



Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai - IDEAU



# REI

REVISTA DE EDUCAÇÃO DO IDEAU

Vol. 8 – Nº 17 - Janeiro - Junho 2013  
Semestral

ISSN: 1809-6220

*Artigo:*

## **EDUCAÇÃO FÍSICA E A SUA DIMENSÃO ATITUDINAL: O EXEMPLO DOS JOGOS COOPERATIVOS**

*Autora:*

CECCONELLO, Alessandra<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Licenciada em Educação Física. Endereço: Rua Conego Gregorio Comassetto. Bairro Santo Antonio, Estação-RS. Cep: 99930-000. [alessandra\\_2201@hotmail.com](mailto:alessandra_2201@hotmail.com)

## EDUCAÇÃO FÍSICA E A SUA DIMENSÃO ATITUDINAL: O EXEMPLO DOS JOGOS COOPERATIVOS

**Resumo:** O presente artigo busca analisar os aspectos atitudinais que podem ser trabalhados na educação física escolar utilizando-se o exemplo dos jogos cooperativos como conteúdo curricular. Mais especificamente, buscou-se conceituar os jogos cooperativos como instrumento educativo dentro da educação física escolar; demonstrar a possibilidade de se trabalhar concretamente a dimensão atitudinal como um dos aspectos relevantes no universo escolar; e explorar as diversas possibilidades de desenvolver a dimensão atitudinal através dos jogos cooperativos com alunos de educação física escolar. Entende-se que os jogos cooperativos têm se mostrado um conteúdo que frequentemente vem sendo utilizado como ferramenta por professores da Educação Física escolar que tentam, de certa forma, minimizar os aspectos negativos que a competição mal conduzida e mal orientada pode desenvolver nas crianças e jovens. Assim, a proposta deste trabalho é mostrar que existe a possibilidade de se desenvolver aspectos atitudinais através dos conteúdos utilizados no ensino dos jogos cooperativos na Educação Física escolar. Para tanto, buscou-se na literatura existente material pertinente ao tema e que possa responder aos questionamentos levantados. O desenvolvimento dos tópicos para este fim, compreende a influência da mídia no processo da aprendizagem, a aprendizagem através de jogos cooperativos e o entrelaçamento destes em relação a educação voltada ao resgate atitudinal, partindo da educação escolar. Como resultado do estudo compreende-se que os aspectos atitudinais podem ser trabalhados partindo-se da disciplina de Educação Física, nas escolas, tomando-se como ferramenta para esta disciplina os jogos cooperativos.

**Palavras-chave:** Educação Física. jogos cooperativos. dimensão atitudinal.

**Abstract:** This article analyzes the behavioral aspects that can be worked in physical education using the example of cooperative games as curriculum content. More specifically, I sought to conceptualize cooperative games as an educational tool in the physical education; demonstrate the ability to work concretely attitudinal dimension as one of the aspects in the school environment, and explore the various possibilities of developing attitudinal dimension through cooperative games with students in physical education. It is understood that the cooperative games have proven content that often has been used as a tool for teachers of Physical Education who try, somehow, to minimize the negative aspects that competition misguided and misdirected can develop in children and young. Thus, the purpose of this work is to show that there is a possibility of developing behavioral aspects of the content used in the teaching of cooperative games in Physical Education. Therefore, I sought in the existent literature relevant material to the theme and that can respond to the questions raised. The development of the topics for this purpose includes the influence of the media in the learning process, learning through cooperative games and the intertwining these in relative the education aimed at attitudinal rescue, starting school education. As a result of the study it is understood that the attitudinal aspects can be worked out starting from the discipline of physical education in schools, taking as a tool to discipline this cooperative games.

**Key words:** Physical Education. cooperative games. attitudinal dimension.

### 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Desde sua primitividade o homem busca adaptar-se ao meio natural e a transformá-lo. Foi assim com a vida nômade dos primórdios da humanidade, onde a caça, a pesca e a coleta de frutos impeliam o homem a ser forte e a trocar de lugar constantemente. Mais tarde, com o advento da agricultura, o homem buscou cultivar e melhorar o lugar onde fixava morada, através da limpeza de áreas, do estudo do clima e da criação de uma linguagem própria. Nesta

época, o homem precisava ser astuto, inteligente, aprender a processar e guardar informações e a criar habilidades manuais.

A civilização ocidental viu surgir um novo tipo de homem a partir da criação de máquinas, da difusão de informações através da leitura e da escrita e do advento da energia elétrica. Os primórdios da modernidade impeliu o homem ao trabalho como meio de ganhar dinheiro, fazendo surgir o capitalismo, o consumismo. Assim, houve a necessidade de um ser pensante, criativo, competitivo e ágil.

Saviani (1997) explica que vivemos, hoje, em uma era de tecnologias, de rapidez, de multiplicidade de informações, de máquinas capazes de realizar qualquer tarefa antes somente pensada para humanos. O homem criou um mundo destinado a servi-lo, a capacitá-lo, a torná-lo forte, saudável e a agilizar suas tarefas relacionadas ao ganho monetário. Dessa forma, o ser humano tornou-se refém de sua própria criação: a tecnologia. Não podemos mais conceber a humanidade sem a eletricidade, sem a informatização, sem o dinheiro.

Neste cenário, o homem parece ter se dado conta de que todas as suas criações e invenções, tudo o que construiu para servi-lo acabou sendo, também, um desconstrutor de sua personalidade. Já não sabemos mais para que estamos vivendo, pelo que lutamos e por quais motivos devemos ganhar dinheiro. E neste contexto, Saviani (1997) entende que o homem tem se voltado para suas origens primitivas, buscando sua essência e relacionando seu modo de vida aos males causados a si mesmo, aos outros e ao meio ambiente.

Uma das possibilidades que o ser humano encontra para desfazer alguns males criados por eles mesmos é o estudo e a aplicação de uma educação escolar voltada para o resgate de valores, de atitudes saudáveis e de pensamentos positivos. Conforme afirma Ribeiro (1986) é na escola, na educação, aliás, que o homem do século XXI tem apostado a recuperação de sua essência, de um viver voltado para o bem e para a preservação e cuidado com o Planeta Terra. E é a escola palco de inúmeras discussões e debates acerca dos aspectos que as disciplinas devem conter.

Hoje, explica Melo (1996) fala-se em transdisciplinaridade, em integração dos saberes, em uma educação holística e na extinção dos saberes fragmentados. Neste contexto, a Educação Física torna-se essencial, pois dela depende o pensar sobre o corpo, sobre o resgate do cuidado de si e do outro e sobre a integração do corpo e da mente. Através da regularidade dos exercícios físicos, sabe-se que o ser humano ganha saúde, torna-se um ser mais ágil, pensa melhor, vive melhor. E a disciplina de Educação Física, na atualidade, tem o objetivo de fazer despertar no aluno o gosto em buscar saúde, em sair do sedentarismo, característico da

vida moderna, e a viver em grupo, construindo a coletividade na execução de tarefas. Além disso, o desenvolvimento da disciplina, na escola, tem por objetivo demonstrar a possível tarefa de competir de maneira justa, saudável, através de jogos e brincadeiras e a manter atitudes de cordialidade, espírito de cooperação e de trabalho em equipe.

Neste contexto, explica Castellani Filho (1988), as modernas tecnologias e o impulso sofrido pela mídia despontam como fatores que não podem ficar dissociados do processo de ensino e aprendizagem escolar, uma vez que a própria escola adota estas ferramentas pra sua práxis. Todavia, é importante que se faça uma crítica sobre as informações colocadas à disposição tanto na internet quanto na mídia, especialmente a televisão uma vez que, como se sabe, nem toda a informação gera conhecimento, de fato.

## **2 A MÍDIA E SUA INFLUÊNCIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Segundo Darido e Rangel (2008) a mídia pode ser classificada como um conjunto de meios de comunicação de massa da sociedade atual e sua interferência no cotidiano das pessoas, especialmente a televisão, consiste em uma diversidade de elementos. Esses elementos, segundo os autores, influenciam na maneira como as pessoas entendem e recebem mensagens, nas características dos meios de comunicação de massa e no seu discernimento. Especificamente em relação à influência da televisão no cotidiano da disciplina de Educação Física, os autores consideram:

Quanto à Educação Física destacamos as características da produção esportiva e a fragmentação contida na TV. Uma especial atenção deve ser dada à fragmentação, pois é essa a característica principal e comum entre vários meios de comunicação. Ela consiste numa redução do todo a apenas um ponto de vista selecionado, de acordo com os interesses dos grupos econômicos que controlam a mídia (DARIDO e RANGEL, 2008, p.110).

Moreira (2006) aponta que o esporte vinculado aos meios de comunicação e em especial a televisão vem alterando, progressiva e rapidamente, a maneira como praticamos e percebemos o esporte. O autor assinala que mesmo quando a mídia critica e repudia ações violentas, o faz porque estes fatos prejudicam o espetáculo, o que leva a menores arrecadações, não sendo sua preocupação inicial a conscientização do telespectador.

Os meios de comunicação interferem na forma de disputa de muitas competições e na alteração de regras de modalidades esportivas, tudo isso para que possam proporcionar a seu público a sensação de estar dentro de um estádio, ginásio, autódromo ou qualquer outro local em que se pratique algum esporte, mas sempre com a intenção de vender e lucrar com o espetáculo esportivo, tornando o espectador um jogador, um técnico, um cronista, um debatedor interativo ou até mesmo um esportista (MOREIRA, 2006, p.23).

A função do educador é importante e decisiva para o esclarecimento e utilização adequada das informações alienantes repassadas pela mídia, é do professor o dever questionar o excesso de competição, evidenciando o lúdico e vinculando o esporte ao lazer, “reconhecer a possibilidade de realização no esporte de outros valores que não os da cultura esportiva hegemônica” (SCAGLIA e GOMES, 2005, p. 144).

Para Moreira (2006), é obrigação do professor, conhecer, entender, refletir e utilizar-se de todos os recursos para tornar sua aula um espaço de conhecimento e crescimento coletivo, transformando a metodologia de ensino, e mesmo usando recursos pouco comuns para a Educação Física, tal qual a televisão ou outros meios de comunicação.

É necessário que se interprete, decodifique as informações passadas pela mídia, e não mais as consuma passivamente, pois muitas vezes a mídia não mostra o esforço, as dificuldades em conseguir patrocínio, o tempo dedicado aos treinos, divulga apenas o resultado, positivo ou negativo. Transformando assim, a relação que existe entre as pessoas com a sociedade e com o mundo. “[...] precisa existir é uma leitura crítica de quem faz a mediação do conhecimento e acesso à informação para o aluno, ou seja, o professor” (MOREIRA, 2006, p. 26).

Darido e Rangel (2008) consideram que por sua importância e influência nas práticas de cultura corporal de movimento, a mídia precisa ser objeto explícito de ensino e aprendizagem na Educação Física, tanto como meio (educar com a mídia), quanto como fim (educar para a mídia). A finalidade do professor deve ser a capacitação dos alunos para uma apreciação crítica em relação a ela.

Moreira (2006), explica que a mídia eleva e derruba, mitifica, entroniza e eterniza esportistas, porém a intenção é de fazer consumir e para isso não se cansa de valorizar o mais forte, o mais rápido, o mais ágil, o mais hábil, as grandiosas instalações desportivas e tudo o mais que possa ser consumido. Segundo o autor:

As grandes jogadas, os feitos históricos, os recordes são valorizados por equipamentos, roupas, cores, hinos e bandeiras, lágrimas derramadas, sorrisos, gestos de glória ou desespero, a exaltação da conquista suada ou da chegada tardia por milésimos de segundo, os imensos ginásios e estádios, quadras, autódromos, por exemplo, são locais míticos e fantásticos em que o espetáculo corporal é encenado para ser assistido por várias pessoas, tanto pessoalmente, quanto pelos meios de comunicação (MOREIRA, 2006, p.26).

Nas aulas de Educação Física há uma predominância muito forte do espírito competitivo através dos jogos que sempre visam um vencedor. Para Darido e Rangel (2008), a introdução dos jogos cooperativos como conteúdo da Educação Física para criar uma consciência grupal onde cada um com sua competência irá conseguir ajudar a todos a alcançar o objetivo previsto, sem ter a idéia que deve ganhar sempre. E é neste contexto que aparecem os jogos cooperativos como um dos recursos sugeridos, possível de serem implementados na Educação Física.

Assim, pode-se discutir a espetacularização do esporte, que torna consumível na forma de imagem televisiva, argumentam Darido e Rangel (2008). A partir daí, algumas questões podem ser levantadas como, por exemplo, a forma de aliar as modalidades mostradas na televisão ao cotidiano escolar e, ainda, como conhecê-las por intermédio da mídia, como indicam os Parâmetros Curriculares Nacionais para Educação Física (Brasil, 1998).

A saída, talvez, seja a de tentar realizar na escola, aquilo que a mídia promove, mas, imprimindo um cunho pedagógico, ressaltando a importância da competição como fator gerador de superação e coleguismo, e não como fator de disputa onde quem vence é o melhor.

### **3 A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DOS JOGOS COOPERATIVOS**

Os jogos cooperativos sempre estiveram inseridos na sociedade, porém começaram a ser mais valorizados na década de 1950 nos Estados Unidos através do trabalho de Ted Lentz. No Brasil os Jogos Cooperativos tiveram suas primeiras manifestações nos anos 70 com o pesquisador canadense Terry Orlick que desenvolveu atividades físicas objetivando a cooperação, a aceitação, o envolvimento e a diversão.

Como afirma Batista (2006), as primeiras aparições dos Jogos Cooperativos foram nas comunidades tribais que jogavam e dançavam para celebrar, comemorar fatos importantes como: casamentos, época do plantio e da colheita. Outros povos como (esquimós) Ártico Canadense, (tangu) Nova Guiné também já demonstravam através da partilha de recursos, e a divisão de tarefas manifestações de cooperação.

Brotto (2001), explica que quando a criança participa do jogo cooperativo onde a busca pela vitória não é enfatizada ela tem sua auto-estima elevada, pois a sua vitória depende da ajuda do outro. Além de jogar sem tensões, a criança tem a oportunidade de conhecer suas habilidades e potenciais. Para Morin (2001, p. 39): “O objetivo da educação não é o de somente transmitir conhecimentos, mas criar um espírito para toda vida, onde ensinar é viver em transformações consigo próprio e com os outros”.

Orlick (1989) considera que a principal diferença entre cooperação e competição é que no primeiro todos cooperam e ganham, eliminando-se o medo do fracasso e aumentando-se a auto-estima e a confiança em si mesmo. Ao passo que no segundo, a valorização e esforço são deixados ao acaso ou concedidos apenas ao vencedor, o que gera frustração, medo e insegurança.

As características principais dos Jogos Cooperativos segundo Batista (2006) são:

a) há participação de todos na busca de uma meta comum, eliminando-se a preocupação com vitória ou derrota; b) ocorre a inclusão de todos, ao invés da exclusão usualmente vista em jogos competitivos; c) há liberdade para criar e construir, pois as regras são flexíveis e o jogo pode ser modificado em função das necessidades dos participantes, desviando o centro das atenções ao produto (resultado) para o processo; d) busca eliminar as estruturas típicas do confronto, que muitas vezes levam à agressão, possibilitando a vivência de relações respeitadas (BATISTA, 2006, p.109).

Já para Brotto (1999) os Jogos Cooperativos são jogos em que: a) a atividade está direcionada para a superação de desafios, e não para derrotar os outros; b) os objetivos são comuns, e não mutuamente exclusivos; c) o interesse está no jogo em si (processo), e não no resultado ou no placar (produto); e) surge interação e participação de todos, e não a rivalidade e a exclusão; f) desperta-se a criatividade e a confiança em si e no grupo, pois é possível explorar muitas alternativas sem a preocupação com o fracasso e a derrota.

Orlick (1989) afirma que as características humanizadoras contribuem para compreensão, amizade, consideração, entre outras. E que as relações desumanizadoras geram desconsideração com o próximo e seu sofrimento, desrespeito com os valores humanos, etc. O

autor diz, ainda, que a competição e a cooperação não são opostas diametralmente, mas estão próximas, pois existem graduações de competição e cooperação, e, às vezes, há interação entre as duas.

Em decorrência de todos esses avanços tecnológicos a escola precisa estar voltada para a formação de cidadãos autônomos, críticos e participativos. É cada vez maior e mais evidente a necessidade de se trabalhar a formação e a dimensão atitudinal dos alunos. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) existem quatro pilares que são a base da educação para a vida:

- aprender a conhecer: que pressupõe saber selecionar, acessar e integrar os elementos de uma cultura geral, suficientemente extensa e básica, com o trabalho em profundidade de alguns assuntos, com espírito investigativo e visão crítica; em resumo, significa ser capaz de aprender a aprender ao longo de toda a vida;
- aprender a fazer: que pressupõe desenvolver a competência do saber se relacionar em grupo, saber resolver problemas e adquirir uma qualificação profissional;
- aprender a viver com os outros: que consiste em desenvolver a compreensão do outro e a percepção das interdependências, na realização de projetos comuns, preparando-se para gerir conflitos, fortalecendo sua identidade e respeitando a dos outros, respeitando valores de pluralismo, de compreensão mútua e de busca da paz;
- aprender a ser: para melhor desenvolver sua personalidade e poder agir com autonomia, expressando opiniões e assumindo as responsabilidades pessoais.

Assim, o processo de participação no jogo pode resultar em um enriquecimento e crescimento, tanto pessoal quanto do grupo e das próprias atividades propostas. Amaral (2007) chama a atenção para o fato de que os jogos cooperativos propõem a busca de novas formas de jogar, com o intuito de diminuir as manifestações de agressividade nos jogos, provendo atitudes de sensibilidade, cooperação, comunicação, alegria e solidariedade.

Brotto (2001) considera que os jogos cooperativos têm servido como um caminho para a promoção de valores e atitudes humanas que propiciam o bem estar pessoal e coletivo. Atualmente, diz o autor, a “produção de conhecimento e experiência sobre esse assunto é cada vez maiô” (BROTTO, 2001, p.98). Ao mesmo tempo, há um aumento extraordinário de programas nas escola, na comunidade e nas organizações que incluem a realização de jogos cooperativos, preservando e nutrindo seus princípios originais, entre eles, participação, inclusão, realização de objetivos comuns, diversão e cooperação.

#### 4 JOGOS COOPERATIVOS E CONTEÚDOS ATITUDINAIS

Todo jogo e esporte tem uma intenção que ultrapassa os limites do campo e da quadra. Assim, é importante perceber qual a visão existente por trás dos jogos, bem como, conhecer o propósito das atividades propostas aos alunos no cotidiano da escola.

Tanto no jogo quanto na vida estamos permanentemente sendo desafiados a solucionar, harmonizar conflitos e realizar objetivos. Ninguém joga ou vive sozinho. Bem como ninguém joga ou vive tão bem, em oposição e competição contra outros, como se jogasse ou vivesse em sinergia e cooperação com outros (BROTTO, 2001, p.59).

Os jogos cooperativos propõe um exercício de ampliação da visão sobre a realidade da vida refletida no jogo. Percebendo os diferentes estilos do jogo-vida é possível escolher com consciência o estilo mais adequado para cada momento e para cada situação. Segundo Brotto (2001) as situações que se fazem presente no ambiente escolar são muitas e variadas e, dependendo da realidade de cada aluno, o somatório das experiências de vida, na escola, acabam por fazer do ambiente harmonioso ou agressivo (ou ambos).

Jogando cooperativamente ampliamos o foco projetado sobre o jogo e o esporte. Segundo Brotto (2001) passamos a percebê-los não apenas como um campo para o aperfeiçoamento das habilidades de rendimento, mas também como um meio para a potencialização de nossas habilidades de relacionamento, como por exemplo: compartilhar objetivos comuns, respeito e confiança mútua, diálogo, empatia, bom humor, paciência, espontaneidade, criatividade, cooperação, autenticidade, co-responsabilidade e liberdade.

Martins e Freire (2008) explicam que valores, atitudes e normas estão presentes na escola e compõem uma dimensão atitudinal dos conteúdos. Durante muito tempo esses conteúdos não apareciam de forma explícita no currículo oficial e faziam parte do chamado “currículo oculto”. Entretanto, houve a necessidade de tornar explícito o conjunto de conteúdos atitudinais a serem aprendidos pelos alunos.

De acordo com o pensamento de Aranha (2006), a dimensão atitudinal orienta o comportamento moral das pessoas. As atitudes são condutas ou comportamentos apresentados pelos alunos, e são determinadas pelos valores que eles apresentam. Os valores são princípios que permitem julgar as suas condutas e as dos outros e as normas são regras de comportamento que devem ser seguidas por todos os membros de um determinado grupo.

Na Educação Física, Martins e Freire (2008) ressaltam que historicamente a dimensão

procedimental dos conteúdos tem sido a mais destacada. Obviamente, a dimensão conceitual e a dimensão procedimental também aparecem, mas com menor ênfase e intencionalidade. Os autores defendem um equilíbrio na seleção de conteúdos, contemplando suas três dimensões.

Segundo Martins e Freire (2008), a dimensão atitudinal tem aparecido, muitas vezes de forma implícita, desde a introdução da educação física na escola, marcada por valores como a disciplina, a eugenia e a saúde, entendida apenas como benefícios orgânicos. Mais recentemente, durante a década de 1970, a adoção do esporte como conteúdo predominante nos dois últimos ciclos do ensino fundamental e durante todo o ensino médio, faz com que valores como a competição e a competência técnica sejam ressaltados nas aulas.

Aranha (2006) ressalta que a educação escolar é permeada por uma dimensão ética, que subsidia as escolhas escolares e compõe a cultura própria da escola, definida como o conjunto de normas, práticas, conhecimentos, valores e comportamentos nela historicamente construídos. O professor, de forma consciente ou não, é responsável pelo ensino da moral e da ética em suas aulas. Da mesma forma, Freire (1996, p. 33) ressalta a presença da ética e da moral na intervenção do educador quando declara que “o ensino dos conteúdos não pode dar-se alheio à formação moral do educando”.

Revelar a presença desses conteúdos é essencial porque, como afirma Aranha (2006, p. 171), a “educação se tornará mais coerente e eficaz se formos capazes de explicitar esses valores, ou seja, se desenvolvermos um trabalho reflexivo que esclareça as bases axiológicas da educação”. O autor argumenta a necessidade de evidenciar no currículo o conjunto de valores, atitudes e normas a serem aprendidos pelos alunos.

Na Educação Física uma há uma tendência a enfatizar conteúdos atitudinais gerais, que devem ser alvo de aprendizagem em todos os componentes curriculares, deixando de lado ou dando menor destaque a uma dimensão atitudinal que lhe é específica, diretamente ligada ao movimento humano.

Martins e Freire (2008) destacam que os valores e atitudes gerais devem ser expressos nos diferentes componentes curriculares, contribuindo para o desenvolvimento completo do aluno. Não obstante, em cada componente, além desses conteúdos atitudinais transversais, há normas, atitudes e valores “circunscritos em torno de sua própria matéria”. Em cada área do conhecimento existe um grupo de conteúdos atitudinais específicos, portanto é preciso que estudiosos e professores olhem com maior atenção para a especificidade dos conteúdos atitudinais presentes nas aulas de Educação Física.

Como destaca Goergen (2005) a construção de atitudes e valores é um processo que envolve grande complexidade, já que sofre influência de fatores biológicos, psicológicos e sociais. Tornar possível essa construção de forma intencional não depende apenas de boa vontade ou do discurso, mas pressupõe um domínio de conhecimentos sobre organização do ambiente adequado e a utilização de estratégias próprias. O autor explica que uma das dificuldades a serem enfrentadas pelos professores está na identificação dos valores que devem ser incorporados pelos jovens. Para selecionar os conteúdos atitudinais presentes em sua aula o professor de Educação Física se defrontará diariamente com esse desafio. Dessa forma, é importante que novos estudos sejam realizados com a finalidade de compreender como se compõe e organiza a dimensão atitudinal dos conteúdos na Educação Física.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O ser humano é, ao mesmo tempo, único e múltiplo. Por essas razões, necessitamos aprender a ser, viver, dividir e nos comunicarmos uns com os outros, buscando compreender nossas semelhanças e diferenças.

Partindo da idéia de que os elementos que nos unem são muito mais do que nos separam, obviamente, percebemos um grande grupo onde a união das qualidades e potencialidades de cada um fará deste mundo, um lugar melhor para se viver.

Conhecer o outro, é antes de tudo, enxergá-lo como um parceiro, isso tudo requer diálogo e generosidade. Ou seja, cooperação. Cooperar inclui um processo de empatia, confiança e afeição. É também, aprender e reaprender incessantemente.

Os jogos cooperativos contribuem na socialização uma vez que se estabelecem relações. Eles transitam na importância do aspecto lúdico, promovendo através dos seus dinâmicos estímulos a cooperação, o coleguismo, o respeito; fortalecimento de vínculos afetivos; auxílio no desenvolvimento das habilidades físicas e mentais; aumento da curiosidade, criatividade, imaginação, memória, atenção, raciocínio, entre outros fatores.

Os jogos cooperativos possibilitam uma maior aceitação entre as pessoas, resgatando a socialização e integração das mesmas. Através deles, as pessoas passam a dar mais valor aos diferentes tipos de relacionamentos de suas vidas, conscientizando-se mais pelos comportamentos, sentimentos, interesses, escolhas e compromissos. Jogamos para que juntos, possamos superar desafios. E para isso, libertarmos nossas potencialidades e solidariedade em

defesa do grupo. E temos o prazer e satisfação de ver que o mesmo acontece com nossos parceiros. Deve-se saber jogar com o outro para juntos termos a possibilidade de compartilhar o sucesso.

Por estas razões reafirma-se a importância e a influência dos jogos cooperativos no desenvolvimento das pessoas na medida em que se motiva os participantes, fazendo com que os mesmos se dêem conta da importância que temos uns para os outros, e como, juntos, podemos contribuir para um mundo melhor.

Por tudo o que aqui foi exposto, Moreira (2006) entende que a Educação Física escolar pode contribuir com a elaboração de um modelo de interação humana no qual o respeito à diferença, a discussão da ética, o resgate de valores humanos e o incentivo à paz sejam fatores essenciais.

E neste sentido, os jogos cooperativos aplicados ao cotidiano da Educação Física escolar tendem a auxiliar no resgate de valores e estimular uma educação de cunho atitudinal. Como afirma Amaral (2007), indivíduos de grupos cooperativos ajudam-se mutuamente com mais frequência, são mais sensíveis às solicitações dos companheiros e valorizam a ação do outro. Além disso, existe uma maior manifestação de amizade, maior coordenação de esforços para atingir um objetivo e uma maior integração em termos qualitativos.

Sabendo que a escola é um espaço promotor do ensino e aprendizagem e onde seus atores convivem diariamente, integrando seus saberes, entende-se que os jogos cooperativos auxiliam no âmbito atitudinal na medida em que as diferentes vivências podem gerar atritos. Dessa forma, integrar as crianças e jovens através do lúdico e realizar a cooperação através de jogos auxilia a diminuir as possíveis distâncias geradas pelas diferenças socioeconômicas que necessitam conviver na escola.

Para finalizar, Amaral (2007) afirma que jogar ou viver cooperativamente vai muito além do vencer ou ganhar. Para o autor, significa resgatar e valorizar o verdadeiro sentido humano. Por isso, é necessário trabalhar os sentimentos das pessoas, dos alunos resgatando uma educação holística, permeada por reflexões que incidem sobre a visão de mim e do outro, a visão do jogo, a visão do vencer e do perder e, prioritariamente, a visão de como posso contribuir para o crescimento e desenvolvimento de valores positivos no jogo.

## **REFERÊNCIAS**

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

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da Educação e da Pedagogia:** geral e Brasil. 3ed. São Paulo: Moderna, 2006.

BATISTA, Sidnei. Os Jogos Cooperativos e a Educação Física Escolar. In: MOREIRA, Evandro Carlos. **Educação Física Escolar: propostas e desafios II.** Jundiaí-SP: Fontoura Editora, 2006.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** Educação Física/Secretaria de Educação Fundamental Brasília: MEC/SEF, 1998 (5ª a 8ª séries).

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos:** o jogo e o esporte como exercício de convivência. 2ed. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.

CASTELLANI FILHO L. **Educação Física no Brasil – A História que não se conta.** 3ª ed., Campinas, SP: Papirus, 1988.

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene C. Andrade. **Educação Física na escola:** implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOERGEN, P. Educação e valores no mundo contemporâneo. **Educação e Sociedade,** Campinas, SP, v. 26, n. 92, p.983-1011, 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br>. Acesso em: 20 jul 2010.

MARTINS, Claudiane Dias; FREIRE, Elisabete dos Santos. **Conteúdos atitudinais nas aulas de Educação Física:** um estudo de caso. Artigo eletrônico publicado para a Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, VI7, n.3, 2008. Disponível em <http://www.mackenzie.br>. Acesso em 30 de agosto de 2010.

MELO V. A. **Escola Nacional de Educação Física e Desportos – Uma Possível História.** Dissertação de Mestrado – Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 1996.

MOREIRA, Evandro Carlos (Org.). **Educação física escolar:** propostas e desafios II. Jundiaí-SP: Fontoura Editora, 2006.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita:** repensar a reforma, reformar o pensamento. 4 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

ORLICK, Terry. **Vencendo a competição:** como usar a cooperação. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

RIBEIRO, M. L. S. **História da educação brasileira: a organização escolar.** São Paulo: Moraes, 1986.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações.** Campinas: Autores Associados, 1997.

SCAGLIA, Alcides; GOMES, M. Ricardo. O jogo e a Competição Investigações Preliminares In: VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, B. João (Orgs.). **O Jogo dentro e fora da escola.** Campinas, SP: Autores Associados, 2005.