

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**Jogos cooperativos na educação física escolar
Uma revisão da literatura**

FÁBIO PIACENTE TALARICO

SÃO PAULO

2021

Jogos cooperativos na educação física escolar: Uma revisão da literatura

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para o título de Licenciado em Educação Física pela escola de educação física e esportes da USP.

ORIENTADOR: Prof. Dr. Osvaldo Luiz Ferraz

Catálogo da Publicação
Serviço de Biblioteca
Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo

Talarico, Fábio Piacente

Jogos cooperativos na educação física escolar: uma revisão de literatura / Fábio Piacente Talarico. – São Paulo : [s.n.], 2021.
45p.

Monografia (Licenciatura em Educação Física)--Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo.

Orientador: Prof. Dr. Osvaldo Luiz Ferraz

1. Jogos cooperativos 2. Educação física escolar 3. Formação de professores (Aspectos psicológicos) I. Título.

SUMÁRIO

Introdução_____	06
Capítulo 1: Referencial Histórico_____	12
Capítulo 2: Conceituação de Jogo Cooperativo _____	21
Capítulo 3: Jogos Cooperativos e suas abordagens _____	30
Considerações finais_____	37
Referências_____	42

RESUMO

Jogos cooperativos na educação física escolar: Uma revisão da literatura

Autor: Fábio Piacente Talarico

Orientador: Prof. Dr. Osvaldo Luiz Ferraz

Este trabalho de conclusão de curso teve por objetivo, através da revisão de literatura, analisar como os Jogos Cooperativos trabalhados nas aulas de educação física escolar influenciam os alunos na formação integral em seus aspectos emocionais, físicos e cognitivos. Os Jogos Cooperativos são um importante aliado no combate ao excesso de competição em nossa sociedade que geram prejuízos ao desenvolvimento integral dos alunos. Neste sentido, podem ser usados como complemento aos Jogos Competitivos ou conteste a depender dos objetivos da aula. Buscou entender também os fundamentos teóricos filosóficos, sociológicos e científicos que embasam a sua presença na escola como norteador de valores e princípios para uma sociedade mais humana, justa e igualitária. Procurou refletir sobre os conceitos dos termos jogos, cooperação e competição em seus vários significados e entendê-los a partir de aspectos socioculturais, históricos e da natureza humana. Foram encontrados diversos trabalhos que colocam os Jogos Cooperativos como uma forma de ajudar a superar os malefícios de uma sociedade extremamente competitiva e destrutiva, bem como alguns outros que criticam essa visão idealista de que os jogos têm esse poder de transformação da sociedade. Chegou-se à conclusão de que os jogos cooperativos não precisam estar em oposição ao programa de jogos competitivos, já que seus conceitos são difusos e pode existir tanto competição na cooperação como cooperação na competição. O professor precisa estar atento às necessidades da turma e tentar buscar um equilíbrio entre a competição e cooperação. A educação física é um local privilegiado para trabalhar com os Jogos Cooperativos, já que os sentimentos dos alunos estão mais extremados na aula e trabalha-se de corpo inteiro em todas suas dimensões.

Palavras-chave: cooperação; jogos cooperativos; formação de valores.

Abstract

This course conclusion work aimed, through a literature review, to analyze how the Cooperative Games worked in school physical education classes influence students in comprehensive training in their emotional, physical and cognitive aspects. The Cooperative Games are an important ally in combating over-competition in our society that generate losses to the integral development of students. In this sense, they can be used as a complement to competitive games or contest depending on the objectives of the lesson. He also sought to understand the philosophical, sociological and scientific theoretical foundations that underlie his presence in school as a guide of values and principles for a more humane, just and egalitarian society. We sought to reflect on the concepts of the term's games, cooperation and competition in their various meanings and understand them from sociocultural, historical and human nature aspects. Several works have been found that place the Cooperative Games to help overcome the harms of an extremely competitive and destructive society, as well as some others that criticize this idealistic view that games have this transforming power of society. It was concluded that cooperative games do not need to be in opposition to the competitive games program, since their concepts are diffuse and there can be both competition in cooperation and cooperation in the competition. The teacher needs to be attentive to the needs of the class and try to seek a balance between competition and cooperation. Physical education is a privileged place to work with cooperative games, since students' feelings are more extreme and work full body in all its dimensions.

Keywords: cooperation; cooperative games; formation of values.

Introdução

O intuito deste trabalho é verificar como os jogos cooperativos podem ser usados para ressignificar os jogos e esportes na escola e quais são os seus possíveis benefícios, malefícios e desafios gerados a partir deles na formação integral dos alunos em seus valores e princípios e em suas relações físicas e emocionais com seus pares e consigo mesmo.

Os Jogos Cooperativos são um importante aliado no combate ao excesso de competição em nossa sociedade que geram prejuízos ao desenvolvimento integral dos alunos em suas dimensões físicas, cognitivas e emocionais. Neste sentido, podem ser usados como complemento aos Jogos Competitivos ou conteste a depender dos objetivos da aula.

O sucesso da série cinematográfica Round 6 onde pessoas são convidadas a participar de uma misteriosa competição de sobrevivência em que os participantes competem em uma série de jogos infantis tradicionais por um prêmio aproximado de 40 milhões de dólares arriscando suas vidas de forma voluntária, escancara a realidade da sociedade capitalista em que vivemos. O capitalismo hipercompetitivo sem limite e de forma cruel junto com os jogos competitivos alicerçam nossos valores morais e éticos. O vencer a todo custo parece estar acima dos valores humanos de empatia, compaixão e solidariedade.

Esse sucesso de audiência deixa claro o quanto nossos valores estão atrelados a banalização da violência junto aos jogos competitivos. Somos atraídos pela crueldade e pelos jogos competitivos e é só jogando que somos submetidos a ela ou nos livramos dela.

Temos nos currículos atuais, baseados nas competências da BNCC, a cooperação e a inclusão como itens fundamentais no desenvolvimento integral dos alunos, porém nem sempre parecem estar presentes de forma enfática nas aulas de educação física.

O que está mais presente na aula é a competição que pode ser algo benéfico,

porém em excesso pode trazer alguns problemas para a integridade dos alunos, sejam elas físicas ou emocionais.

Há quem defenda que a competição seja um fenômeno constitutivo biológico do ser humano como Huizinga (2007) e Kishimoto (2007), e que negá-lo seria, portanto, negar a natureza humana. Já outros como Maturana (95) e Orlick (89), defendem que é um fenômeno cultural e humano e, portanto, aprendido em determinado contexto sociocultural, sendo construído e desconstruído pela aprendizagem cultural.

Penso que a cultura hoje em dia tenha um peso muito maior sobre a natureza humana e que as tecnologias alcançadas pelo conhecimento em todas as áreas, inclusive na educação, nos mostram como podemos entender melhor o ser humano em todas as suas dimensões como produto do meio em que está inserido.

A cultura e a tecnologia podem moldar o ser humano em seus vários aspectos e reprimir aquilo que é inconveniente e prejudicial ao bom convívio na sociedade. O que faz do ser humano um ser diferenciado de outras espécies são suas habilidades culturais que nos distancia daquilo que é puro instinto destrutivo. A educação é um meio para isso, através dela podemos formar cidadãos conscientes da sua natureza e de suas transformações para o bom convívio entre as pessoas.

É possível também pensar em uma dialética onde características desses elementos de competição e cooperação estejam presentes tanto na natureza como na cultura, mas o mais importante é saber como se dá essa relação e como ela impacta em nossos valores e atitudes.

A escola pode ser uma reprodutora desses valores competitivos exacerbados presentes na sociedade de forma crítica, acrítica ou transformadora a depender de sua função na sociedade. Em sua origem a escola moderna nasceu para servir aos desejos da burguesia que queria que seus filhos tivessem uma educação preparatória para o mundo adulto e o mercado de trabalho. Assim a escola servia a sociedade e não tinha seus próprios códigos que foram se formando no decorrer do tempo (VAGO 96).

Com o decorrer da história, a escola passou a ter seus próprios códigos e passou a não apenas reproduzir os valores da sociedade, mas também a criticá-lo e transformá-lo, desejando a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

A escola como uma forma de educação, em especial a educação física, pode através de seus temas como os Jogos Cooperativos, ajudar nesse processo de conscientização das possibilidades de convívio mais harmonioso na aula, na escola e na vida.

Na educação física a partir dos anos oitenta, também começaram essas críticas aos valores presentes nas aulas advindos da sociedade que o componente curricular encampou e reproduz acriticamente. O modelo esportivista vigente na época, era baseado na técnica e na mecanização dos movimentos que acompanhava os valores de produção fordista de produção alienada, e para superar esse modelo, os Jogos Cooperativos ganharam força por se tratar de uma modalidade de jogo mais humanizado que busca mudar as características de exclusão, seletividade, agressividade e excesso de competição predominantes na sociedade e nos jogos tradicionais.

Os jogos e os esportes são vistos como um fim em si mesmo para alguns autores como Huizinga que em sua obra *Homo ludens* (1971), coloca que “a existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, visto como um fim em si mesmo e que nasce antes da cultura.” Kishimoto (2001) vê o jogo também nessa ótica naturalista com um fim em si mesmo e que não se encaixa na escola, tendo que ser adaptada a ela.

Já para outros autores como Maturana (2002, p. 13), “o jogo é uma construção social e considera a competição sadia como um mito e a competição como um fenômeno cultural e humano”. Orlick (1989, p.107 apud Correia 2006. P.155) entende o jogo como “uma mini sociedade com formações variadas e que quando interagimos com o outro, com as regras, recompensas e punições, se estabelece um processo de formação de valores e princípios.”

O fato é que durante a história da civilização, eles sempre foram usados politicamente por ideologias políticas, o que nos faz pensar que apesar de uma suposta neutralidade em suas características, eles podem ser influenciados por fatores extrínsecos a eles que afetarão os valores e princípios dos alunos na sua formação (CORREIA 2016).

A sociedade em que vivemos é extremamente competitiva e os valores individuais são muito valorizados em relação aos de cooperação e coletividade. Isso

faz parte de um processo histórico de individuação e diferenciação entre as pessoas para ocupar diferentes funções na sociedade.

Esse processo é importante quando usado para ajuda mútua entre as pessoas nas inter-relações, mas também pode gerar uma alienação quando se perde a noção de unidade e interdependência entre as pessoas. Como consequência podemos ver o aumento do egoísmo, excesso de competição e o individualismo. Esses valores também estão presentes na escola e principalmente na educação física que está ligado diretamente a práticas competitivas que podem gerar um clima maior de estresse na escola que, normalmente, já enfrentam problemas como intolerância, falta de respeito, atos violentos, problemas psíquicos entre outros.

O problema ocorre quando essa individualidade se sobressai diante do coletivo de forma a afetar o relacionamento saudável entre as pessoas, o que ocorre na atualidade com a expressão máxima do indivíduo perante a sociedade gerando a individualização exacerbada.

A competição significa medir competências e isso pode ser positivo quando a pessoa tem uma referência para poder ver no outro qualidades e defeitos que possam ser usados para o aprimoramento pessoal e coletivo. Já quando é usado de forma destrutiva e violenta pode gerar a eliminação do outro de suas atividades e gerar mais conflitos e violências.

Já na cooperação, o indivíduo se posiciona no lugar do outro e o vê não como inimigo, mas como alguém que possa dividir e construir juntos o aprimoramento pessoal e coletivo. É preciso uma descentralização de si e uma visão mais sistêmica do processo de produção, pois sem o outro não é possível nem competir e nem cooperar.

Tive uma educação física esportiva na minha formação e a competição sempre foi algo natural para mim, isso me levou a fazer minha primeira graduação em esportes e desde o primeiro semestre ingressei no mundo dos esportes através de estágios e a da atlética, onde a competição sempre foi muito presente. Durante esse período, tive muitas experiências relacionadas ao esporte universitário e ao esporte em clubes, principalmente o futebol. Nessa experiência em clubes, pude perceber o quanto a competição exacerbada está presente nos princípios e valores de todos os atores participantes dos clubes.

A ideia do individualismo em que cada jogador só depende de si para alcançar seus objetivos mesmo em um esporte coletivo, está bem presente no esporte competitivo e a valorização da vitória a qualquer custo também é uma dinâmica atual.

Nos jogos universitários e na escola nos ensinamentos fundamental e médio esse discurso também esteve presente, apesar de forma menos enfática. Após algumas frustrações nesse meio onde o sentimento de competição, seletividade e exclusão está presente a todo momento, tive contato com outras formas de visão de mundo e sociedade, através de um curso em psicologia e posteriormente a licenciatura na educação física onde tive contato com outras abordagens das práticas corporais.

O estudo foi realizado por meio de uma revisão de literatura, de artigos e revistas publicadas em periódicos relevantes, caracterizados de natureza exploratória. As consultas de bases para a conclusão desse estudo foram coletadas e retiradas pelo Google acadêmico, publicadas no EFD Esportes. Para a realização do trabalho foram utilizadas as leituras exploratória, seletiva, analítica e interpretativa. Após a leitura exploratória foi realizada a leitura seletiva do material, verificando a relevância dos achados. Após a leitura seletiva foi realizada uma leitura analítica com os materiais selecionados e a seguir, uma leitura interpretativa para o trabalho, de acordo com seu objetivo. Como base de pesquisa utilizou-se as seguintes palavras chaves: Jogos Cooperativos. Educação Física escolar.

Assim, este trabalho de conclusão de curso está subdividido em quatro capítulos. Na introdução, será introduzido o tema Jogos Cooperativos e da Educação física Escolar, apreciando a relevância de abordar esse tema atualmente, bem como meu interesse pelo tema e questões pertinentes aos Jogos Cooperativos na escola. No primeiro capítulo será elaborado um referencial histórico com um panorama dos estudos sobre os Jogos Cooperativos, quais são os principais autores e ideias referentes a esse tema e suas contribuições para o debate dos jogos na escola por meio da análise de pesquisas, com objetivos e métodos diferenciados.

Além disso, as principais críticas estão relacionadas a seus fundamentos teóricos filosóficos e sociológicos. No segundo capítulo, será conceituado os Jogos Cooperativos a partir das conceituações de jogos e sua diferenciação com o esporte. No terceiro capítulo, serão apresentadas as abordagens dos Jogos Cooperativos na

escola, a partir da análise de estudos de intervenção, seus tipos de modalidades e atividades e, quais os principais resultados. No último capítulo, serão feitas as considerações finais e perspectivas de estudos futuros.

1. Referencial histórico

(Panorama de estudos sobre jogos cooperativos)

Foram encontrados diversos textos referentes aos Jogos Cooperativos na área de educação física escolar. Grande parte destes estudos fazem referência a Terry Orlick e Fábio Brotto, considerados as principais referências dos Jogos Cooperativos. Para Orlick “os Jogos Cooperativos representam o início de jogos com mais oportunidades, sem violações físicas ou psicológicas, são perpetuados por determinadas sociedades refletem e repassam valores éticos, culturais e morais” (Orlick 1989 apud Brotto, 2002, p. 47).

Orlick encontra indícios desses jogos em diversas sociedades e comunidades primitivas que se consolidaram e sobreviveram fundadas na cooperação. Segundo o autor, os Inwit, esquimós do norte do Canadá, desconheciam o conceito de propriedade privada e a organização social era como a de uma grande família e isso refletia nos jogos.

Outros povos, como os aborígenes australianos, os Tasaday africanos, Arapesh da Nova Guiné e os Kanela brasileiros, mantêm rituais e jogos que refletem um tipo de vida cooperativa. Entre os Arapesh da Nova Guiné, cujo ideal social é o bem-estar comunitário, a alteridade é um valor de grande importância e as crianças aprendem desde cedo com os adultos a não machucar os outros, em seus jogos prevalece a não-competitividade. No Brasil os indígenas também preservam as ideias dos jogos como celebração, alegria, amor pela vida e pela natureza (Orlick 1989 apud Brotto 2002).

Contrariando o mito da competição, como forma de garantir a sobrevivência e evolução do homem, existe um conjunto amplo de evidências indicando que os homens pré-históricos, que viviam juntos, colhendo frutas e caçando, caracterizavam-se pelo mínimo de destrutividade e o máximo de cooperação e partilha dos seus bens (ORLICK 1989, p. 17).

Já para Brotto(99), “os jogos baseados na cooperação libertam da agressividade, da exclusão, do egoísmo, da pressão de ganhar ou perder e auxiliam a analisar de forma crítica as relações desiguais do contexto em que vivem.”

De acordo com Correia (2004), identifica-se na literatura sobre jogos cooperativos e competitivos estudos que defendem a presença da competição na Educação Física Escolar, bem como pesquisas que criticam sua utilização exacerbada, ou enfatizam os jogos cooperativos como eixo central do trabalho com jogos no componente curricular.

Dentro daqueles que são favoráveis, se destacam os que consideram a competição como inerente ao ser humano e, portanto, de sua natureza. O principal argumento da visão dos professores que são favoráveis são que os jogos sem competição não têm graça e o desempenho dos estudantes é melhor na competição porque cada um dá mais de si.

Assim, defendem que a competição pode ser boa se for sadia. Ainda, há aqueles que são favoráveis aos jogos competitivos na escola, mas ressaltam que deveria haver uma ressignificação da prática de jogos competitivos para valores mais humanos. Já outros autores divergem dessa concepção naturalista. Segundo Orlick:

desde a origem dos organismos unicelulares, há bilhões de anos, a vida em geral tem sido um misto de muita cooperação e competição limitada, tanto dentro das espécies como entre elas. O impulso para a cooperação é "predominante e biologicamente mais importante" no desenvolvimento social e biológico de todas as criaturas vivas. As espécies sobrevivem pelo aperfeiçoamento de sua capacidade de cooperação mútua. Pode-se afirmar claramente, então, que a lei básica da vida é a cooperação (ORLICK 1989, p. 22).

Para Oliveras (1998) os Jogos Cooperativos estariam em oposição à competição, à dominação, às injustiças e desigualdades nas relações sociais a que as pessoas estão submetidas na sociedade em função das suas características de não valorizar o ganhar ou poder, evitar a eliminação dos participantes, evitar estímulos a agressividade. Corroborando esta perspectiva, a visão crítica marxista compara o jogo às relações de poder na sociedade capitalista através da dominação, da violência que é imposta pelos mais fortes aos mais fracos.

Darido (2001) também elabora sua crítica a ênfase que a educação física dá

à competição e sugere um aprofundamento nas análises filosóficas e sociológicas e dos efeitos do capitalismo sobre a competição e cooperação na sociedade contemporânea em relação ao jogo, pois considera os jogos cooperativos com valores mais humanitários e, conseqüentemente, uma opção para o componente curricular.

Costa de Melo e Bereoff (2016) em estudo intitulado Formação esportiva na educação física escolar constatam que existe já há algum tempo na Educação Física uma crítica decorrente dos problemas causados pelo modelo de esporte competitivo, utilizado como instrumento hegemônico nas aulas de Educação Física.

Partindo das principais e graves conseqüências para a formação do sujeito, a partir desse modelo esportivizado, o objetivo do estudo de Melo e Bereoff foi verificar se historicamente houve propostas concretas para a tentativa de transcendência desta Educação Física escolar às reflexões críticas.

Foram feitas pesquisas bibliográficas com base nas produções científicas da área que discutiam a crise da Educação Física escolar. Chegou-se à conclusão de que falta sensibilidade e consciência social dos professores. Não se deve excluir a competição da aula, mas fazer os alunos refletirem e ressignificarem os objetivos dos jogos.

Para Daólio (2002), é necessário a superação da formação esportiva através da compreensão das conseqüências formativas, ensinando os estudantes princípios que incluam o respeito às diferenças individuais e coparticipação; objetivando formar cidadãos capazes de praticar e apreciar as práticas corporais, visando estabelecer uma prática educacional capaz de resgatar os valores humanos e sociais construídos culturalmente e estabelecidos em nossa Constituição.

Segundo Kunz (2003), o Esporte competitivo como conteúdo da Educação Física Escolar tem a obrigação de passar por um processo de transformação didático pedagógica, em que o aluno seja o centro do desenvolvimento das ações de aprendizagem e não o esporte em si.

Para Correia (2006), uma possibilidade alternativa para a competição excessiva nas aulas de Educação Física é a prática de Jogos Cooperativos, já que este não valoriza o fato de ganhar ou perder, mas sim a formação de valores humanos, o que implica a uma libertação sobre a competição exacerbada. O estudo analisa as críticas ao modelo esportivo na escola, e apresenta as alternativas a esse modelo,

como princípios e atitudes voltadas a valores físicos, mentais e morais mais humanos de cooperação e solidariedade em detrimento da competição exacerbada, onde se possa gerar mais autonomia em relação aos esportes praticados.

Norduchi e Jesus em seu texto Da esportivização aos jogos cooperativos (2018) corrobora com a ideia de Orlick que diz:

quando se participa de um determinado jogo, faz-se parte de uma mini sociedade com participação de formações variadas e ainda quando interagimos com o outro, com as regras, recompensas e punições, se estabelece um processo de formação de valores e princípios (ORLICK p. 107 apud CORREIA 2006, p. 155).

Assim, esses valores podem ratificar tanto a cooperação e a solidariedade, quanto a individualidade, competitividade e egoísmo. Enfatiza ainda que grande parte dos programas de educação física oferecem pouca alternativa aos jogos competitivos.

Lovisoló et al (2013) em seu artigo intitulado Competição e cooperação: na procura do equilíbrio faz fortes críticas aos autores que defendem os Jogos Cooperativos em oposição aos jogos competitivos, considerando faltar fundamentação teórica filosófica, sociológica e pedagógica para análise histórico-cultural referente aos malefícios do esporte e dos jogos competitivos.

Os autores citam que é preciso haver um equilíbrio entre competição e cooperação já que não existe uma separação clara entre os termos, podendo existir tanto cooperação na competição, como competição na cooperação quando por exemplo os participantes podem competir para serem os melhores cooperadores ou quando é preciso cooperar diante de um inimigo externo.

Segundo Elias (1992 apud Lovisoló 2013, p. 134.), “os jogos competitivos surgem como restrição a violência já presente na sociedade através de normas e regras que o estruturam gerando uma excitação socialmente saudável “, mas podemos pensar que por ser socialmente aceitável não quer dizer que seja, necessariamente, saudável; mas segundo o autor, a violência é controlada e diminuída. O artigo analisa e critica o conteúdo das mensagens que coloca a proposta dos jogos cooperativos como superior aos jogos competitivos, especialmente quando se propõe uma educação transformadora em relação aos valores sociais humanos.

O esporte competitivo moderno controlado por regras e juizes se caracteriza pela restrição à violência para valores aceitáveis socialmente e como substituição do tipo de confronto que uma guerra significa. Ou seja, o esporte não elimina o confronto, apenas substitui uma forma violenta de confronto por uma violência que é controlada e diminuída (ELIAS 1992 apud LOVISOLO 2013, p. 134.).

Ainda assim, apesar dessa substituição de reprodução, depende-se em grande parte da formação e subjetividade dos alunos já que, pela neutralidade do jogo, ele pode ser usado de várias formas, a regra não impede os alunos de subvertê-la em algum momento e sim sua formação.

Ainda, na mesma direção criticam também o argumento de Broto (99) de que a competição proporciona situações capazes de eliminar a diversão e a alegria de jogar. Para eles isso contradiz os sentimentos dos esportistas e telespectadores que demonstram satisfação com o esporte e que, apesar de existirem momentos de desprazer, isso representa uma menor parte que também está presente na vida.

Outra crítica é em relação a ideia de Soler (2005, p.48) no qual coloca que “nos Jogos Cooperativos ocorre diminuição de problemas e conflitos, que quanto mais a criança cooperar nos jogos, mais ela vai cooperar na vida.” Para eles os problemas e conflitos fazem parte do jogo da vida e são elementos propulsores para resolução de questões sociais.

Também se questiona se nos jogos e esportes somente os vencedores se divertem ou se, a depender da subjetividade do indivíduo ou do grupo, terá uma resposta diferente quanto ao prazer e significado do jogo e de seus resultados. Sugerem que há outras possibilidades além do resultado para o prazer dos participantes, tais como: promoção de aptidão física, estar com amigos entre outras.

O estudo de Igor Santos (2019), Educação física com base em jogos cooperativos buscou investigar, por meio de uma revisão bibliográfica, a relevância dos jogos cooperativos como uma atividade a ser desenvolvida nas aulas de educação física voltada para a educação infantil, evidenciando a importância de se trabalhar esses tipos de jogos nas aulas, com o intuito de diminuir os níveis de agressividade, competição e individualidade entre os alunos.

Segundo CANDREVA et al. (2009), a sociedade moderna tem sofrido diversas mudanças comportamentais advindas da globalização e modernização dos processos de trabalho, entre outros, que acabam por transformar as formas de interação social e o estilo de vida, voltado para o individualismo e a competitividade, que acabam por afetar diretamente o desenvolvimento da criança.

A conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, que são construídas como resultado de diversos processos sociais, considerando até mesmo as situações imaginárias, resulta de influências sociais recebidas ao longo dos anos anteriores KISHIMOTO (2007).

Foram encontrados estudos onde a ênfase está na ludicidade dos jogos e brincadeiras. Chegou-se à conclusão de que o jogo cooperativo consegue influenciar o desenvolvimento infantil no sistema emocional, afetivo e cognitivo, onde a criança vai aprender a valorizar os outros e também se sentir valorizada. A abordagem dos Jogos Cooperativos facilita as interações sociais para as crianças desenvolverem suas habilidades com mais segurança, sem medo do julgamento.

O estudo de Silva (2014) demonstrou que os jogos cooperativos abordam de maneira ampla os itens exigidos nos parâmetros curriculares nacionais, incorporando a participação sem a seletividade e ajudando assim os estudantes a desenvolver suas habilidades. Segundo o autor, os jogos competitivos devem ser abordados de forma diferenciada na escola, dando oportunidade de todos participarem e aprenderem tentando igualar as diferenças e, o professor deve estar atento às necessidades da turma realizando intervenções específicas em cada uma delas.

A partir da literatura, foi perceptível uma melhor aceitação e uma necessidade da utilização dos jogos cooperativos nos estudantes mais novos. Já, os alunos mais velhos foram mais motivados pela prática da competição, por já possuírem um grau maior de habilidades.

O ensaio de Becker e Rodrigues (2020) teve como objetivo discutir de que maneira os Jogos Cooperativos podem contribuir na construção de uma educação voltada para a paz, considerando a perspectiva de Jean Piaget. Discutiu-se a utilização dos Jogos Cooperativos na disciplina Educação Física, trazendo a conceituação de jogo de maneira mais ampla e de forma mais específica, elencando estudos que demonstram vantagens da utilização desses jogos. Concluiu-se que os

Jogos Cooperativos parecem ser uma ferramenta na construção de valores essenciais para a convivência pacífica em sociedade.

A educação física brasileira durante a história, sofreu diversas influências ao longo do tempo como a higienista, a esportista, a psicomotora, construtivista, desenvolvimentista e a crítico superadora. Em teoria, a visão tecnicista puramente competitiva já foi superada, porém na prática percebe-se que ainda está muito presente principalmente em associação com o esporte que busca a superação dos adversários e o melhor desempenho em sua essência. (DARIDO 2012 apud BECKER E RODRIGUEZ 2020).

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais, é proposto que trabalhem os temas transversais que vão além do jogo em si, refletindo sobre problemas sociais em suas dimensões conceituais, atitudinais e valorativas.

Temas como a cooperação, a solidariedade, a inclusão, as relações de gênero, a ética e a pluralidade cultural devem ser consideradas pelo professor enquanto importantes atividades a serem desenvolvidas em aula. O jogo não pode ser entendido como algo descomprometido com a realidade, diferente disso deve ser utilizado como ferramenta pedagógica empenhada com a formação do educando para cumprir o seu papel social (Becker e Rodrigues 2020).

Piaget explica a gênese das transformações afetivas e cognitivas, pessoais e sociais, compatíveis com o alcance desses objetivos atitudinais. “Não se trata de anular ou diminuir a importância do jogo como conteúdo em si, elaborado culturalmente ao longo dos tempos, mas compreender de que maneira este pode colaborar com outros objetivos educativos” (Piaget 1990 apud BECKER E RODRIGUEZ, p.10).

Assim, os Jogos Cooperativos, que estão inclusos nos jogos de regras, motivam seus participantes a argumentar, tomar decisões, compartilhar experiências, observar, negociar pontos de vista, concluir, esperar, respeitar, concentrar-se, planejar, desenvolver estratégias. O jogo, portanto, pode propiciar e desenvolver habilidades de relação afetiva interpessoal como respeito, empatia, reciprocidade, autoconhecimento e um sentimento de igualdade que são incitados no decorrer do jogo (Becker e Rodrigues 2020).

No texto intitulado o esporte na escola e o esporte da escola: da negação

radical para uma relação de tensão permanente, um diálogo com Valter Bracht de Mauro Vago (1996), o autor defende que a escola tem seus próprios "códigos e funções", admitindo então que ela possua uma certa autonomia como instituição social. Como consequência, a Educação Física e os temas que ela vai ensinar, entre os quais o esporte, sendo constituinte da escola, assume e incorpora em seu ensino esses "códigos e funções" da escola.

Apesar de ter seus próprios códigos, ela também pode ficar subordinada a códigos de outras instituições, assim como o esporte e assumir seus códigos que são: "princípio do rendimento atlético desportivo, competição, comparação de rendimentos e recordes, regulamentação rígida, sucesso esportivo e sinônimo de vitória, racionalização de meios e técnicas" (Bracht p.31 apud VAGO 96, p.4).

Bracht, defende que:

A educação física deve fazer uma filtragem crítica das atividades corporais para ter sua própria identidade e seus próprios códigos. Afirma-se e defende-se aqui, portanto, a escola como um lugar de produção de cultura. Cabe-lhe, então, ao tratar do esporte, produzir outras possibilidades de se apropriar dele, é o processo de escolarização do esporte e, com isso, influenciar a sociedade para conhecer e usufruir de outras possibilidades de se apropriar do esporte (BRACHT p31.apud VAGO 96)

A escola pode, por exemplo, problematizar o esporte como fenômeno sociocultural, construindo um ensino que se confronte com aqueles valores e códigos que o tornaram excludente e seletivo, para dotá-lo de valores e códigos que privilegiam a participação, o respeito à corporeidade, o coletivo e o lúdico (VAGO 96).

Segundo Sigoli e Junior (2004) no texto: A história do uso político do esporte, as atividades atléticas sempre estiveram relacionadas a instituições sociais nas sociedades passadas. Na Grécia Antiga elas faziam parte da religião e da educação grega. Na época do Império Romano, os Jogos Públicos foram utilizados para alienar o povo, evitando insurreições populares, na chamada "Política do Pão e Circo".

Na Europa, entre os séculos XVIII e XIX, surgiu o movimento ginástico, que visava melhorar a saúde das pessoas. No entanto, foi utilizado para o treinamento militar, atendendo aos interesses nacionalistas da época. A regulamentação de jogos populares na Inglaterra fez surgir, em meados do século XIX, o Esporte Moderno. Este, impregnado de valores da Revolução Industrial, foi utilizado pela burguesia

industrial para disciplinar os operários.

No mundo contemporâneo, o Esporte passou a compor as estruturas neoliberais da economia de mercado, transformando-se em uma grande instituição financeira que representa os interesses das corporações transnacionais, as quais ditam as regras no mercado mundial.

O Estado utiliza o Esporte porque este é facilmente instrumentalizado politicamente pelo poder institucionalizado.

O Esporte reúne a seguinte característica que o torna suscetível à utilização política: é uma atividade com regras de fácil compreensão, sendo utilizado como elemento de comunicação de massa portador de uma linguagem simples. O Estado, por meio desta linguagem, utiliza o elemento de tensão emocional do Esporte para veicular os seus objetivos e ideologias (SIGOLI E JUNIOR p.2).

Oferece à população a possibilidade de identificação com o coletivo e com as aspirações patrióticas dando sentido à união nacional; podendo ser um elemento alienador que permite ao espectador a compensação para as tensões e aflições da vida cotidiana (SIGOLI E JUNIOR 2004).

Para Natali e Muller (2009) em seu artigo “Olhando a teoria e escutando a prática”, ela questiona as colocações de Brotto (2002) onde ele coloca como princípios dos jogos fazer um ser humano melhor, e uma sociedade mais harmônica com objetivos comuns. Para ela, não se deve colocar um valor a priori sobre os jogos, sendo eles construídos pelos próprios participantes durante as atividades, já que cada um traz consigo uma subjetividade e um contexto sócio-histórico diferente.

Finalizando, a prioridade dos jogos para ela é a de que seus praticantes se sintam bem e tenham prazer, e não algo imposto, já que a essência dos jogos não faz mudar a mentalidade das pessoas de competitivo para cooperativo, ou construir uma sociedade melhor e mais humana. A realidade do mundo não muda os jogos. Complementa a autora que a realidade precisa e pode mudar se as pessoas se sentirem bem e tiverem experiências lúdicas de cooperação e para ela isto não é visto na prática.

2. Conceituação de Jogo Cooperativo

Para entendermos melhor a função dos jogos cooperativos na escola, precisamos entender primeiro o que é o jogo e suas origens e sabemos diferenciá-los do esporte. Podemos ver que não existe um consenso em relação a suas origens e suas características, já que vários autores de relevância na área científica divergem a esse respeito.

Mas para fins didáticos, iremos dividi-los em categorias, cada uma com suas técnicas específicas. Podem ser divididas em jogos recreativos, motores, sensoriais, esportivos, competitivos, cooperativos, eletrônicos etc. Todos eles apresentam atividades físicas ou intelectuais formadas por um conjunto de regras mais ou menos definidas que define um vencedor.

O termo em latim de jogo significa gracejo, brincadeira, divertimento e difere da brincadeira pelas regras previamente estabelecidas que todos os participantes devem seguir, estabelecendo um sistema de regras que visam um objetivo. Na brincadeira não existem regras, nem um vencedor e nem uma competição. Já o esporte é uma atividade física institucionalizada, com objetivos lúdicos ou profissionais, e que possui regras definidas por instituições regulamentadoras (MASSA 2019).

Além de uma atividade lúdica como um dos elementos fundamentais do jogo e característica da educação física e das ciências do Esporte, o jogo pode ser visto e praticado também como uma das expressões da Consciência humana (BROTTO 99).

Para alguns deles, como Huizinga, “as características presentes no jogo se distanciam do cotidiano pelo isolamento, limitação e duração. São características do jogo: liberdade, evasão da vida real (suspensão espaço-temporal), isolamento, repetição, criação de ordem, regras” (HUIZINGA 2007, p. 33).

Huizinga (2007) afirma que esta condição de aumento da competição nas relações sociais e esportivas, está fazendo com que a vida social moderna perca seus aspectos lúdicos. A própria sistematização do esporte fez com que ele perdesse suas características mais puras.

Kishimoto (2001) também vê o jogo nessa ótica naturalista com um fim em si mesmo e que não se encaixa na escola. Deste modo, a escola adaptou o jogo livre para um educacional, criado a partir do renascimento para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história, geografia e outros.

Já entre os desfavoráveis, destacam Maturana (2002, p.13) que considera “a competição sadia como um mito e a competição como um fenômeno cultural e humano, e não constitutivo do biológico. Como fenômeno humano, a competição caracteriza-se pela negação do outro.”

... a competição sadia não existe. A competição é um fenômeno cultural e humano, e não constitutivo do biológico. Como fenômeno humano, a competição se constitui na negação do outro. Quando se aceita o discurso da competição como um valor importante para a sociedade e se defende que a competição deve ser ensinada de maneiras mais sutis na escola, esquece-se que é estimulada uma cultura e uma ideologia direcionadas para a negação do outro nos espaços de convivência, diminuindo a sensibilidade às diferenças sociais, desrespeitando ou desvalorizando os trabalhos mais “simples” de outras pessoas e dando continuidade às políticas de exploração e dominação (MATURANA.p.13 2002 apud Silva e Santos 2020).

Outros autores como Winnicott, Elkonin e Vigotski (apud Silva e Santos 2020), veem o jogo também como construções sociais. Consideram que os jogos reconstruem as relações sociais da vida real. Ao usarem da imaginação, as crianças podem imitar aspectos da vida real pela incapacidade de realizarem no momento que surgem na vida real. Assim seus desejos e necessidades podem ser representados durante os jogos.

É possível perceber que existem estudiosos que partem do jogo como algo natural e outros que partem da concepção de jogo como fenômeno histórico-cultural e que mesmo sendo lúdico, possuem possibilidades de aprendizagens e desenvolvimento de valores humanos. Sendo assim, o jogo é uma forma de interação com o mundo, bem como uma maneira de reproduzir e compreender a realidade.

A essência dos Jogos Cooperativos começou há milhares de anos, quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida" São jogos baseados

em atividades com mais oportunidades de diversão e que procuram evitar as violações físicas e psicológicas (Orlick 1989 apud Brotto, 2002, p. 47).

Orlick (1989 apud Silva e Santos 2020) faz uma arqueologia para mostrar como os jogos perpetuados por determinadas sociedades refletem e repassam valores éticos, culturais e morais. Apresenta os jogos cooperativos como uma atividade física essencialmente baseada na cooperação, na aceitação, no envolvimento e na diversão, tendo como propósito mudar as características de exclusão, seletividade, agressividade e exacerbação da competitividade dos jogos ocidentais.

O objetivo dos jogos cooperativos, segundo Orlick, é a prevenção dos problemas antes que eles surjam e, principalmente, “criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa” (Orlick 1989, p. 108, 123 apud Silva e Santos 2020).

Brotto (99) “ressalta que resgatar, recriar e difundir os jogos cooperativos é um exercício de potencialização de valores e atitudes essenciais, capazes de favorecer o desenvolvimento da sociedade humana como um todo integrado” (BROTTO 2001, p. 51).

Nos Jogos Cooperativos, joga-se para superar desafios e não para derrotar os outros; joga-se para se gostar do jogo, pelo prazer de jogar. São jogos onde o esforço cooperativo é necessário para se atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos. Tendo os jogos como um processo, aprende-se a considerar o outro como um parceiro, um solidário, em vez de tê-lo como adversário, e a ter consciência dos próprios sentimentos, e a colocar-se uns nos lugares dos outros, operando para interesses mútuos, priorizando a integridade de todos (BROTTO 2001, p. 51).

Assim como os jogos, alguns autores consideram a competição e a cooperação como inerentes ao ser humano e, portanto, biológico e natural. Outros consideram como construções sociais, aprendidos de acordo com o contexto social em que as pessoas estão inseridas. Uma outra possibilidade é pensar em uma dialética do jogo onde características desses elementos estejam presentes tanto na natureza como na cultura, mas o mais importante é saber como se dá essa relação e como ela impacta em nossos valores e atitudes.

Os Jogos ajudam no progresso mental e moral, desenvolvimento da inteligência, aspectos psicomotores, relações sociais e afetivas, exigindo atitudes tático estratégicas. Porém, a motivação e o interesse dos alunos são essenciais para que os jogos tenham de forma efetiva esses aspectos no desenvolvimento dos estudantes (KRAMER et. al. 2010 apud BROTTTO 99).

Kishimoto (2001) coloca o jogo como uma forma de comunicação, que compartilha significados dentro de regras combinadas para desenvolver e educar as crianças, ensinando valores, significados, ideias, envolvendo emoções, tomada de decisões, cooperação, socialização e aprendizado motor.

Neste sentido, Cooperação e Competição, são aspectos de um mesmo espectro, que não se opõem, mas se compõem, porém depende de vários fatores que requerem um estado permanente de atenção e cuidado. “A Cooperação é um processo em que os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos. Já a competição é um processo em que os objetivos são mutuamente exclusivos e as ações são benéficas somente para alguns “(BROTTTO,99. p. 47).

Os Jogos Cooperativos podem ser usados no mesmo programa de educação física com os Jogos Competitivos, assim os alunos podem comparar as experiências em suas sensações e percepções das variadas situações proporcionadas pelas diferentes situações dos jogos. O professor tem que intervir de acordo com a necessidade de cada turma e cada situação.

Já o esporte é visto como “uma atividade competitiva, institucionalizada, que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos cuja participação é motivada pela combinação de fatores” (BARBANTI,2006, p. 54).

Para desenvolver o esporte, devemos levar em consideração que este fenômeno social depende da orientação subjetiva dos participantes envolvidos nas atividades. Essa participação subjetiva viria de fatores intrínsecos, como o prazer e a liberdade que o esporte traz, ou pelas motivações extrínsecas, como remuneração, premiação, fama garantida pela vitória na competição. Como meio de educação, o mais importante é quem joga e não o jogo em si.

Ou seja, competição e subjetividade são elementos fundamentais para a ocorrência do esporte, porém com a inclusão de jogos cooperativos antes de começar

as atividades esportivas, é possível que os alunos possam repensar sua subjetividade e ter mais empatia com outro, vendo o outro não como um inimigo, e sim um adversário que precisa ser respeitado e cuidado para que todos possam sair dos jogos com prazer e satisfação por ter feito uma atividade em que, apesar de ter ou não vencedores e perdedores no jogo, foi harmônica; pois há uma interdependência positiva em relação ao outro.

Uma competição com o adversário no lugar de contra o adversário, isso poderia afetar a subjetividade deles, pois antes de o oponente ser seu adversário, ele pode experimentar uma atividade em que ele teve que cooperar com o oponente, criando possíveis laços de dependência e confraternização. Assim, o aluno entrará para competição esportiva possivelmente com mais empatia com o oponente pela atividade cooperativa anterior. Claro que isso pode não ocorrer com todos pois ainda existe uma subjetividade talvez incontrolável, mas o intuito seria amenizar os efeitos do excesso de competição e não o eliminar.

Durante todas as eras históricas, o homem teve suas manifestações corporais e atléticas usadas para fins outros que não a prática em si. O Esporte e a Educação Física tiveram, em diversos momentos da história, uma função ligada aos interesses políticos e estratégicos das instituições sociais e dos Estados (SIGOLI; JUNIOR; 2004).

Estes fatos demonstram uma influência direta dos acontecimentos da sociedade no âmbito esportivo e se devem à neutralidade interna do esporte, que não produz ideologia própria e se torna suscetível à instrumentalização da sociedade. Por isso, apesar do esporte ter um fim em si mesmo e ser neutro politicamente, não podemos ignorar o fato de que ele pode ser atravessado por outros valores extrínsecos e isso leva a alterações de comportamentos e pensamentos cognitivos e afetivos dos alunos.

Podemos pensar que o esporte educa, mas educação aqui pode significar levar o indivíduo a internalizar valores, normas de comportamento, que possibilita-lhes adaptar-se a uma sociedade com valores deturpados. Uma educação que leva ao acomodamento e não ao questionamento, uma educação que ofusca, ou lança uma cortina de fumaça sobre as contradições da sociedade. Uma educação que não leva à formação "do indivíduo consciente, crítico, sensível à realidade que o envolve (OLIVEIRA 1993, p.63)

O pressuposto do direito ao esporte promovido pela UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura), aumentou a abrangência do esporte, passando a compreender diferentes possibilidades, tais como: o esporte educacional, o esporte de participação ou lazer, o esporte dos deficientes e o esporte da terceira idade, além do esporte de rendimento.

Entre as ações promovidas pela UNESCO, abrangendo o desenvolvimento internacional da Educação Física e do Esporte, pode-se destacar um grupo de atividades que visa preservar e proteger os valores éticos do esporte: fair play, desenvolvimento harmonioso da personalidade, autossuperação, solidariedade, espírito de equipe, desprendimento, lealdade, generosidade, respeito às regras estabelecidas e ao adversário, controle da agressividade e da violência.

O esporte, tratado descontextualizadamente em seus aspectos socioculturais ou sem uma clara noção de suas intenções subjacentes, não pode representar muito mais do que um instrumento de manipulação e alienação ou, de simples reprodução dos valores positivos e negativos vigentes.

Os objetivos dos Jogos Cooperativos são a resolução de tarefas com a participação de todos e ajuda mútua buscando relações de parceria e confiança e aumento da empatia entre os participantes em um ambiente agradável sem eliminações, exclusões, vencedores e perdedores. Evitando assim comportamentos de enganar, tirar vantagem do outro para seu próprio sucesso e estimulando a superação de medos e insegurança na dificuldade de agir coletivamente (BROTTO 99).

A ideia não é opor os Jogos Cooperativos aos Jogos Competitivos e sim ampliar a diversidade e as dimensões que os jogos podem proporcionar no campo da vivência humana para que os alunos tenham possibilidades de novas formas de jogar. Mostrar para os alunos que nos jogos e nos esportes, assim como na vida, existem outras formas de lidar com as situações de conflitos além da competição normalmente colocada como única opção de jogar ou viver. Deve-se fazer com que eles percebam quais são os valores e intenções por trás dos jogos e que esses propósitos estão além dos campos e quadras e podem ser vistos no cotidiano deles. Que eles possam refletir e tomar consciência disso (BROTTO 99).

Orlick cria uma categorização para reconstruir e adaptar os jogos para uma forma mais cooperativa. Podem ser divididos, segundo Orlick (1989) em:

1. Jogos cooperativos sem perdedores: são jogos plenamente cooperativos, pois todos jogam juntos e não há perdedor. Exemplos: no Lençol Bol, os integrantes da equipe seguram as extremidades de um lençol e controlam uma bola em cima desse lençol. A equipe deve executar uma tarefa: encestar a bola ou realizar um determinado percurso. No voleibol: O objetivo é que a soma dos toques consecutivos de cada equipe sem deixar a bola cair no chão chegue a 100 toques. São duas equipes que tem como objetivo uma só meta a ser alcançada de forma cooperativa.

2. Jogos cooperativos de inversão: envolvem equipes, mas os jogadores trocam de equipes o tempo jogam juntos e não há perdedores. Os Jogos de Inversão são tipos de jogos cooperativos que tem como objetivo tirar o foco excessivo do resultado e valorizar a ideia de respeito e valorização de todos que estão jogando, é o “se colocar no lugar do outro”. Os jogadores vão trocar de equipe constantemente de acordo com alguns critérios estabelecidos. Os tipos de jogos de inversão são:

A. Rodízio: o jogador ou os jogadores mudam de lado após um critério pré-estabelecido. Por exemplo, após errar uma cesta ou após um chute para fora.

B. Inversão do goleador: nesse tipo de jogo cooperativo de inversão o jogador que marcar um gol, uma cesta ou um ponto passa a jogar na outra equipe, ou seja, na equipe que sofreu o gol, a cesta ou o ponto.

C. Inversão do placar: esse tipo de jogo de inversão sofre muita resistência em alunos iniciantes em jogos cooperativos, pois o gol, a cesta ou o ponto realizado por uma equipe passa para a outra equipe. Tirando totalmente o foco no resultado.

D. Inversão total: nesse tipo de jogo cooperativo o jogador que faz o gol, o ponto ou a cesta passará para outra equipe, assim como o ponto, a cesta ou o gol que ele marcou passará para a outra equipe, ou seja, para a equipe que ele foi.

3. Jogos cooperativos de resultado coletivo: existe a divisão de duas ou mais equipes, mas o objetivo principal é para todos, dificultando reconhecer vencedores e perdedores. Ex: vôlei infinito.

4. Jogos semicooperativos: visam estimular a participação daqueles que normalmente não participam de um jogo devido a uma menor habilidade, criando regras para facilitar a participação desses. Os jogos semicooperativos são indicados

para iniciação aos jogos de cooperação. Basicamente são utilizados jogos esportivos tradicionais com algumas pequenas alterações que favorecem a cooperação. Os jogos semicooperativos são divididos em:

A. Todos jogam: todos os alunos que quiserem jogar, jogarão a mesma quantidade de tempo. Nesse tipo de jogo o padrão tradicional do “ganhou fica, perdeu tá excluído” começa a ser deixado de lado.

B. Todos tocam/todos passam: nesse tipo de jogo semicooperativo, o gol, a cesta ou o ponto só será validado após todos os jogadores da equipe tocarem na bola. É um padrão de jogo cooperativo simples mais valioso implementado nas aulas de Educação Física, pois valoriza a inclusão de todos.

C. Todos marcam ponto: nesse tipo de jogo semicooperativo a equipe vencedora será aquela em que todos os jogadores marcaram um gol ou uma cesta ou um ponto.

D. Todas as posições: nesse tipo de jogo semicooperativo todos os jogadores devem passar por todas as posições. Posições mais ofensivas, mas defensivas, goleiros e até pode ser incluir a “posição” de técnico ou torcedor.

E. Passe misto: esse tipo de jogo semicooperativo é uma importante forma de combater o sexismo nas aulas de Educação Física. Formam-se equipes mistas (meninos e meninas) e a bola deve ser passada de forma alternada entre meninos e meninas.

F. Resultado misto: nesse tipo de jogo semicooperativo o ponto, a cesta ou o gol deve ser marcado de forma alternada entre meninos e meninas.

Orlick (1989 apud CAMPOS, 2009) dissertam que a diferenciação dos jogos cooperativos dos jogos competitivos é que, no cooperativismo todos jogam em prol de um objetivo a fim de abolir a decepção da perda. Neles há elevação da autoestima e a autovalorização de cada indivíduo é estimulada. Os jogos competitivos, por sua vez, levam a supervalorização apenas do vencedor, gerando vários pontos como a insegurança e a frustração dos demais envolvidos.

Quando a criança brinca, ela está desenvolvendo suas habilidades de várias formas de forma gradativa, preparando para vida através do seu subconsciente. O jogo além de preparar para o presente, preparar o aluno também para o futuro de

forma individual e coletivo com o convívio com os outros através da obediência às regras que são padronizadas e impostas pela sociedade (CAMPOS 2009).

O conhecimento adquirido através dos jogos, vão além das regras e estruturas dos jogos, eles favorecem atitudes e condutas que são primordiais para o convívio em sociedade. Por meio deles é possível aprendizado sobre o respeito, valorização do outro, amizade, solidariedade etc., mostrando que o verdadeiro valor e sentido do jogo é a superação pessoal (Soler 2003).

Na sociedade em que vivemos, o individualismo, competitividade e o seletivíssimo são valores apreciados em detrimento de princípios morais, estéticos e éticos. A escola deveria ter como compromisso desmistificar esses conceitos valorizados na sociedade através das ressignificações das suas atividades.

3. Jogos cooperativos e suas abordagens

O objetivo deste capítulo é expor as principais argumentações referentes a proposta dos jogos cooperativos, procurando evidenciar suas orientações teórico metodológicas.

Segundo Brotto (2001), o jogo pode ser uma possibilidade de nos encontrarmos com nós mesmos, com os outros e com o todo. O jogo é um campo cheio de possibilidades para que os alunos desenvolvam suas potencialidades tanto pessoais quanto coletivas e, que possam solucionar problemas para superar conflitos e alcançar objetivos. Segundo o autor cabe a nós escolhermos em que direção nós iremos dentro dos jogos que pode ser para uma direção mais competitiva ou cooperativa. A criança quando joga não está apenas representando a realidade, ela está “brincando de viver”, ou seja, está fazendo um exercício prático relacionado com a vida.

Uma das bases para o pensamento de Brotto é Piaget que, com sua obra a formação do símbolo na criança Piaget (1990) apresenta as diversas possibilidades do jogo para o desenvolvimento humano, a saber

A. Desenvolvimento da linguagem: O corpo também é uma expressão da linguagem, uma forma de comunicar os pensamentos e sentimentos através dos gestos e movimentos. Até a criança desenvolver outras formas de se comunicar, esse é um dos principais canais de comunicação.

B. Desenvolvimento cognitivo: O jogo dá acesso a um maior número de informações, tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil; os jogos de regras, nos quais estão inclusos os Jogos Cooperativos, incentivam os alunos a argumentar, tomar decisões, compartilhar experiências, observar, negociar pontos de vista, concluir, esperar, respeitar, concentrar-se, planejar, desenvolver estratégias.

C. Desenvolvimento afetivo: Através do jogo, a criança pode expressar suas

emoções e afetos quando o ambiente é propício para sua manifestação. O jogo é uma forma de chegar aos sentimentos dos alunos já que durante sua prática os alunos são expostos a situações contrastantes como frustração e alegria, a perda e a vitória.

D. Desenvolvimento físico motor: A exploração do corpo e do espaço leva a criança a se desenvolver a partir de ações motoras, visuais, táteis e auditivas sobre os objetos do seu meio, essenciais para o seu desenvolvimento integral.

E. Desenvolvimento moral: As regras do exterior são assumidas como regras da criança, quando ela constrói sua participação de maneira voluntária, sem pressões. A relação de confiança e respeito com o adulto ou com outras crianças é o cenário para o desenvolvimento da autonomia.

Ao referirem-se especificamente à cooperação, Camargo (2012 apud Becker e Reis 2020) analisaram o percurso desse conceito ao longo dos diferentes períodos da obra de Piaget e encontraram dois aspectos diferentes da cooperação: a moral e a cognitiva. O desenvolvimento da capacidade de cooperar depende dos dois aspectos e são indissociáveis. Os dois aspectos expressam a relação entre a afetividade e a inteligência na teoria do autor. Para cooperar moralmente, ou seja, agir de forma solidária e respeitando-se mutuamente, é preciso ter a capacidade de descentralização do pensamento.

Segundo SALTINI; CAVENAGUI (2014 apud Becker e Reis 2020) essa descentralização significa se colocar no lugar do outro e entender outros pontos de vista, o que depende da conformação cognitiva ao longo do desenvolvimento do sujeito. O autor destaca ainda que Piaget definiu a reciprocidade social como a coordenação mútua de pontos de vista, tanto afetivos como cognitivos.

Essa reciprocidade pode ser melhor desenvolvida na relação entre as crianças no mesmo nível de desenvolvimento, sendo facilitada nos jogos cooperativos, diferente do que ocorreria em uma relação desigual de forma forçada como em algumas relações de sobrepujança de um sobre o outro.

Piaget (1988) explica a origem das transformações afetivas e cognitivas, pessoais e sociais, compatíveis com o alcance desses objetivos atitudinais.

Não se trata de anular ou diminuir a importância do jogo como conteúdo em si, elaborado culturalmente ao longo dos tempos, mas

compreender de que maneira este pode colaborar com outros objetivos educativos como o respeito, auxílio mútuo entre os participantes, o planejamento, desenvolvimento de estratégias e negociação de pontos de vistas (PIAGET 1988 APUD BECKER E REIS. P. 10).

Segundo Brotto (1999), sob olhar da psicologia social, quando um grupo de indivíduos se encontram em uma situação de resolução de conflito, esta pode ser resolvida de uma forma cooperativa ou competitiva. Para o autor, em uma situação competitiva os indivíduos não se mostram tão sensíveis a solicitação dos outros, ajudando e participando menos nas atividades e produzindo menos em termos qualitativos. Já em uma situação cooperativa estes indivíduos ficam mais sensíveis em relação aos anseios do outro, ajudam-se mais frequentemente, assim como participam mais efetivamente das ações, fazendo com que estas atividades tenham um rendimento qualitativo mais elevado.

Segundo Correia (2010), a elaboração da proposta de Jogos Cooperativos na perspectiva de atuação escolar surge como uma atividade física, baseada na cooperação, na aceitação, no envolvimento e na diversão. Tem como propósito mudar as características de exclusão, seletividade, agressividade e exacerbação da competitividade, predominante na sociedade e nos jogos tradicionais.

Os jogos cooperativos precisam ser mais adotados nas práticas do ambiente escolar, porque já existem vários estímulos competitivos presentes na sociedade, no ambiente familiar, escolar entre outros. A mídia também reforça esse aspecto tornando esses estímulos exagerados para as crianças, onde precisam ser os melhores e que o mais importante é vencer, assim esses estímulos da sociedade juntos com as aulas de Educação Física onde se prioriza os jogos competitivos pode causar um aumento do comportamento de individualidade, a busca de resultados sem se importar com o outro, causando alguns prejuízos nos aspectos coletivo e cooperativos (CORREIA 2010. p 40).

Para os autores que defendem a proposta de Jogos Cooperativos, o jogo é entendido como a realização de uma “mini sociedade”, e este processo de formação de valores é que pode efetivar tanto o coletivismo e a solidariedade, quanto a competitividade e o egoísmo (ORLICK 1989 apud CORREIA, 2006, p. 43).

Segundo Brotto (99):

A. Cooperação acontece quando as pessoas ou grupos combinam suas ações, para atingirem um objetivo comum e,

B. Competição ocorre quando para que um dos membros alcance seus objetivos, os outros serão incapazes de atingir os deles. Assim, esta situação poderá gerar conflito.

Pensando nas condições sociais de hoje onde a competição está naturalizada em praticamente todas as relações, podemos considerar que os Jogos Cooperativos podem ser um meio para transformar essa realidade, apesar de não ser por si só suficiente para isso, mas pode fazer com que haja ao menos uma reflexão do estudante sobre a realidade social em que está inserido e um possível conhecimento da necessidade de mudança. Não apenas utilizando a simples negação da competição, que está atrelada à educação física em algumas de suas práticas; mas que está ainda enraizada na realidade sócio-histórica de nosso educando.

A mídia influencia a preferência dos alunos por jogos competitivos, com valores que enaltecem a importância de ganhar e a competição, desvalorizando em certa parte outros aspectos como a cooperação (MAIA et. al. 2007 apud BROTTTO, 1999).

Os jogos competitivos com características esportivas não são totalmente eficazes para inclusão, alunos com dificuldades de aprendizagem motora ou com alguma frustração sem a devida intervenção podem excluí-los das aulas. Ressalta-se que a ideia não é acabar com os jogos competitivos ou o esporte na educação física escolar, mas pensar uma nova pedagogia esportiva onde estejam inseridos valores cooperativos (CORREIA 2008; SOLER, 2008; BROTTTO, 1999)

Cooperar parece ser uma forma mais humana para equilibrarmos os valores da sociedade atual na qual a exploração do mais fraco e o individualismo estão supervalorizados.

Alguns trabalhos realizados no Brasil, como o de Fábio Narduchi (2020) em turmas da 1ª etapa do Ensino Fundamental, obtiveram resultados positivos onde os alunos são mais receptivos e menos resistentes a este conteúdo. Foi proposto nos jogos coletivos que o jogador que fizesse cestas ou gols, em um determinado time, passaria para o outro time, a fim de ajudá-lo. Deste modo, a grande maioria dos participantes pôde se aprimorar tecnicamente e taticamente, em ações individuais e

coletivas em um clima saudável de otimismo, de participação e de ajuda mútua; obtendo o reconhecimento de toda a equipe pedagógica que, muitas vezes, ia assistir e prestigiar as aulas, motivo de grande entusiasmo e motivação entre os alunos.

Com a utilização da estratégia “inversão do goleador”, pôde-se perceber uma redução de conflitos que aconteciam antes da intervenção, quando estratégias competitivas eram postas em ação. Além do mais, resultou em maior envolvimento e maior aceitação de diferenças físicas, cognitivas e motoras entre os alunos. Um convívio mais respeitoso também foi observado, bem como maior cooperação e diversão. O processo de ensino e de aprendizagem envolveu ainda negociação entre docente e discentes, convertendo-se em desenvolvimento profissional, motor e afetivo social. Além disso, o aprimoramento de técnicas e táticas foi percebido, bem como uma naturalização da nova perspectiva prática e valorativa do jogo. Após dois meses de intervenção, os alunos já se organizavam autonomamente, com a estratégia posta. Um clima saudável de otimismo, de participação e de ajuda mútua também foi resultado do trabalho desenvolvido, que obteve o reconhecimento de toda a equipe de apoio e pedagógica.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Física propõem inclusive avaliar se o aluno reconhece e respeita as diferenças individuais e se participa de atividades com seus colegas, auxiliando aqueles que têm mais dificuldade e aceitando ajuda dos que têm mais competência (BRASIL Ministério da Educação 2001). E, no estudo acima descrito, foi possível criar estratégias de cooperação entre pares, fomentando a participação, a inclusão e o envolvimento dos alunos nessas aulas.

Já em outra escola no ensino fundamental 2, o foco de estudo consistiu em adaptar alguns jogos com centralidade competitiva, mas com componentes cooperativos como, por exemplo, os jogos coelho sai da toca, corrida de revezamento, pega-pega corrente e vôlei, para abordagens com centralidade coletivas. Foram apresentados aos alunos do sexto ao nono ano, aulas teóricas e práticas sobre jogos e brincadeiras destacando a mudança de abordagem. A redução de intrigas, preconceito e o aumento do respeito foram perceptíveis durante o ano letivo, reduzindo assim meios de repreensões (NARDUCHI 2020).

Cortez identificou, em um grupo de alunos da terceira série do ensino fundamental, mudanças ocorridas no nível de satisfação, alegria, autoestima,

integração e competição a partir da introdução de um programa de jogos cooperativos. Observou e analisou as seguintes categorias de comportamentos e atitudes durante o trabalho com Jogos Cooperativos: ação aleatória; interação social; papel do desafio no 'fluir'; pensamento reflexivo e solução de problemas e cooperação" (CORTEZ. p.101 apud NARDUCHI 2020).

De uma forma geral, suas observações e análises demonstraram haver alegria e satisfação durante a maior parte da experiência, além de muita vontade e empenho dos alunos para solucionar imprevistos e dificuldades na execução das atividades cooperativas. Uma crítica a esses resultados seria se o aluno não estaria se adaptando a esses jogos como forma de obter êxito na atividade, como competir para quem for mais cooperativo. E se esses resultados estariam presentes somente nas aulas ou se estariam presentes também fora dela, ou seja, se o aluno realmente incorporou esses valores para sua vida na totalidade ou só para as atividades propostas (LOVISOLO H. et al 2013)

Em sua pesquisa Vago (96) buscou incentivar os alunos e possibilitou a participação no planejamento das aulas; incentivou os alunos a expressarem ideias para a realização dos jogos; conduziu reflexões e discussões com os alunos sobre as atividades desenvolvidas, levando-os a refletir quanto a:

- A. Importância da participação de todos os integrantes do grupo;
- B. Possibilidade e necessidade de mudança de regras;
- C. Necessidade de conseguir ambiente agradável, cooperativo e de companheirismo nos jogos;
- D. Considerar as ideias expressas pelos alunos e submetê-las à apreciação do grupo;
- E. Engajar os alunos na organização e validação das atividades realizadas nas aulas;
- F. Levar em consideração a importância de uma disciplina funcional, espontânea, em contraposição à disciplina imposta;
- G. Explorar e utilizar a colocação de problemas aos alunos, com o objetivo de levá-los à atividade reflexiva;

Os resultados indicaram que foi possível verificar melhoria significativa nas

categorias por ele construídas e analisadas, comparadas com uma metodologia tradicional de ensino de esporte. Por exemplo, houve na categoria chamada "nível de participação" uma frequência dos alunos às aulas muito superior, com participação orientada para "maior entusiasmo e maior alegria" e "um envolvimento consciente nas decisões de aula" (VAGO 96).

Também na categoria "contatos sociais", houve melhoria significativa na comunicação entre os alunos, e conseqüentemente na participação deles na organização das atividades da aula e na superação dos conflitos, quando se pretende exercitar a cooperação. E, um último exemplo retirado da categoria "mudança de regras/expressão de ideias" onde houve, por parte dos alunos, "maior frequência de expressão de ideias e sugestões de mudanças de regras ocorridas nas aulas". Com isso, os alunos transformaram regras internacionais do esporte e puderam construir outras (VAGO 96).

Segundo Orlick (1989 apud Vago 96) em suas pesquisas, as turmas expostas somente aos jogos tradicionais não apresentaram nenhuma ação cooperativa durante a atividade, muito pelo contrário, apenas comportaram-se de maneira egocêntrica, usaram palavreado hostil e eram cruéis umas com as outras. Essas observações possibilitaram a percepção de mudanças comportamentais significativas durante e ao final do programa com jogos cooperativos.

Já as turmas expostas aos jogos cooperativos, durante os jogos como em outros momentos fora do horário de aula, podem-se identificar processos sociais de cooperação. Ainda segundo o autor, as crianças perceberam por si mesmas a importância de cooperar e de serem solidárias umas com as outras. Para os críticos, talvez as crianças apenas estivessem jogando o jogo proposto, pois na pesquisa não se estabelece a permanência das condutas cooperativas adquiridas. Em outros termos, a competição entre as crianças podia ser pela medalha do "mais cooperativo" ou, simplesmente, para satisfazer os proponentes (LOVISOLO, H et al . 2013).

Considerações finais

Através dos textos estudados sobre os Jogos Cooperativos, foi possível perceber que apesar de existir uma quantidade considerável de estudos, ainda existe muito o que explorar em relação a implementação dos Jogos Cooperativos no currículo escolar.

A prática dos Jogos Cooperativos na educação física escolar ainda é incipiente, apesar de que, desde os anos oitenta no Brasil, tenta-se superar o modelo esportivista baseado na competição e na meritocracia.

Inovações em termos de propostas curriculares têm sido desenvolvidas na área, sendo o currículo pós-crítico um exemplo que ganha força atualmente. Esta proposta curricular enfatiza, a inclusão e a cooperação como itens importantes a serem considerados junto aos projetos pedagógicos das escolas. Porém na prática isso pouco ocorre nas aulas de educação física. Todavia, outras perspectivas curriculares têm abordado os Jogos Cooperativos como conteúdo, tais como a abordagem desenvolvimentista, a construtivista, entre outras.

Os Jogos cooperativos não precisam estar necessariamente em oposição aos Jogos Competitivos e os Esportes, podendo ser usados como estratégia para ambientes onde a competição exacerbada e a violência estão presentes. Isso depende muito do entendimento do professor sobre os conceitos dos diversos tipos de jogos e aquilo que a turma necessita no momento.

Nota-se que o conceito de jogo, competição e cooperação ainda parecem difusos em suas origens e significados. Seus significados podem ser neutros a depender de seus usos, assim tanto a competição pode ser benéfica em alguns momentos e prejudicial em outros, como a cooperação. O mais importante é saber em que momento se deve utilizar cada um.

Apesar de não termos um consenso filosófico sobre a natureza desses

elementos em sua origem naturalista ou sócio-histórica, bem como a mudança de comportamento dos alunos após intervenção nos objetivos dos jogos para além dos jogos, foi possível, a partir da leitura dos trabalhos já realizados na área e que ainda requerem mais estudos, pensarmos em alterações de comportamentos a partir de influências extrínsecas na subjetividade dos alunos. Os jogos cooperativos podem interferir de forma positiva no ambiente escolar referente a comportamentos mais coletivos e menos violentos. Os jogos cooperativos podem ser uma ferramenta importante para trazer aos alunos uma reflexão acerca dos jogos e esportes que praticam na escola e fora dela.

Vivemos em uma sociedade capitalista em que os valores de competição são mais apreciados do que os de cooperação. Esses valores chegam à escola também, já que esta instituição não está imune a influência dos códigos da sociedade, porém a escola também tem seus próprios códigos que podem auxiliar na construção de uma sociedade menos competitiva, mais justa e igualitária.

Para Orlick (1989), nas sociedades mais desenvolvidas, as crianças aprendem a competir com seus professores, treinadores, pais, e até mesmo com os meios de comunicação, tanto que valorizam os vencedores e desmerecem os perdedores.

Assim os Jogos Cooperativos se fazem necessários na escola já que há esse desequilíbrio de forças na sociedade e muitas vezes os alunos trazem esses valores fortemente enraizados de seus convívios fora da escola. Acredito que somos muito mais produtos do meio em que estamos inseridos do que de nossa natureza, portanto me faz pensar que os valores extrínsecos podem alterar nossos comportamentos e nossa subjetividade nos jogos e esportes e na vida.

Devemos sempre ter um olhar crítico e sócio-histórico dos fatos e termos. Não acredito que devemos desconsiderar questões naturais e biológicas, mas o avanço da humanidade se dá em grande parte pela cultura que reprime aquilo é destrutivo e prejudicial ao bom convívio entre os seres.

Assim, independente da competição e cooperação fazerem parte da natureza do homem, ou ser uma criação sociocultural, quando elas trazem prejuízo à sociedade, acredito que devem ser repensadas como modelo a ser incentivado.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) propõem que a Educação Física Escolar deva ser inclusiva para que todos os alunos alcancem seu desenvolvimento em todas as suas dimensões, tanto cognitiva como afetiva, ética estética e corporal nas suas relações intrapessoais e interpessoais para sua inserção social (BRASIL 1997).

Os afetos e atitudes dos alunos na aula de educação física como a agressividade, cooperação, negação do outro, podem ser trabalhados de forma mais pacífica e harmoniosa através dos Jogos Cooperativos. O papel da escola não precisa ser o de replicar os valores da sociedade, e sim questionar e refletir sobre eles de forma crítica para a busca de cidadãos mais éticos e conscientes de seus valores e atitudes.

Nesse sentido, a aula de Educação Física, por ser uma atividade onde os alunos estão mais expostos aos sentimentos mais extremos como sentimento de frustração, alegria, perdas e ganhos, ansiedade e paciência, não somente sozinhos mas junto aos demais colegas de sala; pode ser um momento privilegiado para o desenvolvimento de reflexões acerca das divergências e confrontos tanto físicos quanto sócio afetivos que, se bem mediados, podem resultar no crescimento e no amadurecimento dos envolvidos (SILVA 2008).

Incentivar as práticas dos Jogos Cooperativos na escola pode ser uma forma de os alunos se libertarem da agressividade, da exclusão, da pressão de ganhar e perder e analisarem de forma crítica as relações desiguais, contribuindo para o desenvolvimento integral dos alunos tanto afetivamente como moralmente. BROTTTO (99).

Cria-se a possibilidade de levar esses valores para outros contextos além da escola, como a comunidade e a família, que estão voltadas para o individualismo e a competitividade advindos da globalização e modernização dos processos de trabalho que acabam alterando as relações sociais e o estilo de vida, afetando o desenvolvimento dos alunos (SALTINI; CAVENAGUI 2014).

Não se trata de anular ou diminuir a importância do jogo como conteúdo em si, elaborado culturalmente ao longo dos tempos, mas compreender de que maneira este pode colaborar com outros objetivos educativos, já que a sociedade está tomada de valores competitivos que, em muitos casos de forma exacerbada onde vencer a

qualquer custo em todos os níveis e contextos, fazem com que os fins justifiquem os meios. (BROTTO 99).

Finalizando, aceitar que o jogo e os esportes são independentes da influência externa me parece um pouco alienante, já que somos influenciados por todas as manifestações que nos afetam de forma a interferir em nossos comportamentos. Mesmo que um aluno possa ter comportamentos diferentes em determinadas atividades, não vejo como separar totalmente as atividades.

Se naturalizamos a competição, corremos o risco de simplificar seus efeitos deletérios incontrolláveis, como a busca pela vitória a qualquer custo, o excesso de agressividade contra o adversário, entre outros. A cultura aparece na civilização justamente para controlar aquilo que é da natureza instintiva do ser humano e que são inconvenientes para a vida em sociedade.

O uso político do esporte durante a história, desde a Grécia antiga até os tempos atuais, nos mostra como o esporte e o jogo em si são apolíticos e, portanto, não tem uma essência forte o bastante para ser imune a influências extrínsecas que altere o comportamento, os valores, as emoções daqueles que o praticam. Temos que ver o ser humano de forma integral, em todas as suas dimensões de forma interligadas. Seria imprudente separarmos atividades daquilo que está em volta dela, e apesar de sermos atores em diferentes contextos, nossos valores éticos devem permanecer em todos os cenários, pois é aquilo que há de mais precioso no ser humano.

Quando a série Round 6 faz a analogia entre os jogos infantis competitivos com as estruturas do capitalismo na sociedade ocidental, nos mostra como nossa sociedade hipercompetitiva produz exclusões e alienação. Pois somente alguns são beneficiados em decorrência da exploração de muitos que não veem saída e se veem obrigados a participar desse jogo cruel que é vendido como justo e voluntário por aqueles que detêm o poder econômico e social.

Somos atraídos ainda que pareça de forma voluntária por esse sistema que nos estimulam a todo momento a participar dessa competição baseada no vencer a todo custo mesmo que arrisque sua própria vida, sua paz e sua saúde e só a educação e a conscientização através de uma práxis pode mudar esse cenário.

Tanto nos jogos como na vida, somos desafiados a resolver problemas, harmonizar conflitos e realizar objetivos. Através de uma ética cooperativa, podemos através dos jogos implementar valores e princípios que os alunos possam refletir nos desafios nos jogos e fora deles como questões do meio ambiente, redistribuição de bens, resgate de valores humanos como a confiança, honestidade e amizade.

Nós seres humanos, não somos os animais mais fortes e mais rápidos da natureza, o que fez nossa espécie progredir foi a capacidade de agir em grupo, capacidade de cuidar um do outro, de se reunir em comunidade. A perda dessa noção de coletividade e cooperação é que pode nos destruir como espécie, quando cada um só pensa em si, como acontece com os valores da nossa sociedade atual que em grande parte quer destruir o conceito de grupo e coletividade e pensa que não existe sociedade, o que existe são indivíduos.

Referências

BRASIL.. **Parâmetros curriculares nacionais: educação física.** Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental 3. ed. Brasília, 2001.

BROTTO, Fábio. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência.** 2. ed. santos: projeto cooperação, 1999

_____. **Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar.** Santos: Renovada, 2000.

BARBANTI, Valdir. **O que é esporte?** Revista brasileira de atividade física e saúde 2006. revista brasileira de atividade e saúde. vol. 11.

BECKER, M; RODRIGUES, N; **Jogos Cooperativos e sua contribuição na educação para a paz 2020.** revista temas em educação física escolar. 5, no 1 (2020)

J.BEREOFF; NARDUCHI; F; PEREIRA; S; MELO,A; **Educação física escolar: da esportivização aos jogos cooperativos (2018)** publicado:2018-07-27 vol.12. n.2. revista científica semioses

BORGES, F. NAZZARENO; C. Muniz, i. **Jogos cooperativos, jogos competitivos e a classificação subjetiva (2013).** revista de ciências sociais e humanas, portal metodista de periódicos científicos e acadêmicos. v.23, n. 58.

CANDREVA, T. et al. **A agressividade na educação infantil: o jogo como forma de intervenção.** pensar a prática, campinas-sp, v. 12, n. 1, abril, 2009.

Correia, mm ; **Jogos Cooperativos e educação física escolar: possibilidades e desafios.** lecturas: educación física y deportes.issn-e1514-3465,nº. 107, 2007 .

_____; **Jogos Cooperativos : perspectivas, possibilidades e desafios na educação física escolar formação esportivizada na educação física escolar 2004**

_____. **Trabalhando com Jogos Cooperativos.** 4.ed. campinas, sp: papyrus, 2010

Daólio, jocimar. **A cultura da/na educação física.2002.** Tese (livre docência) – faculdade de educação física, unicamp

SIGOLI, M. A., DE ROSE JR., D. **A história do uso político do esporte.** r. bras. ci e mov. 2004; 12(2): 111-119.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: moderna, 1996.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 edição. São Paulo: perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, TIZUKO MORCHIDA. **Jogos tradicionais infantil: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: vozes 1993.

_____, **O jogo e a educação infantil**. in: perspectiva. ano 12, nº 22 – ago/dez. núcleo de publicação ced ufsc. Florianópolis: editora da ufsc, 1994.12, n. 22, p. 105-128, out.-dez.,2007.

KUNZ, (ORG.). **Didática da educação física 1**. 3. ed., ijuí:unijuí, 2003a

LOVISOLO, H ET AL; **Competição e cooperação: na procura do equilíbrio (2013)**. revista brasileira de ciências- scielo brasil

MARIO, A; DANTE D; **A história do uso político do esporte (2004)**. Revista brasileira ciência e mov. 2004; 12(2): 111-119.

MASSA, M .**Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito**. 18 de nov. de 2019. retirado em www.brainly.com.br

MEDEIROS, C. **Jogos Cooperativos: uma abordagem crítica (2013)**. universidade do extremo sul catarinense, unesc. [trabalho de conclusão de curso - tcc \(edf bacharelado\)](#)

MEZZAROBA, F ET AL ; **Levantamento da produção sobre jogos cooperativos no contexto da educação física brasileira (1990-2020)**. praxia-revista on-line, 2021 - praxia.ueg.br v. 3 (2021) publicado 2021-06-08

MOURA ET AL. **Jogos cooperativos: educação física escolar (2018)**. revista de trabalhos acadêmicos-campus niterói, nº15 - trabalhos científicos brasil

NARDUCHI, F; PEREIRA; J; STRUCHINER, M. **Inversão do goleador na educação física escolar: uma experiência cooperativa e inclusiva no ensino fundamental**. Revista augustus centro universitário augusto motta, brasil issn-e: 1981-1986 periodicidade: trimestral vol. 25, núm. 50, 2020.

NATALI, P; MÜLLER, V; **Jogos Cooperativos: olhando a teoria e escutando a prática**.

journal of physical education, 2009 - periodicos.uem.br

OLIVEIRA, J. **Jogos Cooperativos na educação física escolar e a sua importância 2020**. revista saúde e educação. v. 5. n.1. publicado 2020-06-22

ORLICK, T. **Vencendo a competição**. São Paulo, sp: círculo do livro, 1989.

PELLINI ET AL; **Educação Física escolar: atitudes e valores (2001)**. universidade estadual paulista. motriz jan-jun 2001, vol. 7, n.1, pp. 17-22

PIAGET, J. A **formação do símbolo na criança**: imitação, jogo, sonho, imagem e representação. 3^a ed Rio de Janeiro: Itc, 1990.

SALTINI, C. J. P.; CAVENAGHI, D.B. **Relação entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança**. Rio de Janeiro: wak editora, 2014.

SANTOS,I. **Educação física infantil com base em jogos cooperativos (2019)** disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/13448>

SANTOS,P; SILVA, A. **A importância dos jogos cooperativos no ambiente escolar 2020**. reves (revista de relações sociais) v. 3 n. 3 (2020)

SILVA, M. **Jogos cooperativos e jogos competitivos na educação física escolar 2014**.disponível em <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/235/5880>

SOLER, r. **Jogos cooperativos**. 2.ed. Rio de Janeiro, rj: sprint, 2003.

VAGO, T.;**O "esporte na escola" e o "esporte da escola"**: da negação radical para uma relação de tensão permanente um diálogo com valter bracht (1996)

VIGOTSKI, I. **A formação social da mente**. 6.ed. São Paulo: editora martins fontes, 1998. 191 p.