

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA
CURSO EDUCAÇÃO FÍSICA – LICENCIATURA**

Vinícius Martins Ribeiro Cândido

**A INCORPORAÇÃO DE JOGOS COOPERATIVOS COMO INSTRUMENTO DE
INCLUSÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Goiânia
2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Vinícius Martins Ribeiro Cândido

Título do trabalho: A incorporação de jogos cooperativos como instrumento de inclusão nas aulas de Educação Física

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Vinicius Martins Ribeiro Candido, Discente**, em 27/02/2023, às 15:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Juracy Da Silva Guimarães, Professor do Magistério Superior**, em 28/02/2023, às 09:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3512967** e o código CRC **858658F6**.

Vinícius Martins Ribeiro Cândido

**A INCORPORAÇÃO DE JOGOS COOPERATIVOS COMO INSTRUMENTO DE
INCLUSÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Monografia apresentada à Faculdade de
Educação Física e Dança da
Universidade Federal de Goiás como
requisito para finalização do curso de
Educação Física Licenciatura
Orientador: Prof. Dr. Juracy da Silva
Guimarães

Goiânia

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Candido, Vinicius
A INCORPORAÇÃO DE JOGOS COOPERATIVOS COMO
INSTRUMENTO DE INCLUSÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA
[manuscrito] / Vinicius Candido. - 2023.
XXXV, 35 f.

Orientador: Prof. Dr. Juracy da Silva Guimarães .
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Educação Física e Dança (FEFD),
Educação Física, Goiânia, 2023.
Bibliografia.

1. Jogos cooperativos. 2. Inclusão. 3. Educação Física. I. da Silva
Guimarães , Juracy , orient. II. Título.

CDU 796

**UFG**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Na data de **15/02/2023**, às **10h30min**, de forma **virtual**, por meio de **videoconferência via Google Meet**, iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado **“A incorporação de jogos cooperativos como instrumento de inclusão nas aulas de Educação Física”**, de autoria de **Vinícius Martins Ribeiro Cândido**, do curso de **Educação Física - Licenciatura**, da Faculdade de Educação Física e Dança da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo **Prof. Dr. Juracy da Silva Guimarães - orientador FEFD/UFMG** com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: **Prof. Dr. Lenin Tomazetti Garcia e Leticia Martins Ribeiro Candido - Mestranda em Psicologia Clínica - Fundação Universitária Iberoamericana (FUNIBER)**. Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de **8,50 (oito vírgula cinquenta)**, tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Leticia Martins Ribeiro Candido, Usuário Externo**, em 27/02/2023, às 15:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Juracy Da Silva Guimarães, Professor do Magistério Superior**, em 28/02/2023, às 09:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Lênin Tomazett Garcia, Professor do Magistério Superior**, em 30/03/2023, às 15:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3512966** e o código CRC **0564280F**.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer aos meus pais, a minha irmã e a toda minha família pela ajuda e apoio durante todo esse percurso acadêmico, me incentivando nos momentos difíceis e compreendendo minha ausência enquanto me dedicava à este trabalho; agradecer à todos que de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho

Ao Prof. Dr. Juracy da Silva Guimarães, pelas correções e orientação no trabalho e, principalmente os ensinamentos durante meu tempo de monitor no CECAS, que me permitiram um desenvolvimento pessoal e acadêmico; a todos os professores da FEFD-UFG pela formação e instrução que me deram durante todo o curso; a Universidade como Instituição que me proporcionou uma graduação rica e diversa e à banca examinadora que dedicaram seu tempo para enriquecer meu trabalho.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo destacar a importância dos jogos cooperativos como instrumento de inclusão nas aulas de Educação Física e no processo de ensino e aprendizagem. Inicialmente, é apresentada uma explanação sobre a Educação Física e sua relevância para o desenvolvimento do aluno. Em seguida, são discutidas as delimitações dos jogos e dos jogos cooperativos e sua importância para a inclusão dos alunos nas aulas de educação física. A aceitação desses jogos e o desenvolvimento adquirido através deles são de suma importância, pois se trata de um assunto primordial a ser trabalhados por todos os pedagogos, professores, escola, a comunidade de forma geral e os familiares que tenham a intenção de educar a criança. Para a elaboração deste estudo, foi utilizado o método de revisão bibliográfica.

Palavras-chave: Jogos cooperativos, Inclusão, Educação Física.

ABSTRACT

The aim of this work is to highlight the importance of cooperative games as a tool for inclusion in Physical Education classes and in the teaching and learning process. Initially, an explanation about Physical Education and its relevance for the student's development is presented. Then, the delimitations of cooperative games and their importance for socialization are discussed. The acceptance of these games and the development acquired through them are of paramount importance, as it is a primary subject to be worked on by all pedagogues, teachers, schools, the general community, and families who intend to educate children. For the elaboration of this study, the method of bibliographical review was used.

Key-words: Cooperative games, Inclusion, Physical Education.

Sumário

INTRODUÇÃO.....	7
2. OBJETIVOS.....	9
3. METODOLOGIA.....	10
4. REVISÃO DE LITERATURA.....	12
4.1 EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGO	14
4.2 JOGOS COOPERATIVOS E EDUCAÇÃO FÍSICA.....	18
4.3 JOGOS COOPERATIVOS COMO INSTRUMENTO DE INSCLUSÃO	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33

INTRODUÇÃO

A Educação Física na escola é uma área de conhecimento fundamental para o desenvolvimento integral dos estudantes. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001), a Educação Física tem como objetivo contribuir para a formação de indivíduos saudáveis, críticos, autônomos e participativos, desenvolvendo habilidades corporais, cognitivas e sociais.

Os PCNs destacam a importância de uma abordagem interdisciplinar e contextualizada da Educação Física, considerando as diferenças sociais, culturais e individuais dos estudantes. Além disso, os PCN ressaltam a importância de uma formação que inclua a prática de atividades físicas, esportes e jogos, como os jogos cooperativos, que iremos abordar no decorrer deste estudo, além de uma reflexão crítica sobre a relação entre o corpo e a sociedade. Quando o professor intervém de forma substancial, alguns conceitos podem ser significativamente modificados e transformados em conceitos positivos.

O professor pode sugerir e introduzir mudanças no comportamento dos alunos através de atividades sugestivas e envolventes, fazendo com que os alunos desenvolvam consciência de comportamentos mais adequados. Os conhecimentos adquiridos nas aulas de Educação Física têm como finalidade serem transmitidos aos indivíduos que os cercam, influenciando-os de forma positiva.

Os jogos cooperativos não são uma inovação, mas sim uma manifestação cultural que vem de civilizações antigas e faz parte da humanidade, como sugere Amaral (2007). Atualmente, entende-se que a prática de jogos cooperativos é fundamental para desenvolver a compreensão de compartilhamento, convivência e inclusão.

De acordo com Correia (2006), a cooperação é relacionada à participação e envolvimento das crianças em jogos, o que resulta em aumento da colaboração, solidariedade, amizade e respeito entre elas e, conseqüentemente proporcionando um ambiente mais inclusivo.

Soler (2003) afirma que crianças educadas com base na cooperação e na aceitação têm maiores chances de desenvolver uma auto-imagem saudável e uma auto-estima adequada, assim como crianças alimentadas com dietas balanceadas e ativas fisicamente têm maiores chances de desenvolver corpos fortes e saudáveis.

Os jogos cooperativos oferecem uma perspectiva de jogo que promove uma maior inclusão nas aulas, fazendo com que as crianças percebam que é possível se divertir sem precisar necessariamente competir entre si. Além disso, esses jogos podem ajudar a enxergar os outros jogadores como companheiros e não como adversários.

Quando pensamos nos jogos cooperativos como instrumento de inclusão nas aulas de educação física, pensamos em atividades que ajudem a construir um ambiente mais acolhedor e acessível para todos. No entanto, para alcançar esse objetivo, é preciso que sejam implementadas medidas concretas que promovam a formação de indivíduos inclusivos, especialmente na escola, onde os alunos aprendem não só sobre conhecimento, mas também sobre a diversidade e a importância de se construir relações sociais saudáveis, cidadãs e inclusivas.

Portanto, este trabalho busca, por meio de pesquisa bibliográfica, revisar o processo de inclusão, utilizando jogos de cooperação como instrumento nas aulas de educação física.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Investigar a aplicabilidade dos jogos cooperativos como uma estratégia pedagógica para promover a inclusão e a participação equitativa de todos os estudantes nas aulas de Educação Física, analisar sua eficácia e as possíveis barreiras para sua implementação nas aulas.

2.2 Objetivos específicos

- Explorar e compreender o que são jogos cooperativos e seus princípios fundamentais;
- Identificar as principais características dos jogos cooperativos que favorecem a inclusão e a participação equitativa de todos os estudantes nas aulas de Educação Física.
- Analisar as principais barreiras para a efetivação do processo de inclusão na escola e como os jogos de cooperação podem ajudar a superá-las.
- Identificar a relação entre jogos de cooperação e o processo de inclusão na escola.
- Verificar se os jogos de cooperação são uma ferramenta eficaz no processo de inclusão nas aulas de educação física.

3. METODOLOGIA

A revisão bibliográfica do presente estudo iniciou com a leitura de artigos durante as disciplinas da graduação que tratavam da temática “jogos cooperativos”, posteriormente foi realizada a definição do tema e dos objetivos do estudo. Em seguida, foram estabelecidos critérios de seleção de fontes, incluindo o período de publicação dos artigos, a área de estudo e a relevância do assunto para a pesquisa.

Foram utilizados na pesquisa periódicos científicos com critérios específicos para cada um deles. Para a seleção dos periódicos, considerou-se que os mesmos deveriam ser em português, com títulos que abarcassem as palavras ensino, educação e Jogos Cooperativos, tendo sido divulgados no período de 1978 a 2007.

A seleção realizada, observando os critérios previamente estabelecidos identificou, em 108 periódicos encontrados nos meios de busca Scielo e Google Acadêmico. Os periódicos foram analisados individualmente buscando artigos que contemplassem textos com as palavras-chave “Jogos Cooperativos” no título e/ou no resumo.

O recorte temporal das obras selecionadas para a revisão bibliográfica foi realizado com base na disponibilidade de fontes que abordam o tema dos jogos cooperativos nas aulas de educação física. As obras selecionadas foram publicadas entre 1978 e 2007, o que corresponde a 3 décadas de estudos e pesquisas sobre o assunto.

O recorte temporal das obras buscou contemplar o período de intensificação dos estudos e pesquisas sobre o tema no Brasil, bem como o período de implementação e verificação da eficácia dos jogos cooperativos como instrumento nas aulas de educação física.

Inicialmente foram identificadas obras mais antigas, como, Jaeger (1994), Kishimoto (1994), Betti (1994) para tratar sobre conceitos de Educação, Educação Física, jogos e, discutir a relevância desses temas para o desenvolvimento social e crítico do aluno, estimulando uma maior inclusão nas aulas de educação física, bem como a análise de suas bases legais através da Brasil; LDB, (1996), e Brasil - PCN's, (2001).

O uso de tal recorte temporal mais antigo é justificada pela importância de se estabelecer bases teóricas clássicas e mais consolidadas sobre o tema, compreender a evolução do pensamento sobre o assunto e identificar as tendências e mudanças na abordagem do tema ao longo do tempo.

Posteriormente foram utilizados recortes mais atuais para tratar diretamente dos Jogos Cooperativos, contando com obras como, Brotto (2001), Soler (2002), Amaral (2007), Correia (2006), que abordam diretamente e mais especificamente os Jogos Cooperativos, tendo como referência mais antiga as obras de Terry Orlick acerca dos jogos cooperativos.

Este recorte temporal foi justificado porque, durante este período, houve uma intensificação dos estudos e pesquisas sobre o tema, o que permitiu o desenvolvimento de uma base teórica sólida sobre a utilização de jogos cooperativos como instrumento pedagógico de inclusão nas aulas de educação física.

Por fim, foi feita uma análise das obras identificadas e uma discussão sobre a importância e o impacto dos jogos cooperativos como instrumento pedagógico de inclusão nas aulas de Educação Física.

4. REVISÃO DE LITERATURA

Abaixo vemos por ordem alfabética dos autores, quais periódicos foram utilizadas como revisão bibliográfica no presente estudo.

Autores(as)	Título	Local de publicação	Ano de publicação
AMARAL, Jader Denicol	Jogos cooperativos	São Paulo	2007
BRASIL, MEC	Lei de Diretrizes e Bases da Educação	Brasília	1996
BRASIL, MEC	Parâmetros Curriculares Nacionais	Brasília	2001
BRASIL	Parâmetros Curriculares Nacionais e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental	Brasília	2010
BETTI, M.	Ensino e graduação em educação física: a perspectiva e desafios futuros	São Carlos	1994
BROTTO, Fábio O.	Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência	Campinas SP	1999
BROTTO, F. O.:	Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência.	Santos SP	2001
BROTTO, F. O.:	Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de conveniência,	Santos SP	2002
CASTELLANI, FILHO, L.	Educação Física no Brasil a história que não se conta,	Campinas	1994 – Revisado em 2009
COLETIVO DE	Metodologia do ensino da	São Paulo	1992

AUTORES.	educação física.		
CORREIA, M. M.,	Jogos Cooperativos: Perspectivas, possibilidades e desafios na Educação física Escolar.	São Paulo	2006
DARIDO, S C.	Educação Física na escola: Questões e Reflexões.	São Paulo	2004
GUIRALDELLI JÚNIOR, P	Educação Física progressista: a pedagogia crítico social dos conteúdos e a educação física brasileira.	São Paulo	1988
JAEGER, Werner.	Os conceitos de Educação.	São Paulo	1994
KEMMER, A. V.M	A influência da competição na vida escolar do educando. In: Encontro Fluminense de Educação Física Escolar	Niterói RJ	2000
KISHIMOTO T.M..	Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.	São Paulo.	1994
MORIN, E.	A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformular o pensamento.	Rio de Janeiro	2004
ORLICK, Terry	Vencendo a competição. Tradução de Fernando José Guimarães.	São Paulo	1978

ORLICK, T.	Vencendo a competição.	São Paulo	1989
PINTO, J. F.	Educação física numa perspectiva crítica da cultura corporal: uma proposta pedagógica.	Minas Gerais	2001
SCHUWARTZ, BRUNA, LUBA.	Jogos Cooperativos no processo de interação social.	FUNDUNESP	2002
SOLER, R.:	Jogos cooperativos.	Rio de Janeiro	2002.
SOLER, R.: Sprint., p.32.	Jogos Cooperativos para Educação Infantil.	Rio de Janeiro	2003
TEIXEIRA, M.	Afinal de onde vem estes jogos?	Barueri SP	1994

4.1 EDUCAÇÃO FÍSICA E JOGO

Antes de iniciar a discussão dos jogos cooperativos, é importante entender a Educação Física, lócus privilegiado de apresentação deste conteúdo no contexto escolar e seus objetivos dentro do processo educacional. Seu contexto histórico e evolução ao longo do tempo e as necessidades da sociedade também devem ser consideradas

Ao analisarmos a história, é possível observar que antes da incorporação formal da Educação Física no currículo escolar, ela era utilizada apenas para fins higiênicos e militares. Com o passar dos anos, começou a ser vista como importante para disciplinar o corpo. Mais tarde, a Educação Física passou a ser utilizada como base para o aproveitamento das horas de lazer, como observado por Guiradelli Jr (1988).

Analisando essa questão, é possível concluir que a Educação Física é uma prática pedagógica que se relaciona diretamente com a cultura corporal. Essa disciplina liga o movimento humano com a cultura que é criada e modificada ao longo da história. Como essas transformações acompanham o desenvolvimento humano, é necessário que as práticas pedagógicas sejam constantemente revistas e modificadas dentro das escolas. A Resolução CNE/CES 7/2004 ilustra o vasto campo de conhecimento que envolve a Educação Física, descrevendo-a como uma disciplina que tem como objetivo desenvolver habilidades físicas, mentais e sociais dos estudantes:

Art. 3º - A Educação Física é uma área de conhecimento e de intervenção acadêmico-profissional que tem como objeto de estudo e de aplicação o movimento humano, com foco nas diferentes formas e modalidades do exercício físico, da ginástica, do jogo, do esporte, da luta/arte marcial, da dança, nas perspectivas da prevenção de problemas de agravo da saúde, promoção, proteção e reabilitação da saúde, da formação cultural, da educação e reeducação motora, do rendimento físico-esportivo, do lazer, da gestão de empreendimentos relacionados às atividades físicas, recreativas e esportivas, além de outros Campos que oportunizem ou venham a oportunizar a prática de atividades físicas, recreativas e esportivas. (BRASIL, 2004 p. 1)

"Educação Física" é uma subárea da educação que se concentra no movimento e no desenvolvimento do corpo humano. De acordo com o Coletivo de Autores (1992), a Educação Física na escola visa a reflexão sobre a cultura corporal acumulada historicamente, mas com o objetivo de contribuir para um desenvolvimento crítico dos estudantes.

A ideia é que os alunos possam desenvolver uma reflexão pedagógica e trocar o individualismo por solidariedade e cooperação, em vez de se concentrar na competição e rivalidade. A Educação Física também deve permitir aos alunos a liberdade de expressão através dos movimentos.

Cada faixa etária apresenta determinadas características sendo elas moral, social, sexual, embora a idade não seja um balizador confiável, o ensino da Educação Física deve considerar este desenvolvimento respeitando as diferenças. Portanto, para diversos ritmos de desenvolvimento devemos respeitar as

singularidades, assim as propostas de um currículo devem ser flexíveis (FREIRE, 2003).

Os PCN (2001, p.15) também destacam a importância da Educação Física nas séries iniciais, pois ela contribui para o desenvolvimento físico, intelectual e social dos estudantes.

(...) possibilita aos alunos terem, desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, como jogos, esportes, lutas, ginásticas, danças, com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções.

Segundo (AMARAL, 2007), a Educação Física é mais do que apenas uma prática esportiva, é um mundo que oferece muitas possibilidades para o desenvolvimento, socialização e inclusão dos alunos. Infelizmente, em algumas escolas, a Educação Física é tratada como algo banal e não é dada a devida importância. A prática é vista como algo separado do corpo e mente, quando na verdade são partes conjuntas de um todo. A educação motora é colocada em segundo plano, mesmo sabendo que ela contribui diretamente para o aprendizado em outras disciplinas.

Segundo Castellani (2009), a Educação Física dentro da escola tem como objetivo principal ajudar o aluno a desenvolver o conhecimento completo do seu próprio corpo e utilizá-lo de forma satisfatória e expressiva, respeitando seus limites e garantindo o desenvolvimento de qualidade do potencial de cada indivíduo. O professor espera que o educando utilize o conhecimento construído ao longo do processo para manter uma vida equilibrada e saudável.

A Educação Física também tem a função de ajudar o educando a desenvolver o senso crítico frente à comunidade e ao meio social, tendo em mente que as diferenças entre as pessoas não devem ser motivo para discriminação e exclusão social. Por isso, o educador deve sempre repensar e modificar suas práticas pedagógicas para atender de forma eficaz às diversas realidades dentro de um mesmo contexto escolar, sempre buscando o desenvolvimento do indivíduo e a inclusão cultural e social.

Portanto, para compreender a perspectiva de jogos cooperativos abordada neste estudo, é importante avaliar inicialmente como alguns autores que estudam esse tema concebem o jogo em si. O jogo não segue uma linha única de pensamento e não é apenas um recurso pedagógico. Ele é uma forma de construção de conhecimento, desde a infância, e essas construções de relações e auto-conhecimento são levadas para a adolescência e vida adulta.

De acordo com Orlick (1989), essa prática tem raízes que remontam a milhares de anos atrás, nas comunidades tribais, onde os membros se reuniam para celebrar a vida. Os jogos eram usados nas tradições primitivas de nossos antepassados, nas danças espirituais e na transmissão de ensinamentos sobre as alegrias e perigos da vida.

Segundo Brotto (2001), o jogo está inserido em um ambiente dinâmico, o que levou a muitas mudanças em sua significação e compreensão de suas funções e dimensões. Para ele, o jogo abrange diversas formas de expressão humana, como luta, dança, esporte, ginástica e jogos, e essas distinções servem mais como categorização do conteúdo e menos como compreensão rígida das experiências humanas.

De acordo com Castellani (2009), o jogo é uma invenção humana, onde a combinação de intenção e curiosidade resulta em uma criação que modifica a realidade.

Ainda conforme Brotto (2001), o jogo oferece uma ampla gama de possibilidades para o ser humano desenvolver suas capacidades pessoais e coletivas, bem como solucionar problemas e superar conflitos para atingir objetivos. Além disso, ele não vê o jogo apenas como lúdico ou como parte da cultura corporal, mas como expressão da consciência humana nas ações cotidianas.

De acordo com Teixeira (1999, p.33), os jogos são importantes por serem atividades lúdicas e recreativas que proporcionam 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.

Segundo Soler (2002), as crianças aprendem através de jogos, pois eles sempre apresentam algo novo, despertando interesse e possibilitando a construção de conhecimento.

“[...] um jogo, quando é utilizado de forma a ensinar, deve trazer em seu conteúdo elementos que permitam á criança entender para que serve, e cabe o professor estar informando isso”.

Conforme apontado por diversos autores, a prática do jogo na Educação Física pode ter um impacto significativo na forma como os alunos percebem e se relacionam com o corpo, bem como na construção da autoestima e confiança. No entanto, a valorização excessiva da competição e da performance pode levar a uma cultura de exclusão e pressão, afetando negativamente o desenvolvimento dos alunos menos capacitados. Por isso, é importante que a Educação Física ofereça uma abordagem equilibrada e inclusiva do jogo, que valorize as habilidades e as diferenças individuais, e que promova um ambiente saudável e motivador para a aprendizagem.

Os jogos cooperativos, que abordaremos no tópico seguinte, são uma excelente estratégia para atender a estes princípios, pois priorizam a interação e o trabalho em equipe, ao invés da competição e da valorização apenas dos alunos mais capacitados. É importante que esta metodologia seja adotada e difundida entre os professores para que possamos transformar nossas aulas e a realidade em que vivemos.

4.2 JOGOS COOPERATIVOS E EDUCAÇÃO FÍSICA

A Educação Física deve ser utilizada como ferramenta pelo professor, de forma responsável, inovadora e dinâmica, para despertar no aluno o interesse pelo novo e pelo experimentar. O objetivo é que o aluno se sinta motivado a praticar

atividade física. Conforme os Parâmetros Curriculares para a Educação Física (PCNs, p.62):

Nas aulas de Educação Física, as crianças estão muito expostas: nos jogos, brincadeiras, desafios corporais, entre outros, umas veem o desempenho das outras e já são capazes de fazer algumas avaliações sobre isso. Não leva muito tempo para que descubram quem são aqueles que têm mais familiaridade com o manuseio de uma bola, quem é que corre mais ou é mais lento e quem tem mais dificuldade em acertar um arremesso, por exemplo. Por isso, é fundamental que se tome cuidado com as discriminações e estigmatização que possam ocorrer. Se, no início de sua escolaridade, a criança é tachada de incompetente por ter algum tipo de dificuldade, é improvável que supere suas limitações, que busque novos desafios e se torne mais competente. Nesse sentido, é função do professor dar oportunidade para que os alunos tenham exercidos as diferenças individuais sejam valorizadas e respeitadas.

De acordo com Soller (2003), a aula de Educação Física é o local perfeito para trabalhar jogos cooperativos, mas não apenas isso, a intenção é que a escola como um todo trabalhe valores cooperativos.

Orlick (1978, apud Soller, 2003) afirma sobre o uso da cooperação no processo de ensino e aprendizagem onde:

Crianças educadas na cooperação, na aceitação e no sucesso têm uma chance muito maior de desenvolver uma saudável auto-imagem, uma adequada auto-estima, da mesma forma como crianças nutridas com dietas balanceadas têm uma maior chance de desenvolver corpos fortes e saudáveis. (p.32)

Além disso, é importante que o professor estabeleça metas e objetivos para que todos os alunos envolvidos alcancem seu potencial máximo de desenvolvimento. Contudo, é importante lembrar que, de acordo com Orlick (1989), as situações do cotidiano estão sujeitas a constantes mudanças, e o professor deve ser flexível e adaptar seus objetivos conforme necessário.

O professor deve estar preparado para se adaptar às mudanças que podem ocorrer ao longo do processo de ensino. A missão do educador é estabelecer um objetivo claro, levando em consideração a realidade da escola e da turma. É

importante que o professor nunca imponha limites ao desenvolvimento dos alunos, mas sim, ensine e incentive-os a pensar de forma livre, interativa, dialética e comunicativa. Além disso, é importante que o professor ensine aos alunos a adquirir responsabilidades de acordo com seu desenvolvimento e crescimento. Nesse contexto, o professor deve sempre basear suas aulas em um contexto superativo, dando autonomia aos alunos para resolver problemas que possam surgir durante a aula, sempre levando em conta o diálogo, evitando disputas, discussões e agressões. O aluno deve sempre ser incentivado a descobrir novos caminhos para superar-se (CORREIA, 2006).

A escola deve ser responsável por implementar novas práticas educacionais e incentivar os professores a buscar melhorias, novas metodologias e modificações que tragam sucesso ao desenvolvimento pessoal e social dos alunos.

“A Educação Física, integrada á proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório da educação básica, sendo sua prática facultativa ao aluno: que cumpra jornada de trabalho igual ou superior a seis horas, maior de trinta anos de idade, que estiver prestando serviço militar ou que, em situação similar, estiver obrigado a prática da educação física, que tenha prole” (BRASIL; LDB, 1996).

Assim, o professor deve sempre valorizar o aluno e estimular sua criatividade, levando em conta seus interesses e necessidades, buscando prepará-los da melhor forma para a inserção na sociedade.

O jogo não é apenas uma tarefa isolada, ele deve estar sempre relacionada a outros aspectos importantes para o desenvolvimento do aluno, como coletividade, solidariedade, respeito mútuo e a convicção de que o jogo não é desenvolvido sozinho. O aluno sempre precisará de um companheiro, mesmo que seja em um time oposto. A rivalidade e competição não devem ser o principal objetivo, mas sim o compartilhamento de ideias e a divisão de tarefas para alcançar o sucesso no jogo, dança, ginástica, etc.

Os jogos cooperativos são uma forma simples de representar a vida em comunidade e que a história dos jogos cooperativos está diretamente relacionada à evolução do homem, pois desde os primórdios da humanidade, as pessoas se

utilizam de ritos cooperativos para se expressarem. A sociedade atual tem valorizado excessivamente o individualismo e a competição de forma negativa, e que a educação tem o papel de transformar as pessoas, através da cultura ensinada pelos jogos cooperativos, como solidariedade, cooperação e humanismo, com o objetivo de fazer com que os cidadãos da sociedade saibam escolher o melhor para o seu presente e futuro.

Conforme Correia (2006, p.38):

Jogos Semicooperativos ou mistos visam evitar que algum integrante da equipe fique sem jogar, incentivando os mais habilidosos a colaborar com os demais companheiros. Todos jogam, e o tempo de jogo deve ser dividido igualmente para que todos participem.

Os jogos cooperativos são diferentes dos jogos tradicionais, pois os jogadores jogam juntos, ao invés de uns contra os outros. Eles são projetados para ter como objetivo principal o sucesso do grupo ou equipe como um todo.

A tabela abaixo apresenta a relação entre os aspectos trabalhados em jogos em grupo e os padrões de percepção/ação desenvolvidos, com base na análise de atividades cooperativas e competitivas conforme Brotto (1999):

JOGOS COMPETITIVOS	JOGOS COOPERATIVOS
São divertidos apenas para alguns.	São divertidos para todos
A maioria tem um sentimento de derrota.	Todos têm um sentimento de vitória.
Alguns são excluídos por sua falta de habilidade.	Há mistura de grupos que brincam juntos criando alto nível de aceitação mútua.
Aprende-se a ser desconfiado, egoísta ou a sentir-se melindrado com os outros.	Todos participam e ninguém é rejeitado ou excluído.
Os perdedores ficam de fora do jogo e simplesmente se tornam observadores.	Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade e a compartilhar o sucesso.

Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa “ruim” acontece aos outros	Desenvolvem a autoconfiança porque todos são bem aceitos.
Há pouca tolerância à derrota. Desenvolvem, em alguns jogadores, um sentimento de desistência ante as dificuldades.	A habilidade de perseverar diante dificuldades é fortalecida.
Poucos se tornam bem-sucedidos.	Para cada um o jogo é um caminho de co-evolução

Brotto (1999)

Orlick (1989, apud Brotto, 2001, p. 85), classifica os jogos cooperativos de acordo com suas semelhanças:

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

Jogos cooperativos de resultado coletivo são jogos em que existe a divisão em duas ou mais equipes, onde uma joga contra a outra e dependem do esforço de participação coletiva de cada equipe, e o objetivo é alcançado com todos jogando juntos.

Jogos cooperativos de inversão são jogos que também envolvem equipes, onde brincam com o nosso conceito tradicional de vencer e perder, porque fica difícil, após o término, reconhecer os vencedores e perdedores devido ao troca-troca de resultados ou de jogadores ou ambos que podem ocorrer das seguintes formas:

a) rodízio de jogadores: os jogadores mudam de time após a execução de um lance ou jogada predeterminada; pode ser após um saque, um lateral, um tiro de meta ou outras opções;

b) inversão de goleador: quando um jogador marcar um ponto ou gol, ele passará a jogar no time que sofreu o gol ou ponto;

c) inversão de placar: quando um jogador marcar um ponto ou gol, este será doado para o time “adversário”;

d) inversão total: é a combinação da inversão do goleador com a do placar. Isto é, quando um gol ou ponto for marcado, o jogador que marcou passa para o outro time, levando o ponto marcado.

De acordo com Brotto (1999), os jogos cooperativos sem perdedores têm como característica a unificação de todos os jogadores em um único time com um objetivo comum. Dessa forma, o jogo não é baseado em vencimento ou derrota, mas em desafios que precisam ser superados por todos. Orlick (1989) cita o jogo "Cadeiras musicais cooperativas" como exemplo, no qual todos os jogadores participam continuamente, independentemente de terem ou não uma cadeira. Neste jogo, o objetivo é interagir para vencer. A interação é alta, e o jogo incentiva as crianças a solicitar ajuda e oferecer ajuda, o que desenvolve a sensibilidade e a habilidade de atender às necessidades pessoais e dos outros.

É entendido que a ausência de exclusão e derrota é a principal contribuição dos jogos cooperativos sem perdedores para a inclusão. Todos os participantes, sem exceção, são considerados e convidados a participar, sem ser eliminados. Durante o jogo, é necessário haver interação e cooperação, com os participantes colaborando uns com os outros, cedendo espaços e oferecendo apoio para ajudar e ser ajudados. Conseqüentemente, a inclusão só é possível quando ambas as partes, indivíduos e sociedade, trabalham juntas para superar os desafios e alcançar um objetivo em comum.

Conforme Orlick (1989, p. 126), em jogos de resultado coletivo, existe a formação de equipes, mas não há rivalidade entre elas. O foco está na superação de desafios e no alcance de um objetivo conjunto. O autor usa o exemplo do jogo "Bater e fugir depressa" para ilustrar essas características. Nesse jogo, são usadas duas equipes, uma quadra, uma rede de vôlei e uma bola de praia ou de plástico grande e leve para ampliar as possibilidades. As equipes são posicionadas em lados opostos da quadra e o jogo começa com um dos jogadores. O objetivo é bater na bola de forma que ela alcance o outro lado da quadra e o jogador corra para pegar a bola novamente. Enquanto a bola estiver no ar, as equipes devem trocar de lado da quadra, passando por debaixo da rede, antes que a bola seja capturada pelo jogador que a rebateu. Se a bola cair no chão, não há ponto marcado, mas se as equipes

conseguirem trocar de lado da quadra e o jogador conseguir capturar a bola novamente, um ponto coletivo é marcado para ambas as equipes.

Durante a realização de jogos cooperativos de resultado coletivo, os jogadores são confrontados com o autoconhecimento ao compreenderem a relevância do seu papel no jogo. Em seguida, eles se deparam com a importância da cooperação dos demais jogadores e da equipe adversária. Neste ambiente, os jogadores se sentem parte de um grupo, mas são incentivados a reconhecer a existência de outro grupo e compreender que seus membros não são seus inimigos.

De acordo com Orlick (1989, p. 128), jogos de inversão envolvem a troca de jogadores e/ou resultados entre equipes, tornando difícil para o participante se identificar com uma equipe ou resultado. Como exemplo, ele cita o "voleibol de rodízio" e o jogo de futebol, onde a pontuação pode ser transferida entre equipes.

Já Brotto (1999, p. 126) afirma que, apesar de o resultado ser importante, a concentração dos jogadores está mais na dinâmica do jogo e, portanto, a preocupação com o placar e com vencer ou perder é reduzida.

Esta inversão durante o jogo permite que os jogadores experimentem a perspectiva de outros indivíduos, experimentem empatia e humanização, ao invés de serem afetados por ansiedade ou medo de perder

Segundo Orlick (1989, p. 132), os jogos semi-cooperativos exigem a colaboração e participação de todos os membros da equipe. No jogo "Todos tocam/todos passam", a equipe só marca ponto quando todos seus membros têm alguma participação no jogo. Por exemplo, no jogo de futebol adaptado, o jogador só pode marcar um gol se a bola tiver sido passada por todos os membros da equipe ou se todos os membros da equipe tiverem marcado um gol pelo menos uma vez para que a equipe vença.

Orlick (1989, p. 132) afirma que esses jogos criam um ambiente em que "todas as pessoas têm as mesmas oportunidades de jogar, sem distinção de idade, gênero ou habilidade". Dessa forma, eles estimulam a igualdade de condições entre os jogadores, permitindo que as diferenças existentes não sejam um obstáculo para

a desigualdade. O objetivo é fornecer aos jogadores um ambiente o mais livre possível.

Para promover a inclusão, é importante criar condições para que as pessoas possam desenvolver suas habilidades, adaptar os espaços, meios e atividades, incentivar o grupo a aceitar as diferenças e promover ações que permitam que as pessoas desenvolvam sua cidadania de maneira igualitária.

Através dos Jogos Cooperativos, procuramos trabalhar a dimensão corporal, oferecendo aos alunos a oportunidade de experimentarem diferentes gestos, expressões e movimentos. Almejamos que eles estabeleçam relações consigo mesmos e com os colegas através do corpo. Ensinar e aprender culturas corporais sem a necessidade de padronização ou classificação dos movimentos é outro objetivo. Queremos que os alunos realizem as atividades de maneira autêntica, aprendendo novas alternativas pelo exemplo de seus colegas.

As aulas de Educação Física devem ser momentos memoráveis na vida dos nossos alunos. Que, através da alegria do lúdico, sejam possibilitadas as mais diversas vivências corporais e interações com o grupo. Ensinar nossos alunos a apreciar seus corpos e os de seus colegas, expressando-se de maneira natural e autêntica, sem inibições ou discriminações, é o que esperamos alcançar.

De acordo com Cortez (1996), os jogos cooperativos são um grande recurso para a formação social do cidadão, contribuindo para o desenvolvimento intelectual, físico, emocional e formação social, crítica, criativa, solidária e democrática. Segundo Cortez (1996, p. 8), "as atividades devem ser orientadas, planejadas e ter tempo e espaço para sua aplicação na escola, pois os jogos cooperativos podem fortalecer o desenvolvimento e a formação dos estudantes".

Segundo Cortez (1996), as atividades lúdicas, como os jogos cooperativos oferecidos aos estudantes, podem ter o potencial de:

- Garantir um ambiente livre, alegre e prazeroso, para que os alunos possam se encontrar, brincar, descansar, contar, conversar, aprender, descobrir e conviver alegremente;

- Proporcionar oportunidades interessantes, variadas, desafiadoras e ricas opções de jogos, onde os educandos possam atuar sobre estes jogos, com inúmeros movimentos, integrando-se, entretendo-se, estabelecendo relações e intercambiando vivências;
- Favorecer e estimular o ensino/aprendizagem das diferentes áreas do saber, integrando-se dinamicamente e evitando a simples justaposição e acumulação com as atividades lúdicas;
- Estimular atividades fora da escola (meio externo) possibilitando a descoberta do meio físico e social, garantindo liberdade de ação e reflexão, manipulação, experimentação e modificação;
- Valorizar a iniciativa, desenvolvendo nos educandos um auto-conceito positivo, fortalecendo seu caráter e personalidade;
- Despertar a consciência crítica e criativa ludicamente e conquistar a sua autonomia (liberdade de refletir, falar e fazer) e levar os educandos a cooperação e solidariedade, respeitando-se e compreendendo-se [...], (CORTEZ, 1996, p. 8)..

Os jogos cooperativos apresentam uma abordagem diferente ao mundo competitivo, pois seus objetivos são baseados na solidariedade ao invés da exclusão. Essas atividades promovem desafios que visam a estimulação de metas e resultados alcançados coletivamente, proporcionando a satisfação de todos envolvidos.

O envolvimento durante atividades de jogo cooperativo é mais evidente do que em atividades competitivas. Este envolvimento não se limita apenas aos alunos com melhor habilidade motora, mas sim a todo o grupo participante. Através de ações coletivas para alcançar desafios, os alunos desenvolvem o sentimento de pertencer a um grupo, valorizam a contribuição de cada indivíduo para o resultado coletivo e aprendem a lidar com diferenças ao se ajudarem com mais frequência.

Para alcançar metas compartilhadas em jogos cooperativos, é preciso que haja colaboração em equipe. Não é essencial que todos tenham objetivos idênticos, mas o atingimento dos objetivos deve ser satisfatório para todos os participantes do grupo (AMARAL, 2007).

Os jogos cooperativos nas aulas de educação física possuem um papel importante na formação completa dos alunos. Conforme Correia (2004), esses jogos cooperativos podem ajudar a compreender o ser humano, promovendo valores como solidariedade, liberdade e cooperação.

Conforme Orlick (1989, p.105):

“devemos trabalhar Jogos cooperativos para mudar o sistema de valores, de modo que as pessoas controlem seus próprios comportamentos e comecem a se considerar membros cooperativos da família humana [...]”.

Apresentar as diferenças entre os corpos e trabalhar com elas para aprender e crescer juntos, tanto entre os alunos quanto entre professor e aluno, pais e filhos, etc, é uma parte fundamental de todo o processo de ensino-aprendizagem.

O jogo cooperativo é fundamental na educação dos estudantes, pois é projetado para oferecer vários estímulos que contribuem para o seu desenvolvimento global. De acordo com Brotto (1999), ele também possibilita a troca de experiências, a convivência com as diferenças e a superação da competição e individualismo em favor do grupo.

Do ponto de vista pedagógico, os jogos cooperativos apresentam grande potencial inclusivo, permitindo que os participantes aprendam a se relacionar uns com os outros e a conviver e respeitar as diferenças.

4.3 JOGOS COOPERATIVOS COMO INSTRUMENTO DE INSCLUSÃO

A Lei 9694/96 de 20 de dezembro de 1996, conhecida como Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, garante que é responsabilidade tanto do Estado quanto da família fornecer educação especializada gratuita a estudantes com deficiência, problemas de desenvolvimento global e superdotação ou altas habilidades. Essa educação deve ser oferecida em todos os níveis, fases e modalidades de ensino, preferencialmente na rede regular de ensino (BRASIL. MEC, L.D.B. 1996, Art. 4º, parágrafo terceiro).

O acesso à educação básica obrigatória é direito público subjetivo, podendo qualquer cidadão, grupo de cidadãos, associação comunitária, organização sindical, entidade de classe ou outra legalmente constituída e, ainda, o Ministério Público, acionar o poder público para exigi-lo. (BRASIL. MEC, LDB, 1996, Art. 5º)

Admite-se então, que para incluir é preciso aceitar e respeitar a outra pessoa tal como ela é. Isso implica que as pessoas devem agir de forma concreta para aceitar e respeitar os outros, pois as relações sociais exigem a percepção e interação com os demais.

A escola, baseada nos princípios da razão, desenvolveu uma visão racional do corpo, estudando-o apenas como objeto de trabalho, sem levar em consideração os aspectos sociais, culturais, históricos e vivenciais deste corpo.

Esta abordagem valoriza os alunos mais habilidosos, rápidos e fortes. Os jogos se tornam atividades competitivas, onde há necessidade de jogar contra outra pessoa, com objetivos exclusivos, rivalidade, individualismo e desconfiança. Isto faz com que a atividade se torne uma fonte de angústia e pressão, com o objetivo principal sendo acabar o jogo, causando insegurança em participar, especialmente para os alunos menos capacitados.

Esta exagerada valorização da competição no esporte aumenta o medo de fracassar, o que leva à diminuição da autoestima e inibição do desenvolvimento real dos alunos.

A presença da objetividade, da certeza de certo ou errado, inibe o aluno de experimentar e vivenciar diferentes movimentos corporais. Suas habilidades, gestos, expressões, movimentos e limitações deveriam ser explorados, permitindo a convivência com as diferenças e criando um processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos cooperativos possuem uma grande capacidade de transformação social, promovendo inclusão, fomentando o espírito de equipe e o desenvolvimento integral do ser humano, sem excluir nenhum aluno, independentemente de suas características físicas.

Segundo Correia (2007), as aulas de Educação Física são marcadas por um forte espírito competitivo, com jogos que buscam um vencedor. Diante disso, a inclusão de Jogos Cooperativos como parte do conteúdo de Educação Física seria uma contribuição importante para quebrar essa tradição esportiva e competitiva nas escolas, que por muitas vezes promove um ambiente exclusivo.

De acordo com Brotto (2002), os jogos cooperativos buscam unir em liberdade, criando ambientes amigáveis povoados por ludicidade. Diante da preponderância do esporte competitivo nas aulas de Educação Física, é fundamental desenvolver atividades cooperativas em que os alunos possam experimentar e vivenciar novas formas de jogar, sem se preocupar com vitórias ou derrotas, mas sim com cooperação e auxílio.

Os jogos cooperativos podem auxiliar no processo de inclusão nas aulas de educação física, ensinando valores como respeito, solidariedade, amizade e autonomia, a fim de desenvolver habilidades de convivência social.

Brotto (2002) também enfatiza que os jogos cooperativos resgatam nosso potencial para trabalharmos juntos e alcançarmos objetivos comuns, ao invés de competir uns contra os outros.

A combinação de todos esses aspectos não excludentes e colaborativos resulta em um impacto crucial para os educadores: a possibilidade de desenvolvimento é significativamente mais elevada para todas as crianças que participam dessas atividades, uma vez que para cada uma delas, o jogo é um caminho de co-evolução.

Os jogos cooperativos têm um papel importante no desenvolvimento geral do indivíduo e podem influenciar diretamente a forma como o aluno se socializa. De acordo com as autoras Schwartz, Bruna e Luba (2002, p.49):

(...) com clareza a necessidade de se trabalhar jogos cooperativos nas aulas de Educação Física para contribuir de forma significativa no desenvolvimento global, ética e cidadã dos alunos nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Preparando-os para o convívio respeitoso ao próximo.

A importância dos jogos cooperativos no processo de inclusão durante as aulas de educação física é inegável. A educação é um conceito amplo e engloba mais do que simplesmente instrutivo e orientação para o aluno. A prática de jogos cooperativos tem um impacto significativo na formação do caráter social do aluno, desde que seja abordado de forma responsável e com base em seus princípios.

Dessa forma, torna-se crucial o estudo destes jogos na área educacional, a fim de melhorar a sua aplicação por professores e profissionais da Educação Física e proporcionar um ambiente mais inclusivo nas aulas de Educação Física.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora haja algumas dificuldades na implementação de jogos cooperativos, como foi observado nas publicações que compuseram o quadro teórico deste estudo e ainda existam raízes competitivas profundamente enraizadas na sociedade e na escola, e que as expectativas do grupo nem sempre serão alcançadas, os jogos cooperativos podem sim contribuir para a criação de um ambiente inclusivo nas aulas de Educação Física.

O incentivo ou a criação de um ambiente cooperativo na escola é considerado crucial, pois é um lugar onde se formam cidadãos. É importante que os professores persistam em criar oportunidades para que os alunos pratiquem a cooperação, mesmo diante de dificuldades. É papel do professor conduzir o diálogo, mediando a adaptação dos jogos cooperativos como um meio para a inclusão, buscando entre os jogos classificados por Terry Orlick (1989) as características que melhor atendam às necessidades do grupo.

A prática de jogos cooperativos pode fornecer aos participantes experiências inclusivas significativas para o desenvolvimento afetivo e social. Além disso, esses jogos contribuem para o exercício da cidadania, ao ensinar as pessoas a estabelecer interações saudáveis, a construir uma sociedade mais justa e igualitária, a reconhecer e respeitar as diferenças, e a se sensibilizar com as condições diversas da sociedade.

A partir da revisão bibliográfica estabelecida neste estudo podemos dizer que as aulas de Educação Física devem assegurar a inclusão e participação de todos, respeitar a singularidade física dos alunos, privilegiar a natureza lúdica, estimular a reflexão sobre a competição e questionar os valores estéticos da nossa cultura no que diz respeito às atividades corporais.

Como pôde ser observado, o uso de jogos cooperativos atende a todos os fatores mencionados acima. Este método deve ser apresentado e disseminado entre os professores para transformarmos nossas aulas de Educação Física e a realidade em que vivemos.

Portanto, é fundamental incluir jogos cooperativos nas aulas, especialmente na Educação Física, pois faz parte do conteúdo da disciplina. É importante que os professores proporcionem aos alunos a oportunidade de viver experiências inclusivas, para que, quando entrarem na sociedade, possam praticá-las e torná-la realmente inclusiva e aberta a todos.

Destaca-se, também como uma das constatações do presente estudo, a necessidade de pesquisas mais aprofundadas na área de jogos cooperativos e inclusão é evidente, uma vez que essa temática tem se mostrado eficaz na formação de uma educação inclusiva e na promoção da inclusão social. É preciso investigar a importância do papel do professor como mediador na resolução de conflitos, na superação do egocentrismo dos alunos e na influência que essa interação pode ter nos resultados inclusivos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Jader Denicol do. **Jogos cooperativos**. 2ed., São Paulo: Phorte, 2007.

BARROS, J. M. de C. **Formação profissional em educação física no Brasil: um novo momento**. Rio Claro/SP: Departamento de Educação Física – I.B./UNESP, 2001.

BRASIL, CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO/CÂMARA DE EDUCAÇÃO SUPERIOR. **Parecer Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação em Educação Física, em nível superior de graduação plena** n.º 7, de 31 de março de 2004. Disponível em: portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/ces0704edfísica.pdf

BRASIL, MEC **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. Lei nº 9.394/96 – 24 de dez. 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília 1996.

BRASIL / MEC, **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física** / Secretaria de Educação Fundamental. Educação Física: Ensino de primeira à quarta série. Brasília: 2001, p. 15 - 70.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental** Educação Física 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>.

BETTI, M. **Ensino e graduação em educação física: a perspectiva e desafios futuros**. São Carlos, 1994.

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência** | Fábio Otuzi Brotto. Campinas, SP: [s.n.], 1999. Dissertação (mestrado) Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos: Projeto Cooperação, 2001.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de conveniência**, Santos, SP: Projeto Cooperação, 2002.

CASTELLANI FILHO, L. **Educação Física no Brasil a história que não se conta**, 4ª edição – Campinas: Papirus, 1994 – Revisado 2009.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo 1992.

CORREIA, M. M. **Jogos Cooperativos: Perspectivas, possibilidades e desafios na Educação física Escolar**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 27, n. 2, p. 38 - 55, jan. 2006.

DARIDO, S C. **Educação Física na escola: Questões e Reflexões**. Araras SP:Topázio,2004.

GUIRALDELLI JÚNIOR, P. **Educação Física progressista: a pedagogia crítico social dos conteúdos e a educação física brasileira**. São Paulo: Loyola, 1988.

JAEGER, Werner. **Os conceitos de Educação**. São Paulo: Martins Fontes, 1994, p.05.

KEMMER, A. V. M. **A influência da competição na vida escolar do educando**. In:**Encontro Fluminense de Educação Física Escolar**, IV, 2000. Niterói, Anais... Niterói, Universidade Federal Fluminense, Departamento de Educação Física, 2000, p. 13-15.

KISHIMOTO T.M. (1994), **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (2.ed.). São Paulo. SP: Cortez, p.13.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. 5.ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004, p. 20.

ORLICK, Terry. **Vencendo a competição**. Tradução de Fernando José Guimarães. São Paulo: Círculo do Livro. 1978.

ORLICK, T. **Vencendo a competição**. Tradução de Fernando José Guimarães Martins. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

PINTO, J. F. **Educação física numa perspectiva crítica da cultura corporal: uma proposta pedagógica**. Caxambu, Minas Gerais e São Paulo, 2001, p.01.

SCHUWARTZ, BRUNA, LUBA. **Jogos Cooperativos no processo de interação social**. Núcleo de Ensino/ FUNDUNESP, referente ao Projeto nº 693/02, p.49.

SOLER, R. **Jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

SOLER, R. **Jogos Cooperativos para Educação Infantil**. Rio de Janeiro: Sprint. 2003, p.32.

TEIXEIRA, M. **Afinal de onde vem estes jogos?** Revista Jogos Cooperativos. Barueri, nº 1, ano 1. Setembro 1994, p. 01.