

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS - UNIS/MG**  
**EDUCAÇÃO FÍSICA - LICENCIATURA**  
**MATHEUS FELIPE CARVALHO**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA**

**Varginha-MG**

**2016**

**FEPESMIG**

N. CLASS. M796.11  
CUTTER C331i  
ANO/EDIÇÃO 2016

**Matheus Felipe Carvalho**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao curso de Licenciatura em Educação Física,  
do Centro Universitário do Sul de Minas –  
UNIS/MG, sob orientação do Prof. Me.  
Wagner Vinhas.

**Varginha-MG**

**2016**

**FEPESMIG**

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo descrever a importância dos jogos cooperativos para o desenvolvimento integral das crianças e entender como isso afeta no processo de educação dos alunos. Os jogos Cooperativos são jogos onde se jogam uns com os outros e não uns contra os outros. Eles são muito eficazes para o desenvolvimento cognitivo, físico, emocional, social dos alunos, pois são jogos para unir as pessoas, reforçar a confiança em si mesmo e nos outros e as pessoas geralmente participam autenticamente, pois nestes jogos ganhar ou perder não é o que realmente importa, e sim o processo de participação como um todo. Os jogos cooperativos resultam numa vontade de continuar jogando, e aceitar todos como são verdadeiramente. O trabalho nos mostra também a importância dos jogos cooperativos no espaço escolar. A metodologia utilizada foi à pesquisa bibliográfica.

Pôde-se concluir baseado nos diversos autores, que os jogos cooperativos são excelentes conteúdo a serem trabalhado nas aulas de Educação Física escolar e que estes jogos trazem muitos benefícios aos alunos, tais como, cooperação entre todos, inclusão de todos, inclusive dos menos habilidosos esportivamente, além de mostrar que a cooperação é fundamental no processo educacional de crianças e jovens, saindo da tradicional competição no contexto escolar.

**Palavras chave:** cooperação, escola, jogos .

## ABSTRAT

This paper aims to describe the importance of cooperative games for the integral development of children and to understand how this affects the process of student education. Cooperative games are games where they play with each other and not against each other. They are very effective for the cognitive, physical, emotional, social development of the students, because they are games to unite people, strengthen confidence in oneself and in others and people usually participate authentically, because in these games winning or losing is not the That really matters, but the process of participation as a whole. Cooperative games result in a willingness to keep playing, and to accept everyone as they truly are. The work also shows us the importance of cooperative games in the school space. The methodology used was the bibliographical research.

We could conclude based on the different authors, that cooperative games are excellent content to be worked on in classes of Physical Education school and that these games bring many benefits to the students, such as, cooperation among all, inclusion of all, including the less skilled In addition to showing that cooperation is fundamental in the educational process of children and young people, leaving the traditional competition in the school context.

**Key words:** cooperation, school, games.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	6
2 Jogo na escola .....	7
2.1 O jogo cooperativo .....	8
2.2 Conceitos e características.....	9
2.3 Tipos e categorias de jogos cooperativos .....	9
2.4 O papel do jogo no espaço escolar .....	11
2.4.1 A pedagogia do esporte e o ensino formal .....	12
2.5 Exemplos de jogos cooperativos .....	13
3 Metodologia .....	16
4 Conclusão.....	17
5 Referências .....	18

## 1 INTRODUÇÃO

Muitas pessoas dizem que competir faz parte da natureza do homem, em que a busca pela vitória torna-se extremamente importante para o seu ego, enquanto que amor, união e cooperação são valores menosprezados. Em nossos dias, crianças são ensinadas pela mídia a festejar a vitória e chorar na derrota, a pensar que alegria e triunfo de poucos é possível com o fracasso de muitos e que nesta sociedade, o importante para sobreviver é procurar seus interesses, vivendo cada dia mais no individualismo.

Pela sua função educativa, o professor de Educação Física, tem o compromisso de difundir valores positivos para que seus alunos entendam que a verdadeira vitória, não necessariamente depende da derrota dos outros, e que o importante é que se desenvolva por meio da compreensão das habilidades e potenciais de cada um, para que todos tenham importantes papéis na realização das tarefas conjuntas (FILHO e SCHWARTZ, 2006).

Um dos precursores dos jogos cooperativos, afirma que:

A diferença principal entre jogos competitivos e cooperativos é que nos jogos cooperativos todo mundo coopera e todos ganham e estes jogos eliminam o medo e o sentimento de fracasso. O principal objetivo seria criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e prazeroso (ORLICK, 1989)

Em virtude disso, é importante estudar sobre a importância dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física, no sentido de apresentar de que maneira eles podem auxiliar no processo de formação de crianças e adolescentes.

O Trabalho tem como objetivo descrever a importância dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física, trazer os tipos de jogos que podem ser utilizados dentro da cooperação, e identificar os benefícios dos jogos dentro da escola.

## 2 JOGOS NA ESCOLA

Segundo Cortez (1999), para transformar essa realidade e tornar a escola um ambiente alegre, agradável de estar e aprender, é necessário mudar a prática pedagógica, utilizando atividades que valorizam as experiências e desejos dos alunos e jogos que criam oportunidades para seu desenvolvimento físico, moral e intelectual garantindo, dessa forma, a formação de um indivíduo com consciência social, crítica, solidária e democrática.

Pela sua função educativa, o professor de Educação Física, tem o compromisso de difundir valores positivos para que seus alunos entendam que a verdadeira vitória, não necessariamente depende da derrota dos outros, e que o importante é que se desenvolva por meio da compreensão das habilidades e potenciais de cada um, para que todos tenham importantes papéis na realização das tarefas conjuntas (FILHO e SCHWARTZ, 2006).

Os jogos são atividades adaptadas em relação às condições de espaço, materiais disponíveis e a quantidade de participantes. Eles podem ser trabalhados com um aspecto competitivo, cooperativo ou recreativo, em situações de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Dentre esses jogos podem incluir as brincadeiras regionais e infantis, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro e de rua (BRASIL, 1998).

O jogo, propriamente dito, envolve em muitas outras funções no desenvolvimento integral do ser humano, em que são compostas pelas dimensões física, emocional, espiritual e mental, e uma melhora de sua qualidade de vida, trabalhando os aspectos culturais, psicossociais, cognitivos e motores (VELOSO e SÁ, 2009)

Os jogos podem ser divididos em Individuais ou Coletivos. Nos Jogos Coletivos possuem duas formas: Cooperativos e Competitivos. Os Jogos Cooperativos são atividades em que os alunos jogam juntos visando a relação mútua entre eles, desempenhando atividades que possuem metas e resultados alcançados de maneira coletiva, oportunizando a satisfação de todos (SOLER, 2005).

Já nos Jogos Competitivos são atividades em que os alunos jogam contra eles, pois a vitória de uns depende da derrota dos outros, excluindo aqueles que não obtiveram capacidade suficientemente para alcançar o objetivo final (SOLER, 2005).

Para Brotto (2001) existe uma relação entre os Jogos Cooperativos e os Jogos Competitivos, para compreender a diferença e o propósito que cada jogo traz consigo. Os Jogos Cooperativos são atividades que exigem a participação de todos, unem as pessoas e despertam a coragem para correr riscos com pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmo no qual o objetivo não é derrotar seu adversário, mas sim a diversão e o prazer em jogar. São atividades que não excluem por falta de habilidade, neles o aluno joga com o outro, em que todo mundo participa e todos ganham, jogam para superar os desafios, conflitos e os obstáculos encontrados. Já nos Jogos Competitivos, são jogos que possuem regras fixas, que sempre tiram um grupo e o objetivo principal é vencer o seu oponente, neles o aluno joga contra o outro, em que sempre haverá um vencedor ou perdedor gerando assim a frustração, o individualismo e a desunião (BROTTO, 2006).

## **2.1 O JOGO COOPERATIVO**

Segundo Brotto (2001), os Jogos cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e a competição exacerbada, na sociedade moderna, mais especialmente ocidental.

Ainda segundo Brotto (2001), eles foram criados com o objetivo de promover a autoestima, juntamente com o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas. E muitos deles, são orientados para a prevenção de problemas sociais, antes de se tornarem problemas reais. Nesse sentido, resgatar, recriar e difundir os Jogos Cooperativos, é um exercício de potencialização de valores e atitudes, capaz de favorecer o desenvolvimento da sociedade humana como um todo integrado.

Amaral (2007) define jogos cooperativos como atividades que requerem um trabalho em equipe para alcançarem metas mutuamente aceitáveis.

O jogo cooperativo é caracterizado por ser um jogo onde todos os alunos participantes têm o mesmo propósito e tomam as mesmas decisões através do trabalho em grupo, para poderem conquistar o objetivo da atividade proposta.

## 2.2 CONCEITOS E CARACTERISTICAS

Os jogos cooperativos são jogos com uma estrutura alternativa onde os participantes, jogam um com outros ao invés de uns contra os outros (DEACOVE, 1974 apud BROTTTO, 2001).

Joga-se para superar desafios e não para derrotar os outros; joga-se para se gostar do jogo, pelo prazer de jogar. São jogos onde o esforço cooperativo é necessário para se atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos. Visam promover interação e a participação de todos, e deixar aflorar a espontaneidade e a alegria de jogar.

Esses jogos têm como características compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmo. Eles reforçam a confiança pessoal e interpessoal, uma vez em que se ganhar ou perder são apenas referencias para o continuo aperfeiçoamento de todos, eles resultam no envolvimento total, em sentimento de aceitação e vontade de continuar jogando.

## 2.3 TIPOS E CATEGORIAS DE JOGOS COOPERATIVOS

Terry Orlick (1989, apud Brotto, 2001, p.85), após ter estudado a aplicação dos Jogos Cooperativos, classificou os Jogos Cooperativos em diferentes Tipos e Categorias, que podem facilitar sua aplicação em diferentes ambientes, especialmente naqueles onde ainda prevalece uma cultura pouco cooperativa. São eles:

### **A. Jogos Cooperativos sem perdedores:**

Jogos plenamente cooperativos, onde todos jogam para superar um desafio comum e pelo prazer de jogar. Nesta categoria, todos os participantes fazem parte de um mesmo time e o resultado é compartilhado. Muitas vezes, são jogos onde simplesmente não existe competição, mudando a visão de que só é divertido e só tem graça quando um ganha do outro.

### **B. Jogos de resultado coletivo:**

Jogos que permitem a existência de duas ou mais equipes, sem que haja competição entre ambas, pois os objetivos e resultados são comuns, favorecendo a cooperação dentro de cada equipe e entre as equipes. Podemos, por exemplo, dividir uma equipe de basquete em dois grupos, que se posicionam um em cada tabela e tentam converter lances livres. O resultado é a soma dos pontos dos dois grupos. Podemos estabelecer uma meta comum

para a equipe. Por exemplo, o desafio será considerado superado somente quando a soma dos dois grupos for maior que 100 pontos.

### **C. Jogos de inversão:**

Jogos onde os jogadores experimentam situações de troca entre as equipes, favorecendo a consciência de interdependência, respeito, empatia, valorização dos parceiros de jogo e diminuição da preocupação excessiva com o resultado.

#### **Tipos de Jogos de Inversão:**

- **Rodízio:**

Os jogadores mudam de lado de acordo com situações pré-estabelecidas, como por exemplo: depois de sacar ou após a cobrança de um escanteio;

- **Inversão do goleador:**

O jogador que marca o ponto (gol, cesta etc.) muda para o outro time;

- **Inversão de placar:**

O ponto (gol, cesta etc.) conseguido é marcado para o outro time;

- **Inversão total:**

É uma combinação das duas inversões anteriores. Tanto o jogador que fez o ponto como o ponto conseguido, passam para o outro time.

### **D. Jogos Semi-Cooperativos:**

Jogos indicados para iniciar a aplicação dos Jogos Cooperativos, especialmente num contexto de aprendizagem esportiva. Basicamente, são jogos com estruturas competitivas que contêm elementos de cooperação, favorecendo a diminuição gradativa da competição. Dentre estes elementos, podemos citar:

- **Todos jogam:**

Todos que querem jogar e recebem o mesmo tempo de jogo;

- **Todos tocam/Todos passam:**

A bola deve ser passada entre todos os jogadores do time, para que seja validado o ponto;

- **Todos marcam ponto:**

Para que um time vença, é preciso que todos os jogadores tenham feito pelo menos um ponto. Dependendo do grau de habilidade do grupo, podemos considerar as tentativas que resultaram em bola na trave, aro da tabela ou um saque correto;

- **Todas as posições:**

Todos os jogadores passam pelas diferentes posições no jogo.

- **Passe misto:**

A bola deve ser passada, alternadamente, entre meninos e meninas;

- **Resultado misto:**

Os pontos são convertidos, ora por menino, ora por menina.

A compreensão destas diferentes categorias de Jogos Cooperativos serve, entre outras funções, para facilitar sua aplicação de forma coerente com o ritmo e as características de um determinado grupo.

Para a formação de equipes, Fábio Brotto (2001) sugere que, após a escolha do tipo de jogo que será aplicado, comecemos a criar um ambiente propício para a aceitação e não discriminação entre os participantes. Normalmente, quando propomos um jogo na escola, no clube ou mesmo na rua, jogamos o “par ou ímpar” e escolhemos com critérios normalmente excludentes, como por exemplo, nossos amigos mais próximos e os mais habilidosos, deixando os “piores” para o final. Recordo-me que, quando criança, os “gordinhos” só jogavam se fossem os goleiros ou então os donos da bola. Este modelo é, ainda hoje, constantemente reproduzido por muitos professores que acabam agindo de acordo com esse condicionamento.

## 2.4 O PAPEL DO JOGO NO ESPAÇO ESCOLAR

Num contexto de educação escolar, o jogo proposto como uma forma de ensinar conteúdos às crianças aproxima-se muito do trabalho. Não se trata de um jogo qualquer, mas sim de um jogo transformado em instrumento pedagógico, em meio de ensino. Um jogo quando é utilizado de forma a ensinar, deve trazer em seu conteúdo elementos que permitam à criança entender para que sirva, e cabe ao professor estar informando isso.

No jogo, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, se tornando um dos meios mais propícios para a construção do conhecimento.

Soler (2005) diz que:

“Enquanto Educador acredita que algumas posições devam ser revistas, e uma delas é que o melhor lugar para se ofertar o jogo é a escola, pois a criança atual não tem mais a rua para brincar e, começa a trabalhar muito cedo, então acredito que a escola deveria valorizar o conhecimento sobre o jogo, brincadeira e brinquedo que a criança já traz, e a partir da ir ampliando esse conhecimento, e fazendo com que elas se tornem seres ilimitados”.

#### **2.4.1 A PEDAGOGIA DO ESPORTE E O ENSINO FORMAL**

Historicamente, a Educação Física tem convivido com diversos tipos de jogos. Na literatura específica temos acessos aos jogos pré-desportivo, aos jogos de regras aos grandes jogos, aos jogos cooperativos, aos jogos adaptados, entre outros.

Broto, (2001), diz que o esporte na escola é importante por varias razões: ser um dos conteúdos de Educação Física, de ser a escola uma agencia de promoção e difusão da cultura e até mesmo por questão de justiça social, uma vez que em outras agencias o acesso ao esporte será restrito a um numero reduzido de crianças e de jovens associados de clubes esportivos ou cliente de academias ou de escolas de esportes.

Na educação formal, como todos os seus demais conteúdos, o esporte deverá ser oferecido considerando-se as diferentes fases do ensino, bem como as características dos alunos em cada fase. Nesse sentido é preciso adequar as proposta pedagógicas e necessidades e às possibilidades do aluno.

Os recursos pedagógicos disponíveis são vários. Entre outros: exercícios analíticos, sincronizados, específicos e de transição. Os jogos e brincadeiras têm sido utilizados como facilitadores nesse processo. Já há algum tempo, discute-se na educação física a utilização do jogo como um facilitador na educação de crianças e jovens. (BROTTO, 2001)

### 3 EXEMPLOS DE JOGOS COOPERATIVOS

#### A) Estamos todos no mesmo saco.

##### **Propósito:**

Este jogo facilita a vivência de valores e o surgimento de questões bem interessantes como:

Desafio comum: percepção clara de interdependência na busca do sucesso.  
Trabalho em equipe: a importância de equilibrarmos nossas ações e harmonizarmos o ritmo do grupo.

Comunicação: a importância do diálogo na escolha da melhor estratégia para continuar jogando.

Respeito: pelas diferenças possíveis de encontrarmos em um grupo como: tipo físico, idade e diferença de opiniões.

Persistência: na afinação do grupo e na importância de manter o foco no objetivo.

Alegria: este também é um jogo para rir muito, a própria situação em que o jogo acontece já nos inspira rir.

##### **Recursos:**

Um saco gigante, confeccionado com tecido utilizado para forro de biquínis e sungas, pode ser adquirido em lojas de venda de tecido por quilo.

Ele vem em formato tubular, então é só medir a altura do saco que você acha ideal, cortar, costurar e está pronto.

##### **Descrição:**

Podemos iniciar o jogo (por exemplo, com 40 pessoas) questionando se todo o grupo caberia dentro deste saco gigante. Após a constatação de que é possível todos entrarem podemos estipular um percurso a ser percorrido pelo grupo.

O grupo poderá a qualquer momento fazer um pedido de tempo para a escolha de novas estratégias.

Posteriormente podemos aumentar o desafio e o grau de dificuldade colocando novos obstáculos no caminho a ser percorrido.

O jogo termina quando os participantes atingem o objetivo.

## **B) Ilha Deserta**

**Recursos:** Bancos ou cadeira.

### **Descrição**

Os participantes formam uma roda, pondo-se de pé em cima de cadeiras ou bancos. Estes representam ilhas desertas no meio do oceano. Informa-se os jogadores que o objetivo é dispor-se segundo a ordem alfabética dos seus primeiros nomes, a partir de um ponto da roda. No entanto a deslocação de uma ilha para a outra tem uma regra: aquele oceano tem tubarões e outros animais marinhos perigosos, pelo que ninguém deve tocar no chão.

## **C) Nó Humano**

### **Propósito:**

Estímulo ao raciocínio e ao trabalho em equipe  
Objetivo Específico: Desmanchar um nó feito com pessoas.

### **Descrição:**

Todos os participantes formam um círculo dando as mãos. Cada um verifica quem está à sua direita e à sua esquerda. Isto é muito importante, pois pode haver confusão depois, portanto, peça que cada um fale alto para si e para os outros: "João está à minha direita e Ana, à minha esquerda", etc. Diga para soltarem as mãos e caminharem pelo espaço, aleatoriamente, até ouvirem um sinal (palma ou assobio). Ao ouvi-lo, todos param exatamente onde estão. Agora, sem sair de suas posições, deverão dar sua mão direita para quem estava à sua direita e sua mão esquerda para quem estava à esquerda. Vai se formar

um nó de pessoas, e deverá ser desfeito, voltando o círculo à posição inicial, sem que ninguém solte as mãos.

Neste trabalho foram apresentados apenas alguns exemplos de jogos cooperativos. Na literatura existem mais de 100 exemplos de dinâmicas de jogos cooperativos.

#### 4 METODOLOGIA

A metodologia utilizada no estudo foi baseada em uma pesquisa bibliográfica.

## 5 REFERÊNCIAL TEORICO

Conclui-se que os jogos cooperativos transitam na importância do aspecto lúdico, promovendo através de seus dinâmicos estímulos a cooperação o respeito; fortalecimento de vínculos afetivos; auxílio no desenvolvimento das habilidades físicas e mentais; aumento da criatividade, imaginação atenção, raciocínio. Através dos jogos, as pessoas passam a dar mais valores aos diferentes tipos de relacionamentos de suas vidas, conscientizando-se mais pelos seus comportamentos, sentimentos, interesses, escolhas e compromisso.

Destaca-se também o crescimento dos jogos cooperativo em escala global no que se refere ao conteúdo das aulas de Educação Física, pois além de permitirem o desenvolvimento integral do aluno, considerando os aspectos da motricidade, o cognitivo e o social. Visam um aumento das qualidades sociais benéficas para um melhor relacionamento entre os alunos, tanto no convívio diário, quanto na conquista de objetivos coletivos. Reforça-se também a ideia de que os jogos têm ganhado espaço nas outras áreas específicas do conhecimento, pois reconhecem a qualidade de ensino que o jogo possui ao unir o aprendizado a ludicidade.

Pôde-se concluir, baseado nos diversos autores, que os jogos cooperativos são excelentes conteúdo a serem trabalhados nas aulas de Educação Física escolar e que estes jogos trazem muitos benefícios aos alunos, tais como, cooperação entre todos, inclusão de todos, inclusive dos menos habilidosos esportivamente, além de mostrar que a cooperação é fundamental no processo educacional de crianças e jovens, saindo da tradicional competição no contexto escolar.

## 6 REFERÊNCIAS

AMARAL, J. D. do. Jogos Cooperativos. São Paulo: Phorte, 2007.

BRASIL / MEC, Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. Educação Física: Ensino de primeira à quarta série. Brasília: 1998.

BROTTO, F.O. Jogos Cooperativos: O Jogo e o esporte como um exercício de convivência. São Paulo: Santos, 2001.

CORTEZ, R.N.C. Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola.. Dissertação (Mestrado em educação física). Rio Claro: , Universidade de Rio Claro, UNESP, Instituto de Biociências, 1999..

FILHO, S.C.; SCHWARTZ, G.M. Jogos cooperativos e condutas violentas: visão do Professor de Educação Física. Lecturas, Educación Física y Deportes. , v.11, n.96, 2006.

ORLICK, T. Vencendo a Competição. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

SOLER, R. Brincando e Aprendendo com os Jogos Cooperativos. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

VELOSO, R. R; SÁ, A.V. M. Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades. EFDeportes.com, Revista Digital - Buenos Aires - Ano 14 - Nº 132 - Maio de 2009.

<http://portalbrasil10.com.br/jogos-cooperativos-e-competitivos/> acessado em 28/10/2016.