência e do trabalho em grupo.

Em suma, jogar dentro do “estilo cooperativo” se desfaz a ilusão de sermos segregados e isolados uns dos outros e percebemos o quanto é importante e

prazeroso ser nós mesmos, respeitando a singularidade do outro e partilhando caminhos para o bem-estar comum, isto é, valorizando o processo ao invés do produto final (BROTTO, 1999).

Amaral (2007), ao debater sobre a cooperação nos jogos, afirma que uma grande vantagem da categoria de jogos cooperativos sobre os demais, resulta da articulação e da promoção do processo educativo que acontece nestes jogos, no qual se destacam como principais características é a alegria e a participação de todos.

Portanto, os jogos cooperativos visam promover a interação, integração e a participação de todos. Assim, joga-se para superar desafios e problemas de jogo e de relacionamentos, e não para derrotar os outros. Joga-se para ter prazer no jogo, na alegria de jogar. O esforço cooperativo é preciso para alcançar um objetivo comum e não para obter objetivos individuais e exclusivos

Em síntese, nos jogos cooperativos todos participam, todos ganham e todos se divertem. É um tipo de jogo que tem como fundamento principal levar em consideração as condições, as qualidades e as características individuais de cada pessoa. Assim, o essencial é a soma de esforços para, com eficiência, realizarmos e solucionarmos as tarefas propostas por intermédio da cooperação (AMARAL, 2007).

Correia (2006) sugere que com os jogos cooperativos passamos a transpor não apenas o aperfeiçoamento das habilidades de rendimento, mas também, passamos a potencializar várias habilidades interpessoais.

Sobre isso, Brotto (1999) alude as “habilidades de relacionamento”, como princípios dos jogos cooperativos, dentre estas habilidades estão:

- A visão compartilhada;
- A construção de objetivos comuns;
- O despertar e o potencializar talentos e dons individuais;
- As ações cooperativas fundadas no respeito e confiança mútua;
- A comunicação aberta;
- A corresponsabilidade pelo processo e resultados;
- A manutenção de um ambiente de prazeroso;
- A ênfase nas virtudes e qualidades;
- A autonomia e assertividade com convivência e flexibilidade;

- A vontade de continuar jogando e “re-creando” juntos.

Além dos princípios apresentados, Brown (1995 *apud* CORREIA, 2006), indica a confiança e a comunicação como principais características dos jogos cooperativos. Ademais, defende que os jogos cooperativos possuem quatro grandes princípios norteadores:

- Desvalorização da competição: o interesse se volta para a participação, eliminando a pressão de ganhar ou perder engendrada pela competição;
- Supressão da eliminação: procura-se integrar todos, isto é, todos participam, evitando, assim, a eliminação dos mais fracos, mais lentos, menos habilidosos, etc.;
- Valorização da criatividade: criar significa construir, exigindo colaboração. Portanto, há uma flexibilização das regras e da rigidez destas, facilitando a participação e a criação;
- Eliminação da agressão física: as condutas violentas, de agressão física e verbal não são aceitas ou valorizadas.

Com isso, para que estes princípios se efetivem, necessita-se tanto das intervenções do professor, quanto das formas de jogar cooperativamente, no qual se podem criar inúmeras possibilidades de participação e interação, por intermédio da modificação gradativa das regras e das estruturas básicas do jogo.

4.3.2 O valor socioeducativo dos Jogos Cooperativos

Os jogos cooperativos fazem parte de uma nova tendência pedagógica na Educação Física Escolar, pois constituem uma proposta diferente das demais ao valorizar a cooperação em lugar da competição. Desse modo, há uma espécie de aprofundamento nas análises filosóficas e sociológicas, nos efeitos do capitalismo sobre a competição e na cooperação existente na sociedade contemporânea em relação ao jogo. Por estes motivos, a autora mencionada considera estes jogos uma

proposta interessante, porque busca a formação de valores morais e éticos e por acreditar ser possível de se implantada concretizada na escola (DARIDO, 2001).

Além disso, os jogos cooperativos como um instrumento capaz de atenuar as manifestações agressivas e de aproximar as pessoas umas das outras. Dessa maneira, sugere algumas características como: não valorizar o fato de ganhar ou perder; evitar a eliminação dos participantes, procurando manter todos participativos até o fim do jogo; e, evitar os estímulos à agressividade e ao confronto individual ou coletivo (OLIVEIRA, 1998).

Para Brotto (1999), os principais eixos de uma pedagogia dos jogos cooperativos concernem à dinâmica “ação, reflexão e transformação”. Esse eixo dá aos jogos cooperativos, um valor socioeducativo, já que valoriza uma dimensão atitudinal.

Sobre este eixo, existe a “ação” que diz respeito à valorização da participação de todos, do jogar respeitando as diferentes possibilidades de cada um. A “reflexão” seria o exercício de análise das possibilidades de modificação do jogo, em que os jogadores podem fazer alterações na estrutura dos jogos com o objetivo de melhorar a participação, o prazer e a aprendizagem de todos. E, por último, a “transformação” que é a sustentação do diálogo, da comunicação e da tomada de decisões em grupo, seja das mudanças propostas ou da integração no jogo das transformações desejadas pelo grupo.

Assim sendo, a pedagogia do jogo cooperativo, fundamenta-se, precisamente, na interdependência dessas três dimensões apresentadas, enquanto conexões de um processo mais amplo de manifestação da consciência social, seja individual ou coletiva (SILVA et al., 2012).

Outro valor socioeducativo dos jogos cooperativos concerne à possibilidade de se desenvolver uma educação voltada para valores humanos, promovendo, dessa forma, modos de vida baseadas na colaboração como meio para o progresso e para o bem-estar individual e social.

Com isso, possibilita o trabalho em grupo, o jogar junto, a construção coletiva de novas regras e valores, a comunicação, fazendo cada um sentir-se parte de um grupo, deixando de lado o medo de errar e de se expor (PELLANDA, 2007).

Para Almeida (2007), as atividades cooperativas tem um importante valor social, pois aumentam a segurança nas capacidades pessoais e contribuem para o desenvolvimento do sentido de pertencer a um grupo. Além disso, valorizam a

participação, ao engendrarem as relações com o outro baseado na não competição, mas na capacidade de cooperar e trabalhar junto.

A prática dos Jogos Cooperativos como uma proposta pedagógica é, sobretudo, exercitar a cooperação na própria vida. É um exercício de “re-aprender” a lidar com os desafios cotidianos com “consciência”. Assim, o jogo cooperativo quando inserido por meio de atividades físicas tem como escopo estimular as potencialidades dos indivíduos e também permitir uma mudança de sentimentos, sendo um entrarmos em contato com o nosso íntimo, com as nossas emoções (BROTTO, 1999; SOLER, 2006).

Além disso, os Jogos Cooperativos possuem vários valores educativos. Dentre eles, a “construção de uma relação social positiva”, em que os jogos cooperativos mudam as atitudes das pessoas para o jogo e também para elas mesmas, com isso, beneficiando a criação de um ambiente harmonioso. Outro valor é a “empatia”, considerada como a capacidade para situar-se na posição do outro e de compreender seu ponto de vista, seus medos, preocupações, expectativas e sua realidade. A “cooperação”, a “comunicação” e a “alegria”, por sua vez, são valores necessários para resolver tarefas e problemas com os outros, por meio da reciprocidade, da capacidade de expressa percepções, conhecimentos, emoções e perspectivas e, por fim, de realizar atividades com prazer (AMARAL, 2007).

Esses valores supra-aludidos são essenciais à vida humana, pois, por meio destes, é possível basear uma educação que proporcione não apenas o intelecto ou as aptidões físicas e motoras, mas valores morais e éticos, transmitidos com amor, carinho, respeito, generosidade e cooperação (PEREIRA, 2010).

Em suma, a abordagem socioeducativa dos jogos cooperativos pode ser explicitada a partir da concepção de Soler (2008), no qual afirma que os jogos cooperativos têm o poder de transformar socialmente as pessoas e formar o caráter, se tornando um aliado na educação, pois estes podem contribuir para uma mudança de cultura.

Ademais, os jogos cooperativos possibilitam rechaçar a ideia de que nascemos para dominar os outros (característica do capitalismo), visto que todo ser humano nasce para buscar ser feliz e ninguém é feliz sozinho, ou seja, a alegria é compartilhada (SOLER, 2006).

4.3.3 Categorizando os Jogos Cooperativos

Compreendendo a diversidade de situações e do público a ser abrangido por um programa fundamentado em Jogos Cooperativos, Orlick (1989 *apud* BROTTTO, 1999) criou diferentes “Categorias de Jogos Cooperativos” para atender, gradualmente, ao propósito de integrar os Jogos Cooperativos em diferentes contextos, o que inclui as aulas de Educação Física na escola.

Mesmo que estas sejam apresentadas em separado, tais categorias se inter-relacionam de uma forma interdependente, fazendo com que, em uma mesma atividade ou situação, mais do que uma seja trabalhada (SOLER, 2006).

As categorias de jogos cooperativos são:

- Jogos Cooperativos Sem Perdedores: nesta categoria, todos os participantes formam um único grande time. Esta categoria é considerada como plenamente cooperativa, em que todos jogam juntos para superar um desafio comum, mas, especialmente, jogam pelo prazer de continuar a jogar juntos (BROTTTO, 1999).
- Jogos de Resultado Coletivo: nestes jogos bastante ativos, o trabalho coletivo é hipervalorizado. Assim sendo, o objetivo é que não haja competição entre os times. Portanto, são atividades que proporcionam a existência de duas ou mais equipes e há um forte traço de cooperação dentro de cada equipe e entre as equipes. O objetivo maior é a motivação em realizar metas comuns, no qual necessitam do esforço coletivo para serem alcançadas (MONTEIRO, 2006).
- Jogos de Inversão: Os jogos de inversão ressaltam a noção de interdependência, por meio da aproximação e troca de jogadores que começam em times diferentes. Com o desenrolar dos jogos, os jogadores vão mudando de equipes, literalmente, colocando-se uns no lugar dos outros. Dessa forma, podem perceber com nitidez que são, fundamentalmente, todos membros de um mesmo time. Para Orlick (1989 *apud* BROTTTO, 1999), esses jogos brincam com o nosso conceito tradicional de vencer e perder, com isso, este conceito rígido de times é dirimido, visto que os jogadores se alternam nos dois times. Nesse sentido, são todos pertencentes a um grande time que auxilia o outro e vice-versa, de tal modo a desfrutar da atividade e do processo do jogo. É importante realçar que, assim como nas categorias

anteriores, o resultado é um fator importante, entretanto, a atenção dos jogadores está concentrada na dinâmica do jogo e não na ideia do vencer e perder.

Dentro da categoria supracitada, Monteiro (2006) indica que existem os seguintes tipos de jogos de inversão:

- Rodízio: os jogadores trocam de equipes segundo as situações pré-estabelecidas, como por exemplo: depois de sacar no voleibol, após a cobrança de escanteio no futsal ou handebol, ou ainda, arremessar um lance livre no basquete.
- Inversão do goleador: este tipo de jogo se caracteriza quando o jogador que marca o ponto, gol ou cesta, muda para o time adversário.
- Inversão de placar: o ponto, gol ou cesta obtido é marcado para o outro time.
- Inversão total: é uma combinação de dois tipos de inversões, a do goleador e a de placar. Com isso, tanto o jogador que fez o ponto, cesta ou gol, como o ponto conseguido, passam para a equipe contrária.

O uso dos jogos de inversão pode parecer, em um primeiro momento, como um procedimento de difícil aplicação, principalmente, inversão total e de placar. Entretanto, é importante ressaltar que toda e qualquer mudança precisa respeitar as características, as condições e os ritmos próprios do contexto onde se realizam. Desse modo, cada grupo apresenta particularidades que devem ser levadas em conta, já que são balizadores para o processo de mudança (SOLER, 2006).

Além das categorias supramencionadas, há a categoria dos Jogos Semi-Cooperativos. Para este autor, estes jogos são indicados para iniciar a aplicação dos jogos cooperativos em grupos de adolescentes, sobretudo, num contexto de iniciação esportiva (PEREIRA, 2010; SOLER, 2008).

Esta categoria estima a participação e o prazer em jogar (processo) e não o produto final (resultado). Um exemplo de atividade desta categoria é o multiesporte. Este tipo de jogo é um agregado de pelo menos quatro modalidades dentro de uma mesma atividade, por exemplo, basquete, vôlei, futsal e handebol. Cada vez que se marca um ponto (cesta, gol ou ponto), troca-se de modalidade e assim por diante.

É importante enfatizar que a estrutura dos jogos semi-cooperativos proporciona o aumento da cooperação entre os membros de um mesmo time e permite aos participantes a oportunidade de jogar em diferentes posições (PEREIRA, 2010).

Nesse contexto, os tipos de Jogos Semi-Cooperativos podem ser: todos jogam: neste, todos os jogadores que querem jogar recebem o mesmo tempo de jogo e as equipes pequenas facilitam a participação de todos; todos tocam/todos passam: neste tipo de jogo, a bola deve ser passada por todos os jogadores do time, para que o ponto ou gol seja validado; todos marcam ponto: para que uma equipe possa vencer, é necessário que todos os jogadores tenham feito ao menos um ponto durante o jogo; todas as posições: todos os jogadores devem passar pelas diferentes posições no jogo (ala, armador, pivô, técnico, torcedor, dentre outras); passe misto: a bola deve ser passada, alternadamente, entre meninos e meninas; resultado misto: os pontos da partida só serão validados se forem convertidos, ora por uma menina, ora por um menino (BROTTO, 1999).

Nessa concepção, levando todas as categorias de jogos cooperativos em consideração, podem-se desenvolver inúmeras atividades para estimular o envolvimento de crianças e adolescentes, no âmbito da Educação Física Escolar, como uma alternativa para combater a evasão nas aulas, valorizar a participação e a cooperação de todos e como uma rica alternativa de aprendizagem e convivência possível para todos (BROTTO, 1999; SOLER, 2006).

4.4 O USO DOS JOGOS COOPERATIVOS E DA PSICOMOTRICIDADE: O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DO ALUNO

Os jogos cooperativos podem ser facilmente adaptados nas aulas de Educação Física, como um importante instrumento pedagógico. Analisando os PCN (BRASIL, 1998) da Educação Física, os grandes benefícios que os jogos cooperativos podem proporcionar nas aulas, estão visivelmente aludidos em alguns dos objetivos descritos nos PCN, tais como:

- Ter uma visão crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, utilizando o diálogo como meio de mediar conflitos e de tomar decisões coletivas;
- Compreender a cidadania como participação social e política. Ademais, como um exercício de direitos e deveres políticos, civis e sociais, com atitudes de solidariedade, cooperação e respeito ao próximo e exigindo para si o mesmo respeito;
- Utilizar das diferentes linguagens (verbal, musical, matemática, gráfica, plástica e corporal), como modo de produzir, expressar e comunicar ideias, resoluções e de interpretar e usufruir das produções culturais, em distintos contextos;
- Questionar a realidade, criando problemas e resolvendo os mesmos, utilizando, para tanto, o pensamento estratégico, lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação.

Em suma, estes objetivos supramencionados, fazem alusão aos objetivos defendidos nos jogos cooperativos, pois, esta categoria de jogos, volta-se para o lado social da formação, buscando formar indivíduos críticos, cidadãos, que cooperem e respeitem a si e aos outros (BROTTO, 1999).

Segundo Soler (2008), nos jogos trabalhados nas aulas de Educação Física tem-se mais contato com jogos competitivos no período escolar, uma vez que a escola dá valor aos vencedores, aos alunos que tem boas notas, em outras palavras, não ensina ao aluno a ter gosto pelo aprendizado. Nesse sentido, Educação Física acaba condicionando o aluno a pensar apenas na vitória, ao invés de ensinar a gostar do jogo, das aulas, sem se preocupar com o produto final.

Por este motivo, os jogos cooperativos são um importante meio de valorizar a motivação em aulas, buscando, como consequência, combater a evasão que vem acontecendo na Educação Física Escolar. Com isso, a proposta dos jogos cooperativos na escola, tem como objetivo principal, transformar a cultura da competição e do produto final, em uma cultura da cooperação, da comunicação, do prazer em fazer aulas, em que todos os indivíduos possam participar juntos (MARTINI, 2005).

Na pesquisa de Pedroso, Silva e Neto (2008), os autores constataram que os alunos que participavam dos jogos cooperativos em aulas de Educação Física, se divertiram muito, especialmente, os alunos que normalmente eram desprezados das atividades esportivas, em função da cobrança de alto nível técnico. Estes alunos analisaram que com este tipo de jogo, há a possibilidade de participar das aulas de Educação Física e se sentirem valorizados. Portanto, para estes autores, um dos principais objetivos da proposta de jogos cooperativos na Educação Física Escolar é a participação de todos os alunos, objetivo este que combate a evasão e a exclusão escolar.

A pesquisa de Monteiro (2006), a título de exemplo, aplicou a teoria dos jogos cooperativos em escola pública municipal da cidade de São Paulo, com alunos das turmas de 3ª e 4ª séries do Ensino Fundamental. O objetivo desta foi contribuir para a construção de uma nova proposta pedagógica para a Educação Física Escolar, no qual a competição e a agressividade dessem lugar a cooperação e a solidariedade. O pesquisador em questão analisou que os alunos, ao praticarem os jogos cooperativos, apresentaram um índice menor de agressividade e um índice maior de participação, pois os alunos relataram que a competição é ruim porque os perdedores são deixados de lado ou menosprezados.

Com isso, os jogos cooperativos ajudam a desenvolver a cooperação, o respeito às diferenças, a motivação, o prazer, a participação de todos, a superação de medos, a autocompreensão e o diálogo. Fatores estes necessários para combater a exclusão, a evasão e a desmotivação atual nas aulas de Educação Física Escolar.

Desse modo, pode-se compreender que atrelar os jogos cooperativos a Psicomotricidade é levar em conta que se pode contribuir para a sistematização de conhecimentos da cultura corporal, diminuir dificuldades e diferenças de ritmo de aprendizagem e de desenvolvimento, colaborar para uma formação integral e cidadã. Ora, ambas estão intimamente interligadas no que tange ao desenvolvimento dos aspectos motor, social, emocional dos movimentos corporais a partir de vivências de atividades lúdico-corporais (MOLINARI; SENS, 2003).

Tanto nos jogos cooperativos quanto na Psicomotricidade, no contexto da educação Física escolar, é importante considerar o desenvolvimento dos aspectos motor, cognitivo, social, cultural e afetivo dos movimentos corporais que é vivenciado a partir de atividades lúdicas.

A Psicomotricidade tem como um de seus enfoques, desenvolver a dimensão psicomotora das crianças, bem como os domínios cognitivos e sociais, algo análogo aos jogos cooperativos, que tem como proposta a dimensão social e afetiva, junto ao desenvolvimento da aprendizagem escolar.

Portanto, uma Educação Física escolar que integre ao seu planejamento os jogos cooperativos atrelados a Psicomotricidade, a partir de atividades afetivas, psicomotoras e sociopsicomotoras, constitui-se numa disciplina mais rica e num fator de equilíbrio na escola, visível na interação entre mente e corpo, afetividade e sociabilidade, cooperação e competição, indivíduo e grupo, visando assim a totalidade do ser humano.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente revisão bibliográfica apresentada permitiu analisar os benefícios e possibilidades da utilização dos jogos cooperativos e da Psicomotricidade como método e conteúdos nas aulas de Educação Física Escolar. Pôde-se analisar também que os jogos cooperativos possuem uma considerável vantagem em relação aos jogos competitivos esportivos realizados, pois, representam um meio de formar valores de cidadania, ética e moral. E a Psicomotricidade, por sua vez, a partir dos princípios da educação psicomotora, é uma ciência que visa à integração do psicológico e do motor, em prol de uma pedagógica que utiliza os meios da Educação Física com a finalidade de educar o indivíduo de modo global.

É importante destacar que a Educação Física Escolar tem como objetivo a integração de todos os alunos a aula, independentemente de ser habilidoso ou não, ou ter qualquer tipo de restrição física. Na concepção dos jogos cooperativos, todos têm o direito de participar e talvez este seja o caminho para o combate a evasão, a violência e a desmotivação em relação à disciplina de Educação Física.

A Psicomotricidade no âmbito escolar, por sua vez, demonstrou-se útil a Educação Física, na medida em que possibilita a experimentação corporal múltipla e variada, a vivência simbólica a partir de atividades lúdicas e representativas e, de resto, a comunicação como elemento de socialização e de exteriorização do aluno.

Pode-se analisar a partir das pesquisas investigadas que os jogos cooperativos podem despertar a consciência da cooperação e também o reconhecimento da importância da convivência como meio de solucionar problemas, resolver conflitos, superar incertezas e medos, e realizar objetivos comuns. Algumas pesquisas possibilitam inferir que alunos que passaram pelo processo dos jogos cooperativos, se sentiram mais motivados nas aulas, o que engendra um maior nível de participação. Além disso, quem participa desenvolve outros valores morais, éticos, sociais, somados ao próprio desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo trabalhado pela Educação Física.

Por fim, para que os jogos cooperativos e a Psicomotricidade possam ser utilizados em conjunto com vistas a permitir a participação de todos, o prazer dos alunos em fazer as aulas e o desenvolvimento de habilidades e competências físicas e psíquicas, o professor deve ser o facilitador neste processo, buscando não apenas

aplicar os jogos, mas, também, participar, sendo ora jogador, ora facilitador, ora juiz, pois a participação do professor é um dos motivos a mais para instigar os alunos a participarem das aulas e desenvolverem assim suas potencialidades.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. C. O Desinteresse pela Educação Física no Ensino Médio. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires, ano 11, n. 106, Mar. 2007.

ALVES, J. C. O Desinteresse pela educação física escolar e a postura do educador físico. **6º Fórum Internacional de Esportes**, 2007. Florianópolis, Anais do 6º Fórum Internacional de Esportes, Florianópolis, 2007.

Disponível em: <http://www.unesporte.org.br/forum2007/>

AMARAL, J. D. **Jogos Cooperativos**. 2 ed. São Paulo: Phorte Editora, 2007.

BARRETO, S. J. **Psicomotricidade, educação e reeducação**. 2. ed. Blumenau: Livraria Acadêmica, 2000.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental – Educação Física**. MEC, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1998.

_____. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física. Ensino de primeira à quarta série**. MEC, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

BROTTO, F. O. Jogos Cooperativos: O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência. Campinas-SP, 1999. **Dissertação de Mestrado em Educação Física**. Universidade Estadual de Campinas, UNICAMP, 1999.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus editorial, 1987.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. São Paulo: Cortez, 1995.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

CORREIA, M. M. **Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física**. Campinas. Papirus, 2006.

DARIDO, S. C. A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividade física. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.18, n.1, p.61-80, jan./mar. 2004.

FALKENBACH, A. P. **A Educação Física na Escola: uma experiência como professor**. Lajeado: UNIVATES, 2002.

- FONSECA, V. **Psicomotricidade**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. 3. ed. São Paulo: Scipione, 2010.
- GÓIS JUNIOR, E.; SIMÕES, J. L. **História da Educação Física no Brasil**. 1. ed. Recife: Editora Universitária UFPE, 2011.
- GRANDO, R. C. O Jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da Matemática. **Dissertação de Mestrado em Educação**. Campinas: Unicamp, 1995.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KISHIMOTO, T. (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2007.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KÖCHE, J. C. **Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa**. 31. ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2012.
- LE BOULCH, J. **Educação psicomotora: a psicomotricidade na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.
- LEIF, J.; BRUNELLE, L. **O Jogo pelo Jogo: a atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
- LUNA, S. V. **Planejamento de pesquisa: uma introdução**. 2. ed. São Paulo: EDUC, 1999.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução; amostragens e técnicas de pesquisa; elaboração, análise e interpretação de dados**. 9. ed. São Paulo: Editora Atlas S. A., 2012.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **4 cores, senha e dominó**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.
- _____. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed Editora, 2008.
- MARTINI, R. G. **Jogos Cooperativos na Escola: a concepção de professores de Educação Física**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica (PUC/SP). São Paulo, 2005.
- MONTEIRO, V. A. A psicomotricidade nas aulas de Educação Física escolar: uma ferramenta de auxílio na aprendizagem. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires – A. 12, n. 114 – Nov. de 2007.

MOLINARI, A. M. P.; SENS, S. M. A Educação Física e sua Relação com a Psicomotricidade. **Rev. PEC**, Curitiba, v.3, n.1, p. 85-93, jul./jul. 2003.

NEGRINE, A. **O corpo na educação infantil**. Caxias do Sul: Editora da Universidade de Caxias do Sul, 2002.

NEIRA, M. G. **Educação Física: desenvolvendo competências**. São Paulo: Phorte Editora, 2003.

OLIVERAS, E. P. Juegos Cooperativos: Juegos para el Encuentro. **Lecturas: Educación Física y Deportes**. Buenos Aires, ano 3, n. 9, 1998.

PEDROSO, A. R; SILVA, J. F; NETO, A. R. M. Jogos Cooperativos na escola: Possibilidades de inclusão nos currículos da Educação Física. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires, ano 13, n. 127, Dez. 2008.

PELLANDA, V. D. Trabalhando os valores humanos por meio dos jogos cooperativos. **Revista Pé Chão da Escola**. Curitiba-PR, edição n. 06, p. 31-36, out. 2007. Disponível em: http://www.sismmac.org.br/admin/uploads/revista/Revista_pe_chao.pdf#page=40>.

PEREIRA, I. S. **Jogos Cooperativos e a construção de valores no programa Minas Olímpica de Pratápolis/MG**. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade Calafiori. São Sebastião do Paraíso, 2010.

SCAGLIA, A. J. O futebol e as brincadeiras de bola: todos semelhantes, todos diferentes. **Tese de Doutorado em Educação Física**. Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, 2003.

SILVA, J. K. F.; DOHMS, F. C.; CRUZ, L. M.; TIMOSSI, L. S. Jogos cooperativos: contribuição na escola como meio socializador entre crianças do ensino fundamental. **Motrivivência** (UFSC), v. XXIV, p. 195-205, 2012.

SOLER, R. **Educação Física: uma abordagem cooperativa**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

_____. **Brincando e aprendendo com os Jogos Cooperativos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.

VIEIRA, A. Os Jogos Cooperativos podem transformar a cultura das organizações. **Portal da administração**, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1998.