

# O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR COMO POSSIBILIDADE DE APRENDIZADO PARA AS VIVÊNCIAS HUMANAS

## THE GAME IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION AS A POSSIBILITY OF LEARNING FOR HUMAN EXPERIENCES

## EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR COMO POSIBILIDAD DE APRENDIZAJE PARA LAS EXPERIENCIAS HUMANAS

Alessandra Zanini da Silva Rodrigues<sup>1</sup>  
Claudionei Vicente Cassol<sup>2</sup>

### Resumo

O objetivo desse estudo é investigar o jogo no currículo da Educação Física na Educação Básica em escolas públicas e as características cooperativas e competitivas que pode assumir. O trabalho se desenvolve a partir do levantamento bibliográfico acerca da legislação vigente e da busca em artigos científicos veiculados em periódicos com estrato elevado. Os jogos no trabalho pedagógico do movimento na Educação Física podem formar para a competição ou para a cooperação, ou seja, para o desenvolvimento de pensamentos e ações dos indivíduos em suas relações com a estrutura da sociedade. A competição deve ser mantida sob controle quando inserida na rotina escolar. Por isso, os professores precisam estar apossados do dinamismo pedagógico-educativo e dos saberes específicos e interdisciplinares da área para pensar seu trabalho docente e estarem atentos/as para que não ultrapassem os limites e aproveitem os momentos para uma formação equilibrada e a educação para a harmonia e convivência social com crescimento e aprendizado da pluralidade, da diversidade e apropriação dos aspectos dinâmicos e de tensionamento das experiências humanas. Nesse aspecto a presente reflexão observa que o/a profissional de Educação Física pode ponderar no momento de instalar a competição entre os/as alunos. Jogos cooperativos tendem a promover o interesse, a integração igualitária e a motivação dos/das alunos/as, compreensão que se mostra interessante para a difusão atualmente em que o individualismo se exacerba. Diante do exposto, essa reflexão apresenta discussões, obras relevantes e exemplos de jogos colaborativos que podem ser explorados pelos/as profissionais de Educação Física.

**Palavras-chave:** Jogo colaborativo. Jogo competitivo. Educação básica.

### Abstract

The objective of this study is to investigate the game in the Physical Education curriculum in Basic Education in public schools and the cooperative and competitive characteristics that it can assume. The work is developed from a bibliographic survey about current legislation and a search for scientific articles published in high-ranking journals. Games in the pedagogical work of movement in Physical Education can form for competition or for cooperation, that is, for the development of thoughts and actions of individuals in their relationship with the structure of society. Competition must be kept under control when inserted into the school routine. Therefore, teachers need to be in possession of the pedagogical-educational dynamism and the specific and interdisciplinary knowledge of the area to think about their teaching work and be aware that they do not exceed the limits and take advantage of the moments for a balanced training and education for the harmony and social coexistence with growth and learning of

<sup>1</sup> Mestranda em Educação no PPGEDU – URI-Frederico Westphalen-RS, Professora de Educação Física na rede estadual de ensino de Rondonópolis - MT. E-mail: zazaedufisica@hotmail.com.

<sup>2</sup> Doutor em Educação nas Ciências (Unijuí – Ijuí, RS). Professor na URI-Frederico Westphalen-RS e no CEEDO, Cerro Grande-RS. E-mail: cassol@uri.edu.br.

plurality, diversity and appropriation of dynamic and tensioning aspects of human experiences. In this aspect, the present reflection observes that the Physical Education professional can consider when installing competition among students. Cooperative games tend to promote the interest, equal integration and motivation of students, an understanding that is interesting for the dissemination currently in which individualism is exacerbated. Given the above, this reflection presents discussions, relevant works and examples of collaborative games that can be explored by Physical Education professionals.

**Keywords:** Collaborative game. Competitive game. basic education

### Resumen

El objetivo de este estudio es investigar el juego en el currículo de Educación Física en Educación Básica en las escuelas públicas y las características cooperativas y competitivas que puede asumir. El trabajo se desarrolla a partir de un relevamiento bibliográfico sobre la legislación vigente y la búsqueda de artículos científicos publicados en revistas de alto nivel. Los juegos en el trabajo pedagógico del movimiento en Educación Física pueden formar para la competencia o para la cooperación, es decir, para el desarrollo de pensamientos y acciones de los individuos en su relación con la estructura de la sociedad. La competencia debe mantenerse bajo control cuando se inserta en la rutina escolar. Por tanto, los docentes necesitan estar en posesión del dinamismo pedagógico-educativo y de los conocimientos específicos e interdisciplinarios del área para pensar en su labor docente y ser conscientes de que no superan los límites y aprovechar los momentos para una formación equilibrada y equilibrada. educación para la armonía y convivencia social con crecimiento y aprendizaje de la pluralidad, diversidad y apropiación de aspectos dinámicos y tensores de las experiencias humanas. En este aspecto, la presente reflexión observa que el profesional de Educación Física puede tener en cuenta a la hora de instalar competencia entre los alumnos. Los juegos cooperativos tienden a promover el interés, la integración equitativa y la motivación de los estudiantes, entendimiento que resulta interesante para la difusión actual en la que se exagera el individualismo. Dado lo anterior, esta reflexión presenta discusiones, trabajos relevantes y ejemplos de juegos colaborativos que pueden ser explorados por los profesionales de la Educación Física.

**Palabras clave:** Juego colaborativo. Juego competitivo. educación básica

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A premissa desse estudo está em investigar o jogo no currículo da Educação Física na Educação Básica em escolas públicas e se esta disciplina escolar assume características cooperativas ou competitivas e como lidar com essas fronteiras presentes na condição humana. Parece que podem ser visualizadas diversas práticas com possibilidades de serem desenvolvidas no âmbito da Educação Física e que podem estimular formas diferentes para que os/as alunos/as desenvolvam sociabilidade. Assim, os jogos no trabalho pedagógico da Educação Física podem formar para a competição ou para a cooperação, ou seja, para o desenvolvimento de pensamentos e ações dos indivíduos em suas relações com a estrutura da sociedade.

## MÉTODO

O desenvolver da problemática e o caminhar para dar conta dos objetivos, conduziu a análise dos dados e a problematização das situações em perspectiva sócio e historicamente

<i>Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n.1, p. 95-105, jan./abr. 2022.</i>	
Recebido em: 05/10/2021	Aceito em: 08/02/2022

contextualizadas e elegeu o método crítico-dialético, que no caso da Educação Física, é caracterizado por pesquisas que entendem o homem como um elemento social transformador da realidade, movido por interesses emancipatórios (AMARAL, 2012). Quanto à tipologia, o texto caracteriza-se como bibliográfico por compreender, segundo GIL (2010, p. 29), que esta modalidade de produção é “elaborada com base em material já publicado e [...] inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos”. Nesta mesma perspectiva, Neto (2004, p. 53) ensina que a pesquisa bibliográfica

[...] coloca frente a frente os desejos do pesquisador e os outros envolvidos em seu horizonte de interesse. Esse esforço em discutir idéias e pressupostos tem como lugar privilegiado de levantamento as bibliotecas, os centros especializados e arquivos. Nesse caso, trata-se de um confronto de natureza teórica que não ocorre diretamente entre pesquisador e atores sociais que estão vivenciando uma realidade peculiar dentro de um contexto histórico-social.

As referências de investigação são consideradas uma fonte não-reativa, mantendo as informações constantes em uma longa escala temporal. Também são consideradas naturais por terem origem em um determinado contexto histórico, econômico e social, e, deste modo, retratam e fornecem dados sobre o mesmo contexto sem perigo de alteração no comportamento dos sujeitos sob investigação, como aponta Godoy (1995). A opção, nesta compreensão, é por trabalhar com documentos oficiais, de livre acesso, a partir de uma análise qualitativa baseada em Godoy (1995), em que se busca a compreensão de características e estruturas das informações.

## **O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: INTERAÇÃO E DIVERSIDADE FAVORECIDAS EM ESCOLAS PÚBLICAS**

A Educação Física é diferente do esporte. Essa afirmativa é válida uma vez que o esporte é apenas um dos conteúdos que compõem o currículo da disciplina/componente da Educação Física. O trabalho com a atividade física visa manter um corpo saudável, fortalecer os músculos e desenvolver senso ético dos/as alunos/as com jogos cooperativos, enquanto nos esportes competitivos existem atividades físicas que exigem alto nível habilidades, aos quais nem todos os/as alunos/as se adequam. Muitos/as professores/as de Educação Física se concentram na avaliação das realizações dos/as alunos/as. Os/As professores/as, ainda que em uma análise do cotidiano escolar e das práticas corriqueiras naturalizadas nas escolas, parecem presumir e julgar os/as alunos/as conforme se destacam nos esportes que são ministrados, deixando outras habilidades fora da avaliação.

<i>Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n.1, p. 95-105, jan./abr. 2022.</i>	
Recebido em: 05/10/2021	Aceito em: 08/02/2022

A alocação do tempo nas aulas de Educação Física apenas para jogos competitivos, acredita-se, tem contribuído minimamente para a melhoria da aptidão física dos/as alunos/as. Tem se mostrado necessário um modelo de desenvolvimento de aprendizagem que possa contribuir de forma otimizada para atingir os objetivos da Educação Física e, com isso, indica-se ao/à professor/a de Educação Física a criação de uma atmosfera de aprendizagem propícia para o desenvolvimento integral dos sujeitos. As aulas de Educação Física, desse modo, podem proporcionar também jogos que visem estimular a criatividade, a saúde física e mental e a cooperação entre os/as alunos/as.

É importante ressaltar que todo jogo é organizado por um conjunto de regras que define o que é permitido e o que não é. São as regras que contribuem na organização e no andamento da atividade. Uma vez desrespeitadas, colocam todo o jogo em risco e, inclusive, os processos de aprendizagem convivências e desenvolvimento harmônico. O processo de aprendizagem por meio de atividades físicas requer o desenvolvimento de proposições de pedagógicas que contribuam não somente para o desenvolvimento físico, como também para o desenvolvimento psicossocial.

Para isso, o professor de Educação Física pode propor práticas de aprendizagem interessantes e variadas com potencialidade para tornar o aprendizado mais amplo, ativo, inovador e divertido. Promover o interesse e a motivação dos/as alunos/as por jogos que visem a integração igualitária entre os participantes, que não haja apenas um/a vencedor/a, mas que vise a cooperação, também é algo a ser aprendido. Segundo Orlick (1989), o sistema educacional é baseado na competição. Não se ensina as crianças a amarem o aprendizado, ensina-se a conseguir notas altas e o mesmo acontece com o esporte. Os/As alunos/as aprendem a vencer jogos e não a amarem os esportes.

A carreira esportiva, quando iniciada de forma precoce e intensa, pode provocar problemas em uma criança. A carga horária para alto rendimento do/a atleta é grande e reduz a participação em atividades, brincadeiras e jogos do mundo infantil e pode afetar o desenvolvimento social e escolar. Além disso, problemas relevantes de saúde física, *doping* e outros de ordem psíquica se tornam graves em atletas que sofreram desilusões, fracassos ou que não possuíam talento para o esporte e persistiram na área esportiva. É necessário trabalhar o esporte de forma a torná-lo uma possibilidade de desenvolvimento humano saudável, crítico e solidário e não de exclusão daqueles/as tidos como menos habilidosos/as e com sobrecarga aos/às com habilidades específicas. (KUNZ, 2004).

A competição quando trabalhada em excesso reduz a autoestima, aumenta o medo de falhar, reduz a expressão das capacidades pessoais e o desenvolvimento do/a aluno/a. Para Fernandes (2006), a competição favorece a comparação entre as pessoas e a exclusão baseada em poucos e/ou frágeis critérios. A competição interfere no desenvolvimento de aprendizagens adaptativas e cooperativas para a solução de problemas. Outro aspecto relevante é que há situações em que a competição pode gerar atitudes irracionais e auto derrotista, ocasionando o rompimento de valores importantes para convívio social. (ORLICK, 1989; MENDES et al. 2009). Um ambiente competitivo aumenta a tensão e a frustração, podendo gerar comportamentos agressivos (FERNANDES, 2006). Nessa mesma linha Brotto (1999) relata que a maioria dos

jogos estimula o confronto e não o encontro entre jogadores e expõe que a competição pode causar situações que eliminam a diversão e a alegria de jogar.

Situações competitivas tendem a estimular a suspeita e a falta de confiança, uma vez que não se espera que haja entreajuda. Entretanto, a verdadeira superioridade não depende da competição e o sucesso não depende do fracasso de outra pessoa. (ORLICK, 1989).

Maia et al. (2007) trabalharam com jogos competitivos e colaborativos e observaram boa aceitação dos jogos colaborativos entre estudantes e explanam que os/as mesmos/as devem ser amplamente explorados pelos/as professores/as de Educação Física. Os pesquisadores também ponderaram que a competição faz parte do aprendizado e enfatizaram a necessidade de aprender a ganhar e a perder e que isso faz parte do jogo da vida.

Lovisol et al. (2013) analisaram o conteúdo das mensagens que colocam a proposta dos jogos cooperativos como superiores aos jogos competitivos e como resultado reconheceram o valor positivo de expandir a prática dos jogos cooperativos. Contudo, enfatizaram que os cooperativos não devem ser colocados como verdadeiros e únicos e em oposição. Destacam que é necessário o equilíbrio, e que não há vantagens de jogos cooperativos sobre os competitivos. Segundo Orlick (1989) as pessoas estão situadas em um mundo marcado pela competição, recompensa-se os/as vencedores/as e rejeita-se os/as perdedores/as. Ensina-se, desde cedo, às crianças que mais importante não é amar o aprendizado, mas sim, a se esforçar para tirar boas notas e serem superiores às outras em tudo o que fazem.

## **COMPETIÇÃO E COOPERAÇÃO: PRÁTICAS EDUCATIVAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

A Educação Física tem se mostrado efetiva quando apresenta jogos que visem a saúde. Pode ser uma atividade psicomotora realizada com base no conhecimento (cognitivo) e suas relações interpessoais se vinculam às atitudes ou ao afetivo (como cooperação, ajudando uns aos outros) (GHIRALDELLI JÚNIOR, 2007) e no desenvolvimento das habilidades motoras, o que deverá ser apoiado pelo conhecimento de como fazê-lo. Dessa forma abre possibilidades de comportamentos de vida saudáveis, atitudes de honestidade, de disciplina, de autoconfiança, de resistência, de equilíbrio emocional, de cooperação e de assistência mútua.

Jogos de cooperação e competição são utilizadas atualmente nas aulas de Educação Física. Alguns profissionais se preocupam com um uso excessivo de estratégias competitivas e a subutilização de estratégias cooperativas como sugerem os estudos de Bernstein, Phillips e Silverman (2011) e de Tauer e Harackiewicz (2004). Em parte, esse desequilíbrio existe devido ao simplismo das compreensões sobre competição e cooperação. A falta de entendimento das características de desenvolvimento de diferentes idades e grupos de crianças, por parte dos profissionais, afeta a disposição de atividades que aprimoram sua capacidade de cooperar e ou competir. O uso de estratégias de aprendizagem cooperativa é um conceito relativamente novo (CASEY; GOODYEAR, 2015) quando comparado com os esportes tradicionais e ao conteúdo centrado em jogos da Educação Física. (LANDI; FITZPATRIC; MCGLASHAN, 2016).

Para ver a importância atribuída à competição em nossa sociedade, basta olhar para o número de veículos de comunicação dedicados aos esportes, salários exorbitantes de atletas

profissionais e programas de televisão que retratam crianças em eventos competitivos de alto risco. Embora pareça razoável que as crianças sejam protegidas do mundo competitivo nas escolas, este parece ser o caso em várias salas de aula e ambientes de Educação Física. Na Educação Física, os esportes competitivos são fundamentais para muitos currículos. (SINGLETON, 2003). Além dos esportes tradicionais, abordagens centradas no jogo com resultados ganha-perde, são comuns. A competição é evidente em várias práticas ao longo de seus programas: corridas de revezamento, jogos de eliminação e torneios. Mesmo em desafios destinados a ensinar cooperação, pode-se ouvir um professor dizer: “O primeiro grupo que termina é o vencedor”.

A competição, em nossa cultura, não tem a função de apenas estabelecer e reforçar uma relação de dominação entre ganhadores e perdedores, mas a tentativa de justificar e naturalizar tal relação. Classes e ideologias dominantes fazem com que as classes desfavorecidas ou exploradas aceitem a condição de dominadas como uma coisa natural. E como pondera Correia (2006), fazem acreditar que um dia a situação possa ser revertida como em um jogo, em que o vencer é questão de aptidão, força e treinamento. Caso não tenha qualidades significativas, pode se contentar com a condição de perdedor.

Os professores e treinadores podem utilizar a cooperação e competição com diferentes graus de ênfase, atendendo alunos/as em suas necessidades e interesses de desenvolvimento. Além disso, é interessante que os/as professores/as entendam que tanto a cooperação eficaz quanto a competição exigem habilidades a serem aprendidas e desenvolvidas durante a Educação Física. Diferentes pesquisas mostraram o papel da competição e o valor agregado ao expor os/as alunos/as à competição com seus colegas nas aulas de Educação Física. (BERNSTEIN e LYSNIAK, 2017; BERNSTEIN, PHILLIPS e SILVERMAN, 2011; ENNIS; 1996). Questões consideráveis, como constrangimento do/a aluno/a (ENNIS, 1996), falta de objetivos de aprendizagem (CHEN e ENNIS, 2004), foco excessivo em ganhar-perder cenários (Piper, 2014), várias orientações de competitividade dos/as alunos/as (BENI, FLETCHER e CHRÓINÍN, 2017), vergonha pública de menos estudantes esportivos (VAN DAALLEN, 2005), e um impacto negativo sobre níveis de atividade física mais tarde na vida (CARDINAL; YAN; CARDINAL, 2013) foram todos associados à ênfase excessiva na competição na Educação Física.

Assim, a competição deve ser mantida sob controle quando inserida na rotina escolar. Para que a competição seja significativa e não ultrapasse os limites para a uma equilibrada formação, sugere-se considerar algumas de atitudes, conforme o quadro 01.

Quadro 01. Observações para o profissional de Educação Física ponderar no momento de instalar a competição entre os alunos.

	Adequado	Inadequado
1	Varie seu conteúdo curricular.	Esportes de equipe e outras formas de competição.
2	Ensine habilidades e jogos cooperativos.	Supor que todos tenham as habilidades para competir.
3	Varie as regras e grupos frequentemente para otimizar os desafios.	Regras com o pressuposto de que elas beneficiam igualmente a todos.
4	Ensine a valorizar a diversidade de interesses e habilidades.	Achar que todos os alunos gostam de competir da mesma maneira ou de todas.

5	Ofereça, em esportes coletivos, opções para diferentes níveis de Competição.	Esperar que todos os alunos queiram competir.
6	Certifique que todos os alunos tenham os níveis de habilidade para competir antes de colocá-los em situações competitivas.	Acreditar que todos os alunos desenvolverão habilidades de competição adequadas no mesmo período de tempo.
7	Estimule o feedback construtivo e corretivo em vez de crítica ao desempenho.	Conversa negativa e atitudes críticas a alunos menos qualificados.
8	Certifique que todos os alunos tenham tarefas e equipamentos apropriados para eliminar oportunidades de os alunos criticarem alunos menos qualificados.	Deixar os alunos mais habilidosos ociosos, com tempo para observar e tirar sarro de alunos menos qualificados.
9	Enfatize a diversão da atividade física em vez do resultado de uma pontuação.	Pensar nos vencedores ou enfatizar demais a importância de uma vitória nas aulas de Educação Física .
10	Reconheça esforço e melhoria.	Punir perdedores ou recompensar vencedores.

Fonte: Autora

Para Almeida (2010) e Brotto (2000), os jogos cooperativos são exercícios para compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmos. São, igualmente, fonte de prazer. Para Correia (2006, p.159).

A cooperação refere-se ao envolvimento e à participação das crianças nos jogos, mostrando aumento da colaboração, da solidariedade, da amizade e do respeito entre elas. Os jogos cooperativos, ao permitir aos alunos uma nova forma de jogar, melhoram a interação social, levando-os a perceber a possibilidade de haver divertimento sem a competição a que estão acostumados.

Por mais que os jogos cooperativos pareçam algo recente, eles não o são. Há relatos sobre jogos cooperativos de milhares de anos atrás, quando comunidades tribais se uniam para celebrar a vida (ORLICK, 1989 apud BROTTTO, 2002). Desde 1989 e amplamente discutido, Orlick (1989), conseguiu vislumbrar que os jogos cooperativos eram a base de um caminho para começar algumas mudanças positivas em vista de uma ética cooperativa. É possível afirmar que no cenário nacional, a principal referência sobre os estudos dos Jogos Cooperativos é Brotto (1999, 2000 e 2002), porém no cenário externo essa discussão é mais antiga e remonta aos anos 70 com, por exemplo, Campbell (1974), que já discutia o assunto.

## **JOGOS COOPERATIVOS: POSSIBILIDADE DE DESENVOLVIMENTO DO IMAGINÁRIO E DAS RELAÇÕES HUMANAS**

Biologicamente, os humanos são, em grande parte, projetados para o interesse próprio. Portanto, uma mentalidade cooperativa não pode surgir automaticamente a menos que eles possam ver os benefícios futuros da cooperação. Percebe-se, portanto, que a tensão entre o interesse próprio e o coletivo pode impedir o trabalho em equipe. Assim, vários métodos foram sugeridos para auxiliar o desenvolvimento do pensamento crítico.

A aprendizagem cooperativa, em que duas ou mais pessoas aprendem algo juntas, é um exemplo. (DILLENBOURG, 1999). Abrami et al. (2008) observam, em sua revisão da literatura, que a colaboração tem um efeito positivo nas habilidades de pensamento crítico (embora outros fatores no contexto de aprendizagem também sejam importantes). Pode-se contrastar isso com a visão de que o interesse próprio (ou pelo menos a falta de interesse na cooperação) mata a criatividade. (BECHTOLDT et al., 2010). Gokhale (1995) sugeriu que a aprendizagem cooperativa poderia melhorar o desenvolvimento do pensamento crítico por meio de um processo alternado de 'falante-ouvinte' de avaliação, discussão e esclarecimento do pensamento de um parceiro. Uma outra questão é até que ponto a aprendizagem cooperativa é encorajada pelo benefício mútuo, isto é, pela reciprocidade. (SALOMON; PERKINS, 1998; DONAHUE et al., 2003). É mais provável que ofereçamos ajuda quando sentimos que outras pessoas podem nos ajudar. Em contraste, o comportamento não cooperativo desencadeado pelo interesse próprio perderá os benefícios potenciais da cooperação futura. Palmer & Steadman (1997) e Brosnan et al. (2006) entre outros também afirmaram que os mecanismos de reciprocidade cooperativa podem ser responsáveis por vários tipos de cooperação que se espalham por muitos ambientes culturais diferentes.

A aprendizagem baseada em jogos tornou-se um foco crescente para pesquisadores educacionais. (PRENSKY, 2005; DONDLINGER, 2007). Seu foco no conteúdo de aprendizagem e na motivação é visto como eficaz. (PRENSKY, 2005). Além disso, a resolução de problemas baseada em jogos situados e contextuais em um ambiente físico pode apresentar experiências diretas de aprendizagem (TAN; SOH, 2010). O pressuposto é que o emparelhamento de conteúdo instrucional com certos recursos de jogo (recompensas, feedback etc.), combinado com contextos de aprendizagem significativos, será mais envolvente e, assim, alcançará os objetivos instrucionais desejados. (ANNETTA, 2008).

Ações cooperativas quando ensinadas indicam melhores relacionamentos interpessoais, capacidade de trabalhar em colaboração com outras pessoas e desenvolvimento da auto-estima. (COHEN, 1994). Os jogos cooperativos podem realizar uma transformação social, inclusão, companheirismo, desenvolvimento de personalidade. Por isso, os jogos conseguem criar ambientes interessantes e gratificantes, em que a argumentação entre os indivíduos é maior, pois não estimula a pressão entre participantes e estimula o desenvolvimento integral das crianças (TALLAR; SELOW, 2016).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho trouxe aspectos relevantes para o profissional de educação física a respeito de jogos cooperativos se competitivos, com intuito de estimular um modelo de aprendizagem que possa contribuir para atingir os objetivos de aprendizagem da educação física, corroborando para o desenvolvimento integral dos alunos de forma a estimular a criatividade, a saúde física e mental e a cooperação entre os mesmos. Apresentou a importância de práticas de aprendizagem, que devem ser interessantes e variadas com potencialidade para tornar o aprendizado mais amplo, ativo, inovador e divertido, buscando promover o interesse e a motivação dos/as alunos/as por jogos que visem a integração igualitária entre os participantes,

que não haja apenas um/a vencedor/a, mas que vise a cooperação, também é algo a ser aprendido.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Brincar cooperativo: Vivências lúdicas de jogos não competitivos**. São Paulo: Editora Vozes. 2010.

AMARAL, Lucas Vieira do. Tipos de pesquisa em Educação Física. **Revista Digital. Buenos Aires**, Año 17, n. 167, abril de 2012.

ANNETTA, Leonard A. Video games in education: why they should be used and how they are being used. **Theory into Practice**, v. 47, n. 3, p. 229-239, 2008.

BECHTOLDT, Myriam N.; DE DREU, Carstn K. W.; NIJSTAD, Bernard A.; CHOI, Hoon-Seok. Motivated information processing, social tuning, and group creativity. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 99, n. 4, p. 622, 2010.

BERNSTEIN, Eve; LYSNIAK, U. Teachers' beliefs and implementation of competitive activities for multicultural students. **Urban Education**, v. 52, n. 8, p.1019–1045. 2017.

BERNSTEIN, Eve; PHILLIPS, Sharon R., & SILVERMAN, Stephen. Attitudes and perceptions of middle school students toward competitive activities in physical education. **Journal of Teaching in Physical Education**, v. 30, n. 1, p. 69–83. 2011.

BROSNAN, Sarah F.; FREEMAN, C.; WAAL, F. de. Partner's behavior, not reward distribution, determines success in an unequal cooperative task in capuchin monkeys. **American Journal of Primatology**, v. 68, n. 7, p. 713-724, 2006.

BROTTO, Fábio Otuzi. Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como exercício de convivência. **Dissertação (Mestrado em Educação Física)** - Campinas, SP: Universidade Estadual de Campinas, 1999.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos: Renovada. 2000.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 2. ed. Santos: Projeto Cooperação, 2002.

CARDINAL, Bradley J.; YAN, Zi; CARDINAL, Marita K. Negative experiences in physical education and sport: How much do they affect physical activity participation later in life? **Journal of Physical Education, Recreation & Dance**, v. 84, n. 3, p. 49–53. 2013.

CASEY, Ashley; GOODYEAR, Victoria A. Can cooperative learning achieve the four learning outcomes of physical education? A review of literature. **Quest**, v. 67, n. 1, p. 56–72. 2015.

CHEN, Ang.; ENNIS, Catherine. D. Goals, interests, and learning in physical education. **Journal of Educational Research**, v. 97, n. 6, p. 329–339. 2004.

<i>Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n.1, p. 95-105, jan./abr. 2022.</i>	
Recebido em: 05/10/2021	Aceito em: 08/02/2022

COHEN, Elizabeth G. Restructuring in the classroom: Conditions for productive small groups. **Review of Educational Research**, v. 64, n1, p.1-35, 1994.

CORREIA, Marcos Miranda. Jogos Cooperativos Perspectivas, Possibilidades E Desafios Na Educação Física Escolar. **Rev. Bras. Cienc. Esporte, Campinas**, v. 27, n. 2, p. 149-164, jan. 2006.

DILLENBOURG, Pierre. **What do you mean by collaborative learning?** P. Dillenbourg (Ed.), Collaborative-learning: Cognitive and computational approaches, Elsevier, Oxford, p. 1-19, 1999.

DONAHUE, David M.; BOWYER, J.; ROSENBERG, D. Learning with and learning from: reciprocity in service learning in teacher education. **Equity & Excellence in Education**, v. 36, n. 1, p. 15-27, 2003.

DONDLINGER, Mary Jo. Educational video game design: a review of the literature **Journal of Applied Educational Technology**, v. 4, n. 1, p. 21-31, 2007.

ENNIS, Catherine. D. Students' experiences in sport-based physical education: More than apologies are necessary. **Quest**, v. 48, n. 4, 453-456. 1996.

FERNANDES, Allison P. C. Mudança de comportamento das crianças através da prática de jogos cooperativos. Fortaleza, 2006. 70p. **Monografia (Especialização)** – Universidade de Brasília, Centro de Ensino a distância.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa tipos fundamentais. **Revista de administração de empresas**. São Paulo, v.35, n. 3, p. 20-29, 1995.

GOKHALE, Anuradha A. Collaborative learning enhances critical thinking. **Journal of Technology Education**, v. 7, n. 1, 1995.

KUNZ, Elenor. **Transformação Didático-Pedagógica do esporte**. 6ª edição. Ijuí, Editora unijuí, 2004. 160 p.

LANDI, Dillon; FITZPATRICK, Katie; MCGLASHAN, Hayley. Models based practices in physical education: A sociocritical reflection. **Journal of Teaching in Physical Education**, v. 35, n. 4, p. 400-411, 2016.

LOVISOLO, Hugo Rodolfo; BORGES, C. N. F.; MUNIZ, I. B. Competição e cooperação: na procura do equilíbrio. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**. 2013, v. 35, n. 1, p.129-143.

MAIA, Raquel Ferreira; MAIA, Jusselma Ferreira; MARQUES, Maria Teresa da Silva Pinto. Jogos Cooperativos X Jogos Competitivos: um desafio entre o ideal e o real. **Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança**, v. 2, n. 4, p. 125-139, dez. 2007.

<i>Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n.1, p. 95-105, jan./abr. 2022.</i>	
Recebido em: 05/10/2021	Aceito em: 08/02/2022

MENDES, Ligia Calandro; PAIANO, Ronê; FIGUEIRAS, Isabel Porto. Jogos cooperativos: eu aprendo, tu aprendes, nos cooperamos. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**. v. 8, n. 2, p. 133-154, 2009.

NETO, Otávio Cruz. O trabalho de campo como descoberta e criação. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social**. 23. ed. RJ: Vozes, 2004.

PALMER, Craig T.; STEADMAN, Lyle B. Human kinship as a descendant-leaving strategy: a solution to an evolutionary puzzle. **Journal of Social and Evolutionary Systems**, v. 20, n. 1, p. 39-51, 1997.

PIPER, Steven. The place and limits of competition in the physical education curriculum. **Master of Arts by Research**, University of Gloucestershire, Cheltenham, England. 2014.

PRENSKY, Marc. **Computer games and learning: digital game-based learning**. J. Raessens, J. Goldstein (Eds.). Handbook of computer game studies, MIT Press, Cambridge, p. 97-122, 2005.

SALOMON, Gavriel; PERKINS, David N. Chapter 1: Individual and social aspects of learning. **Review of research in education**, v. 23, n. 1, p. 1-24, 1998.

SINGLETON, Ellen. Rules? Relationships? A feminist analysis of competition and fair play in physical education, **Quest**, v. 55, n. 2, p. 193–209. 2003.

TALLAR, Vinicius; SELOW, Marcela Lima Cardoso. A importância dos jogos cooperativos no contexto escolar. **Vitrine Prod. Acad.**, Curitiba, v. 4, n. 2, p. 285-302, jul./dez. 2016.

TAN, Chek Tien; SOH, Donny. **Augmented reality games: a review**. In proceedings of GAMEON-ARABIA, EUROSIS, 2010.

TAUER, John M.; HARACKIEWICZ, Judith M. The effects of cooperation and competition on intrinsic motivation and performance. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 86, n. 6, p. 849–861. 2004.

VAN DAALEN, Cheryl. Girls' experiences in physical education: Competition, evaluation, and degradation. **Journal of School Nursing**, v. 21, n.2, 115–121. 2005.