

## JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ROSA, Vanusa Kuster da<sup>1</sup>  
SOUSA, Francisco José Fornari<sup>2</sup>

### RESUMO

**Introdução:** Os jogos cooperativos de maneira lúdica se fazem presente em todos os momentos e é muito importante para uma melhor interação, desenvolvimento pessoal e social das crianças. **Objetivo:** Analisar a importância dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física na Educação Infantil. **Metodologia:** Pesquisa de campo, descritiva e diagnóstica. Foi realizado um levantamento prévio da literatura nas bases de dados do Google Acadêmico e Periódicos da Capes. Palavras-chave utilizadas: jogos cooperativos, educação física escolar, educação infantil, 3 a 5 anos. Foi encontrado o total de sessenta e nove trabalhos, sendo sessenta e oito deles do Google acadêmico e 1 nos Periódicos da Capes. Fizeram parte da amostra 3 professores de Educação Física do município de Lages, S.C. Como instrumento de coleta de dados foi aplicado um questionário eletrônico baseado no Google Forms®. Os dados coletados foram analisados e discutidos tendo como base os autores da área **Resultados:** Os 3 professores possuem ensino superior completo e especialização, os mesmos trabalham com crianças na faixa etária de 5 anos. Todos tiveram disciplinas na formação que trabalharam o conceito de jogos cooperativos. Todos conhecem a metodologia e adotam nas suas aulas. A importância em torno do tema dos jogos se dá em virtude de serem atividades em que o exercício é praticado de forma lúdica e recreativa propiciando saúde física e mental. Os jogos e brincadeiras fazem parte das suas aulas. **Conclusão:** Os dados corroboram para que os professores tenham conhecimento sobre os jogos cooperativos, utilizam-no em suas aulas se veem como importante na formação de seus alunos.

**Palavras-chave:** Jogos cooperativos. Educação infantil. Educação Física.

---

<sup>1</sup> Acadêmica do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.  
CV: <http://lattes.cnpq.br/3262600169353307>

<sup>2</sup> Prof. Coordenador de curso e da disciplina de TCC do Centro Universitário UNIFACVEST.  
<https://orcid.org/0000-0001-6976-8059> - CV: <http://lattes.cnpq.br/5505016568685967>

## COOPERATIVE GAMES IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ROSA, Vanusa Kuster<sup>3</sup>

SOUSA, Francisco José Fornari<sup>4</sup>

### ABSTRACT

**Introduction:** Playful cooperative games are present at all times and are very important for a better interaction, personal and social development of children. **Objective:** To analyze the importance of cooperative games in Physical Education classes in Early Childhood Education. **Methodology:** Field research, descriptive and diagnostic. A previous survey of the literature was carried out in the databases of Academic Google and Capes Journals. Keywords used: cooperative games, school physical education, early childhood education, 3 to 5 years. A total of sixty-nine works were found, sixty-eight of which were from Google academic and one from Capes Periodicals. The sample consisted of 3 Physical Education teachers from the city of Lages, S.C. As a data collection instrument, an electronic questionnaire based on Google Forms® was applied. The collected data were analyzed and discussed based on the authors of the area. **Results:** The 3 teachers have completed higher education and specialization, they work with children aged 5 years. All had disciplines in their training that worked on the concept of cooperative games. Everyone knows the methodology and adopts it in their classes. The importance around the theme of games is due to the fact that they are activities in which exercise is practiced in a playful and recreational way, providing physical and mental health. Games and games are part of their classes. **Conclusion:** The data confirm that teachers have knowledge about cooperative games, using it in their classes, they see themselves as important in the training of their students.

**Keywords:** Cooperative games. Child education. PE.

---

<sup>3</sup> Student of the Physical Education course at Centro Universitário UNIFACVEST.

<sup>4</sup> Prof. Coordinator of the TCC course and discipline at Centro Universitário UNIFACVEST.

## 1. INTRODUÇÃO

É na Educação Infantil que as crianças são inseridas em um ambiente social e natural, interessadas, buscando novas descobertas e possibilidades, e é quando seu poder de imaginação, fantasia, criatividade e brincadeira são compreendidos como experiência de cultura e socialização.

Jogos e brincadeiras sempre fizeram e faz parte do cotidiano de nossas crianças e adolescentes e quando nos tornamos adultos trocamos essas brincadeiras por outras atividades como esportes, jogos ou eletrônicos ou assistir televisão por exemplo.

As atividades lúdicas acompanham o desenvolvimento da civilização humana, Huizinga (1980) diz que o jogo cooperativo é a uma função da vida onde o lúdico é um elemento da cultura presente em todas as formas de organização social.

Segundo o dicionário brasileiro da Língua Portuguesa, lúdico é adjetivo relativo a jogos, brinquedos e divertimento, e está presente nas instituições de ensino contribuindo para um melhor aprendizado das crianças, visando um desenvolvimento social e pessoal onde irá desenvolver um aprendizado permanente (BRASIL ESCOLA, 2020).

Para elaboração do projeto foi realizada uma pesquisa bibliográfica inicial, onde serão citados pesquisadores (Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Freud entre outros) que defendem a importância da ludicidade, tão presente na educação infantil e um pouco esquecido nos anos iniciais e no ensino fundamental.

Nos primeiros anos de vida entre 3 a 5 anos a criança deve receber uma atenção especial, pois é nessa etapa que o cérebro inicia seu processo de desenvolvimento do corpo e aprendizado da mente é nesse sentido que os jogos cooperativos se tornam uma importante ferramenta para auxiliar esse processo, contribuindo significativamente para um resultado eficaz durante o processo de ensino/aprendizagem (BRASIL ESCOLA, 2020).

O objetivo do presente artigo é pesquisar qual a importância dos jogos cooperativos para a Educação Infantil na Educação Física, como é utilizada e quais as formas que o professor utiliza e disponibiliza esta ferramenta pedagógica.

## 2. JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO INFANTIL CRIANÇAS DE 3 A 5 ANOS

A educação física escolar é uma área do conhecimento que deve ser analisada e refletida para utilização de metodologias adequadas para serem bem aplicadas no cotidiano, analisando

esta temática sobre a interação do ser humano no ambiente e tendo a preocupação com o funcionamento do corpo humano principalmente na educação infantil na idade de alunos entre 3 a 5 anos (GAVA; FRANÇA; ROSA, 2010).

É através dos jogos cooperativos na educação física que fazemos com que haja desenvolvimento do corpo desde a fase infantil e também que crie hábitos referentes à prática da educação física, relacionando os jogos que são dinâmicos com o desenvolvimento do corpo de maneira criativa e divertida, ativando assim a percepção e relacionando o processo ensino/aprendizagem (SILVA, 2020).

Sendo assim, é fundamental as análises e reflexões que abordam o tema proposto levando em consideração que a interação entre os alunos nessa idade e a troca de experiências é fundamental para o desenvolvimento da criança.

A metodologia de forma lúdica atende as necessidades corporais, mental e cognitiva auxiliando no desenvolvimento infantil, nesse sentido os jogos cooperativos aplicados na Educação Física apresentam resultados positivos auxiliando no processo de desenvolvimento no ensino-aprendizagem dos alunos.

Quando falamos de crianças temos que levar em conta que se deve ter uma atenção especial, tanto em casa quanto no ambiente escolar, crianças de 3 a 5 anos estão em fase de desenvolvimento, e as aulas de educação física podem contribuir de maneira positiva, utilizando metodologias dinâmicas através de ludicidade e jogos cooperativos para que essa criança alcance bons resultados futuros.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação infantil (BRASIL, 2009, p.14) em seu artigo 4º definem a criança como:

Sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.

Após a Proclamação da República e a Abolição da Escravatura a sociedade abriu as portas para uma nova sociedade e ideias voltadas para o:

[...] capitalismo urbano industrial onde os surgimentos das primeiras iniciativas voltadas às crianças tinham caráter higienista onde o trabalho era realizado por damas beneficentes e médicos, e lutava contra a mortalidade infantil muito alta atribuída aos nascimentos ilegítimos pela união de senhores e escravas (SANCHES NETO, 2017, p.63).

No final do século XIX, com uma sociedade capitalista muitas famílias humildes migraram para regiões mais ricas do país em busca de trabalho e melhores condições de vida. E com o crescimento populacional, onde havia muitas crianças onde seus pais precisavam trabalhar e não tinham onde deixar seus filhos surgiu às primeiras creches no Brasil, onde atendiam as crianças das mães trabalhadoras da indústria e os filhos das empregadas

domesticas, onde atendiam somente no caráter assistencialista voltados a alimentação, higiene e segurança física (BACH; PERANZONI, 2014).

Muitos operários insatisfeitos com as condições de vida e de trabalho, entre 1900 a 1930, começaram a realizar protestos e os empresários tentando acalmar essas manifestações fundaram creches e escolas maternas para os filhos dos operários. Foi quando sanitaristas começaram a prestar atenção e preocupação com as creches pois devido ao crescimento das cidades e da população as condições de vida eram precárias e sem infraestruturas adequadas (MAGALHÃES, 2017).

Segundo Kramer (1992) com a concepção de que as crianças não tinham vida social, surgiu vários órgãos prestadores de serviços assistencialistas e jurídicos voltados para a infância como o Instituto Nacional de Alimentação e Nutrição em 1972; o Departamento Nacional da Criança em 1940; o SAM (Serviço de Assistência ao Menor e o FUNABEM (Fundação Nacional do Bem Estar do Menor) em 1941; em 1942 a Legião Brasileira de Assistência e o Projeto Casulo; UNICEF (Fundação das Nações Unidas para a Infância) em 1946; em 1945 o Comitê do Brasil da Organização Mundial de Educação Pré-escolar; em 1955 o CNAE; em 1969 o OMEP e em 1975 o COEPRE.

Devido as famílias mais pobres não terem condições de oferecer um bom desenvolvimento cultural e escolar, em 1970, houve uma grande evasão escolar e repetência destas crianças, por isso foi instalada a educação pré-escolar buscando suprir essas carências, contudo essas pré-escolas não tinham caráter forma, os professores não eram qualificados e a remuneração era muito baixa. As creches públicas eram assistencialistas e seus serviços prestados eram de baixa qualidade e de forma precária e nas creches particulares desenvolvia atividades educativas sempre voltadas para o aspecto social, emocional e cognitiva (BACH. PERANZONI, 2014).

Com a ANPED (Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação), a Constituição de 1988 e a LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação), a educação pré-escolar começou a ser vista como direito e necessária a todos, então, as creches e as pré-escolas passam a ter finalidades pedagógicas vendo a criança como um ser social e completando a ação familiar passando a ser um dever de o Estado oferecer um trabalho de qualidade e um direito da criança (VEIGA, 2016).

A Constituição Federal (1988) apresenta no Artigo 205 sobre a educação que: “A educação, é direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.”

A Lei 8069/90 do Estatuto da Criança e Adolescente diz que os municípios serão responsáveis pela infância e adolescência, onde cada um devere criar as diretrizes municipais de atendimento aos direitos da criança e do adolescente. O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI) afirma que as creches devem, apresenta em (BRASIL, 1998, p.23) que é fundamental:

Propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Com tudo entendemos toda a história e compreender como é importante a maneira com que educamos as crianças, e como isso influencia nas futuras gerações, trazendo assim a importância dos jogos como foco da pesquisa, sendo assim abordando a temática em discussão e analisando como são importantes jogos cooperativos das idades de 3 a 5 anos.

Com os jogos e brincadeiras as crianças buscam alternativas e respostas para o que é proposto, seja na dimensão social, motora, afetiva ou cognitiva, testa seus limites e seus medos, aprende, constroem conhecimentos, explora, experimenta, inventa e cria (FERNANDES, 2010).

Na fase pré-escolar o raciocínio lógico ainda não é suficiente para que ela explique coerentemente certas coisas, a criança exercita, além de sua capacidade de pensar, suas habilidades motoras, saltam, correm, empurram, etc., e devemos explorar didaticamente suas habilidades (HAPPYCODESCHOOL, 2020).

Piaget diz que o jogo é uma expressão e condição para o desenvolvimento infantil, pois quando as crianças jogam transformam a realidade. Já Vygotsky acha que o desenvolvimento acontece ao longo da vida e nossas funções psicológicas serão construídas ao longo dela, ela não explica esse desenvolvimento e afirma que o sujeito não é ativo nem passivo ele é interativo (VYGOTSKY, 1987).

Para Tapscott (1999, p.54) os jogos não violentos são positivos, pois visam:

Envolver a criança em uma experiência interativa, desenvolver a coordenação motora mãos-olhos, dar à criança um senso da realização, mantê-la fora das ruas e simplesmente se divertir, tudo isso é considerado por muitos pais como valioso ou, na pior hipótese inofensivo.

Os jogos eletrônicos despertam muito interesse em todos, principalmente os de simulação, pois prendem e causam um fascínio não somente em crianças, mas em muitos adultos pois possibilitam controle total da situação. Alguns podem tem potencial educativo, mas apresentam aspectos distorcidos da realidade onde mostram somente formas perfeitas, o positivo destes jogos é que não há vencedores nem perdedores. Muitos estudos precisam ser feitos acerca da exposição das crianças a jogos eletrônicos, principalmente o preconceito em

relação aos games (DA SILVA, 2020).

Conforme aponta Vasconcelos (2006) afirma que no Brasil, nas cavernas de São Raimundo Nonato no Piauí guardam figuras gravadas que representam brinquedos e possíveis brincadeiras que envolvem crianças e adultos datados de dez mil anos atrás.

De acordo com o autor Huizinga (1980, p.33) dia que o jogo faz parte da vida e descreve ainda:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Piaget descreve quatro estruturas de jogos infantis na seguinte ordem: jogos de exercício, jogo simbólico ou dramático, jogos de construção e jogos de regras. Neste último a criança aprende a lidar com delimitação de espaço, tempo, atividade válida, o que pode ou não fazer, e o conteúdo destes jogos tem que levar em conta o que cada criança sabe, seus conhecimentos e raciocínios (SILVA, 2020).

O jogo simbólico é a representação corporal do imaginário, onde predomina a fantasia e prende a criança a realidade. E na sua imaginação, usando o “faz de conta” ela modifica sua vontade, mas na realidade deve respeitar a realidade. Suas principais características são: liberdade de regras; desenvolvimento da fantasia e imaginação; ausência de objetivo explícito; lógica própria com a realidade e assimilação da realidade com o “eu” (KOCH, 2020).

Já Vygotsky (1979) estabelece uma relação entre aprendizagem e jogos e atribui grande importância baseado em sua teoria do desenvolvimento cognitivo resultante da interação entre a criança e as pessoas com quem tem contato regular. Seu principal conceito é sobre a zona de desenvolvimento proximal que define como a diferença entre o desenvolvimento atual e o nível que atinge ao resolver problemas com auxílio.

Assim, Vygotsky (1979, p.54) destaca que:

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo concreto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação. .

O autor afirma que não o jogo que torna possível o desenvolvimento da criança, mas os exercícios no plano da imaginação onde deve planejar representar e imaginar diversas situações. Sendo assim para Vygotsky as regras e as situações imaginárias caracterizam o conceito de jogo infantil. Afirma ainda que os processos de criação devem ser observados principalmente nos jogos das crianças, pois é quando ela representa e produz mais do que ela

viu em seu cotidiano (KINALSKI; ROSSETTO; FRANCESCONI, 2020).

Todos conheceram o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo a criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança (VYGOTSKY, 1999, p.12).

Tanto para Piaget como Vygotsky se fala em uma transformação do real como exigência da necessidade da criança.

Segundo Kishimoto (1997) o jogo era visto como recreação, atividade relaxante, e ao longo do tempo os jogos infantis foram limitados a recreação e somente na era renascentista que os jogos se tornaram adequados para a aprendizagem sendo desenvolvidos em vários conteúdos escolares.

O jogo era visto como: Recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação. Durante a Idade Média, o jogo foi considerado “não sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época. O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história e geografia e outros, a partir do renascimento, o período de “compulsão lúdica”. O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo (KISHIMOTO, 1997, p.28).

Bonamigo e Kude (1991, p.31) definem jogos como: “[...] uma forma de criatividade ligada ao funcionamento do organismo (assimilação) que também tem a função de equilibrar o sujeito frente a uma agressão do meio.”

Segundo este autor os jogos são muito importantes para o desenvolvimento das crianças, pois acredita que através dos jogos a criança organiza, equilibra e constrói suas emoções e conhecimentos.

### 3. METODOLOGIA

Pesquisa de acordo com Gil (2007, p.17) é o:

[...] procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados. Pesquisa é importante para contribuir cientificamente os saberes científico, realizada através de fontes bibliográficas seguras que nortearão o desenvolvimento desta análise.

A presente proposta foi desenvolver uma pesquisa de campo, descritiva e diagnóstica. Com objetivo de fazer um levantamento prévio sobre o assunto foi realizada uma busca de trabalhos nas seguintes bases de dados do Google Acadêmico, Scielo, periódicos da capes BVS. Foram utilizadas as seguintes palavras chaves: jogos cooperativos, educação física escolar,

crianças, 3 a 5 anos. Foi encontrado o total de sessenta e nove trabalhos, sendo sessenta e oito deles do Google acadêmico e 1 nos Periódicos da Capes. Nas demais bases de dados não foram encontrados trabalhos.

Como critério de inclusão foram lidos e analisados, os títulos dos trabalhos inicialmente, sendo eliminados pela leitura do título 15 trabalhos, num segundo momento foram analisados os resumos, sendo eliminados 47 trabalhos, ficando para leitura integral 7 trabalhos.

Fizeram parte da amostra 3 professores de Educação Física do município de Lages, S.C, escolhidos de forma aleatória, por facilidade de acesso.

Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário eletrônico da ferramenta Google Forms®. O questionário será validado por 3 autores com experiência na área. Os professores participantes receberam todas as informações sobre o projeto e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido TCLE.

Os riscos eram baixos para os participantes, por ser uma abordagem remota e o conteúdo do questionário não conter perguntas que possam causar danos éticos.

O projeto foi encaminhado para o Comitê de Ética em Pesquisa no Centro Universitário UNIFACVEST e aprovado com protocolo número 4.764.579 e Certificado de Apresentação de Apreciação Ética – CAAE 47534721.6.0000.5616.

### **3.1 Análise e Discussão dos Dados**

Os professores serão identificados por uma letra maiúscula P e um número de ordem. Tendo como base os dados coletados seguem as seguintes respostas; em relação a formação docente, os três professores possuem ensino superior completo e especialização, os mesmos trabalham com crianças na faixa etária de 5 anos.

P1: Possui 12 anos de magistério.

P2: Possui 15 anos de magistério.

P3: Possui 16 anos de magistério.

É considerável a identidade profissional do magistério, através da sua significação social, dos seus esforços e parâmetros construídos pela dedicação e servidão as questões fundamentais de ética e comprometimento (PIMENTA, 2002). Portanto, a identidade do professor é construída ao longo de sua trajetória como profissional do magistério.

Como cita Huberman (1971, 1974), as investigações e descobertas sobre o ciclo da vida, embora tenham ocorrido inicialmente a muito tempo, referindo-se neste caso, a formação acadêmica do magistério; e também o mesmo Huberman e Schapira (1979) a apropriação da

docência é fato recente no exercício da função.

Para Nóvoa (1992) entre 7 e 25 anos os professores estão na fase de diversificação da carreira, onde os professores são mais motivados, dinâmicos e empenhados nas suas atividades pedagógicas e de discussão para mudanças na escola.

Quando questionados sobre se tiveram disciplinas na sua formação inicial que trabalhava o conceito de jogos cooperativos, todos os professores responderam que sim. Desta forma a princípio podemos afirmar que os professores tiveram acesso ao conceito de jogos cooperativos em sua formação.

A Proposta Curricular de Santa Catarina (1998), sobre o componente curricular Educação Física, afirma que ela deve reunir o conhecimento mais importante para ser vivido e compreendido onde deve contribuir na formação do cidadão, sendo que o processo de ensino/aprendizagem deste componente curricular deverá se relacionar numa práxis transformadora.

Então é importante que as escolas tenham em seus quadros de colaboradores profissionais atuando no processo educacional, de forma a introduzir eficientemente, as metodologias próprias da área da Educação Física, e os jogos cooperativos como já citado Silva (2020), contribuem neste sentido.

“Essa proposta é vista como transformadora, mas que precisa ser mais estudada e contextualizada para assumir os desafios e possibilidades de romper com a dominância do paradigma da competição e de levar a cooperação além da escola.” (CORREIA, 2006a, p.149)

Na tabela abaixo podemos analisar algumas características dos jogos cooperativos e competitivos, dando suporte as escolhas dos professores (BORGES; SOUSA, 2013).

<b>Situação cooperativa</b>	<b>Situação competitiva</b>
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 atividades é menor.

Figura 1. Situação cooperativa e competitiva (SOLER apud BROTTTO, 2002).

Sendo que todos os professores tiveram em sua formação os conceitos sobre os jogos cooperativos, todos responderam que conhecem a metodologia de ensino dos jogos

cooperativos e utilizam em suas aulas, dando como exemplos de atividades:

P1: “Futebol de pano, passa bola segurando colchonete.”

P2: “Futebol de mão, vôlei lençol.”

P3: “Trabalho os jogos cooperativos da forma lúdica com os pequenos.”

Percebe-se aqui a importância da ludicidade, entre as sugestões, utilizando como estratégia os materiais alternativos, e assim, integrando às aulas. O futebol e o voleibol que são esportes tradicionais na escola, também aparecem com variações que possibilitam a adequação com a metodologia dos jogos cooperativos.

Os professores foram questionados sobre se os jogos cooperativos contribuem com a socialização e empatia da turma?

P1: “Sim. Eles precisam compartilhar um com os outros em um objetivo comum.”

P2: “Sim. Quando se tem um objetivo em comum facilita a socialização e empatia.”

P3: “Com certeza, pois aprendem a cuidar um do outro e aproximam eles dos demais da turma.”

Todos concordam que sim, que os jogos cooperativos contribuem com a socialização e empatia da turma.

Então baseado nas afirmativas acima, não é de comum os Jogos Cooperados, estarem a margem de quaisquer atos de isolamento, falta de interação, ação desconfortável vexatória ou de discriminação. Para Correia, (2006) “[...] os jogos cooperativos têm como característica integrar todos, e ninguém se sente discriminado.”

Os professores responderam que conhecem os conceitos sobre os jogos cooperativos e que utilizam a metodologia em suas aulas, então foram questionados sobre a importância de se ser desenvolvida.

P1: “Ganhar ou perder são apenas referências, o objetivo maior desta metodologia é a participação de todos para que cheguem no resultado esperado, assim todos participam.”

P2: “Para ampliar ainda mais as possibilidades na Educação Física, oferecer mais alternativas para o engajamento a vida saudável e a atividade física.”

P3: “Porque os alunos aprendem a compartilhar e a se unir na hora do jogo.”

Os professores P1 e P3 citam a participação e engajamento de todos nas atividades desenvolvidas pelos jogos cooperativos e o P2 cita a relação com um estilo de vida mais ativo.

O professor P1 cita a situação de ganhar e perder que estão presentes nos jogos de maneira geral, mas que o importante é a participação de todos.

A importância em torno do tema dos jogos se dá em virtude de serem atividades em que o exercício é praticado de forma lúdica e recreativa propiciando saúde física e mental:

Jogos são atividades em que nos exercitamos brincando, distraíndo-nos, de maneira alegre e prazerosa, até mesmo sem perceber. Praticados de modo despreocupado pelas pessoas, os jogos permitem um descanso dos centros nervosos, contribuindo para diminuir qualquer tipo de tensão. Nas crianças, os jogos proporcionam liberação das energias acumuladas que precisam ser gastas, além de contribuir para aspectos importantes para a formação da personalidade. (TEIXEIRA 1999, p.33).

Brown (1995) citado por Borges e Sousa (2013, p.1) cita entre as características dos jogos cooperativos:

- a) Libertam da competição: porque o interesse se volta para a participação, eliminando a pressão de ganhar ou perder produzida pela competição;
- b) Libertam da eliminação: porque procuram incluir e integrar todos, evitar a eliminação dos mais fracos, mais lentos, menos habilidosos, etc.;
- c) Libertam para criar: porque criar significa construir e exige colaboração. Permitindo a flexibilização das regras e mudando sua rigidez, facilitam a participação e a criação;
- d) Libertam da agressão física: porque buscam evitar condutas de agressão, implícita ou explícita, em alguns jogos.

Os professores foram questionados sobre quais conteúdos utilizam em suas aulas.

P1: “Jogos, brincadeiras e outros, como: músicas e histórias dramatizadas.”

P2: “Jogos e brincadeiras.”

P3: “Jogos e brincadeiras.”

Se analisarmos a BNCC os conteúdos que devem ser trabalhados na educação infantil, devem estar de acordo com os eixos estruturantes que: “[...] são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização (BRASIL, 2018, p.37).

Entre os objetivos de aprendizagem da Educação Infantil (BRASIL, 2018, p.47), podemos citar:

Crianças bem pequenas (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses). Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

Crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.

É importante avaliar e respeitar as singularidades, das propostas de ensino e quais as formas mais flexíveis, é nesta busca que se declara, (COLETIVO DE AUTORES, 1992), que o jogo cooperado, (brincar e jogar são sinônimos de interpretações diversas), é uma invenção para instigar a curiosidade e a diversidade das ações, com o poder imaginativo e cooperativo do aluno.

#### 4. CONCLUSÃO

É inegável a importância desta metodologia aplicada na disciplina e nas aulas de Educação Física, onde os jogos cooperativos, de forma lúdica abrange as formas de interação

dos alunos e professores, fazendo com que haja cumplicidade e respeito entre os mesmos.

As atividades tornam-se mais atrativas para os alunos, que podem também sugerir mudanças na forma de execução e envolvimento da ação.

O estudo e a dedicação do professor facilita no desenvolvimento dos planos de aula, também tornam este momento mais criativo para o profissional de Educação Física, sendo intensamente proveitoso e dinâmico ao realizar as mesmas e a aceitação e participação dos alunos é primordial para a execução das tarefas.

Essas tarefas trazem uma espécie de “libertação”, como cita alguns autores acima, assim os alunos e professores conseguem interagir de forma dinâmica, criativa e plena ao desenvolvimento físico, mental e também para a elevação humana, pois tendem a identificar as dificuldades e facilidades individuais e coletivas, caracterizadas pelos humanos.

Nessa perspectiva a idade de aplicar os jogos cooperativos, que é o caso desta pesquisa, também é muito importante e interessante, porque essa idade é muito propícia para o desenvolvimento e a criação dos laços de amizade e parceria dentro e fora da instituição.

É válido dizer também que neste caso, que para o professor essa metodologia serve como uma “ponte” para o fortalecimento da interação, do respeito e do companheirismo, e para o aluno além do que já foi dito, tem em de sua parte mais fortalecimento em tornar-se um cidadão mais compreensivo e participativo, cresce com um nível mais seletivo a boas escolhas e entendendo o que é importante para se viver bem e melhor.

A escola tem esse poder de informar e transformar, de ensinar, e complementar a educação que veio de casa, mas também pode aguçar a criatividade, a atuação e a correlação entre ser ativo e estar ativo. Portanto é satisfatório o tema aqui pesquisado e concluído.

## REFERÊNCIAS

BACH, Eliane Loreni. PERANZONI, Vaneza Cauduro. A história da educação infantil no Brasil: fatos e uma realidade. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires - Año 19 - Nº 192 - Mayo de 2014 Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd192/a-historia-da-educacao-infantil-no-brasil.htm>. Acesso em 29 de abril de 2021.

BRACHT, Valter. **Educação Física e Aprendizagem Social**. Editora Magister, 1992.

BRASIL, MEC. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Parecer de 09/12/2009. Brasília: MEC/SEF, 2009.

BRASIL, MEC. **Referencial Curricular Para a Educação Infantil**. Vol. 1 e 3, Brasília: MEC/SEI, 1998.

BRASIL. Constituição Federal de 1988. **Atividade Legislativa**. Art. 205. Disponível em [https://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/CON1988\\_05.10.1988/art\\_205\\_.asp](https://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/CON1988_05.10.1988/art_205_.asp). Acesso em 29 de março de 2021.

BRASIL ESCOLA. **A importância do lúdico na educação infantil**. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 29 de abril de 2021.

BONAMIGO, Euza Maria de Rezende. KUDE, Maria Moreira. **Brincar: Brincadeira ou Coisa Séria**. Porto Alegre: Educação e Realidade Edições: 1991.

BORGES, Jackson Martins; SOUSA, Francisco José Fornari. Jogos cooperativos na escola. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires - Ano 18 - Nº 182 - Julio de 2013. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd182/jogos-cooperativos-na-escola.htm> Acesso em 30 de outubro de 2021.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 2.ed. Santos, SP: Projeto cooperação, 2002.

CORREIA, M. M. Jogos Cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios na educação Física Escolar. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 149-164, jan. 2006a. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/99/107>. Acesso em 30 de outubro de 2021.

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

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

DANGEVILLE, Roger. **Crítica da Educação e do Ensino: introdução e notas**. Lisboa: Moraes Editores, 1978.

DA SILVA. Samara Salete. **Jogos eletrônicos: contribuições para o processo de aprendizagem**. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1889/1/SSS22062016>. Acesso em 29 de abril de 2021.

FERNANDES. Naraline Alvarenga. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/141470/000990988.pdf?sequence=1>. Acesso em 29 de abril de 2021.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

GAVA, Diana; FRANÇA, Eliane Silva; ROSA, Rosilene. Educação Física na Educação Infantil: Considerações sobre sua importância. **Revista Digital - Buenos Aires** - Año 15 - Nº 144 - Mayo de 2010. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd144/educacao-fisica-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em 29 de abril de 2021.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.

GUEDES, D. P. Educação para a saúde mediante programas de educação física escolar. Revista **Motriz**. V. 5, N. 1, Pág. 10-14, 1999. Disponível em: <file:///C:/Users/home/Downloads/6619-Article%20Text-33865-1-10-20121031.pdf>. Acesso em 29 de abril de 2021.

HEEMANN, Ademar. **A roupagem do texto científico**: estrutura, citações e fontes bibliográficas. 2.ed. Curitiba: Editora do Autor: IPBEX, 1999.

HUBERMAN. M. *Adult development and learning from a life-cycle Perspective*. Parys: **Royaumont**. 1971. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/Huberman-m-o-ciclo-de-vida-profissional-%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Huberman-m-o-ciclo-de-vida-profissional-%20(1).pdf). Acesso em 17 de Novembro 2021.

HUBERMAN. M. *Cycle de vie et formation*. Vevey: Éditions Delta. 1974. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/Huberman-m-o-ciclo-de-vida-profissional-%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Huberman-m-o-ciclo-de-vida-profissional-%20(1).pdf). Acesso em 17 de Novembro 2021.

HUBERMAN. M, e SCHAPIRA. A. *Cycle de vie et enseignement: Changementes dans les relations enseignant-élèves au cours de la carrière*. Gimnasiun Helveticun. 1979. 34 (2), p. 113-129. Disponível em: [file:///C:/Users/User/Downloads/Huberman-m-o-ciclo-de-vida-profissional-%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Huberman-m-o-ciclo-de-vida-profissional-%20(1).pdf). Acesso em 17 de Novembro 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (ORG). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KINALSKI. Thais, ROSSETTO Ana Cláudia de Luca, FRANCESCONI Laércio. **O desenvolvimento cognitivo construído de maneira lúdica**. Disponível em <file:///C:/Users/Acer/Downloads/8615-Texto%20do%20artigo-36420-1-10-20171219.pdf>. Acesso em 29 de abril de 2021.

KOCH. Jéssica Silva. **O brincar como forma de aprendizagem na educação infantil**. Disponível em: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:gcGsr5JS1k8J:seer.pucgoias.edu.br/files/journals/6/articles/1685/submission/review/1685-5089-1-RV.docx+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>. Acesso em 29 de abril de 2021.

KRAMER, S. **Infância: fios e desafios da pesquisa**. Campinas: Papius, 1992.

MAGALHÃES, Célia Maria. A história da atenção à criança e da infância no Brasil e o surgimento da creche e da pré-escola. v. 18 n. 38 (2017): **Educação de Infância no Espaço Ibero-Americano: múltiplos olhares**. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1984723818382017081>. Acesso em 29 de abril de 2021.

NÓVOA, António (org.). **Vidas de professores**. Porto, Portugal: Editora do Poto, 1992.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. 2.ed. Editora: Forense, 1972.

PIMENTA, S.G. Formação de professores: identidade e saberes da docência. In: PIMENTA, S.G. (Org.) **Saberes pedagógicos e atividade docente**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2002. p.15-34.

RODRIGUES, Renato; GONÇALVES, José Correa. **Procedimento de metodologia científica**. 7. ed. Lages, SC. PAPERVEST. 2014.

SANCHES NETO, L. **A brincadeira e o jogo no contexto da educação física na escola** In: SCARPATO, M.; CAMPOS, M. Z. (Orgs.). **Educação física: como planejar as aulas na educação básica**. 2. ed. São Paulo: Avercamp, 2017. p. 115-136.

SANTA CATARINA, Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Proposta Curricular de Santa Catarina: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio. Disciplinas Curriculares**: Florianópolis: COGEN, 1998.

SEIS. **6 formas para incentivar o raciocínio lógico para crianças**. Disponível em: <https://happycodeschool.com/blog/raciocinio-logico-para-criancas/>. Acesso em 29 de abril de 2021.

SILVA. Benedita da Conceição Mendes. **A importância do lúdico na educação infantil**. Disponível em: <https://monografias.brasescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em 29 de abril de 2021.

SMITH, Frank **Leitura significativa** editora Artmed, 1999.

TAPSCOTT. D. **Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração. Net**. Trad. Ruth Gabriela Bahr. Revisão. Luiz Ricardo Figueiredo. São Paulo: Makron Books. 1999.

TEIXEIRA, Hudson Ventura. **Educação Física e Desportos**. 4.ed. São Paulo: Saraiva, 1999

VASCONCELOS, M. S. **Ousar brincar** In: ARANTES, V. A. (Org.) **Humor e alegria na educação**. São Paulo: Summus, 2006. p.57-74.

VEIGA. João Marcos. **Educação Infantil-desafios e embates da área em contexto de crise e retrocessos de políticas públicas**. Disponível em: <https://anped.org.br/news/educacao-infantil-desafios-e-embates-da-area-em-contexto-de-crise-e-retrocessos-de-politicas>. Acesso em 29 de abril de 2021.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.