



Centro Universitário de Brasília – UniCEUB  
Faculdade de Ciências da Educação e Saúde – FACES

IGOR DO NASCIMENTO SANTOS

**EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL COM BASE EM JOGOS  
COOPERATIVOS**

Brasília  
2019

IGOR DO NASCIMENTO SANTOS

**EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL COM BASE EM JOGOS  
COOPERATIVOS**

Folha de Aprovação do Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciatura em Educação Física pela Faculdade de Ciências da Educação e Saúde Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientador: Prof. (a) Me. Celeida Belchior Garcia Cintra Pinto

Brasília

2019

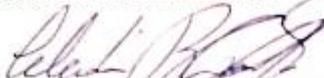
IGOR DO NASCIMENTO SANTOS

**EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL COM BASE EM JOGOS  
COOPERATIVOS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
aprovado como requisito parcial à  
obtenção do grau de Licenciatura em  
Educação Física pela Faculdade de  
Ciências da Educação e Saúde Centro  
Universitário de Brasília – UnICEUB.

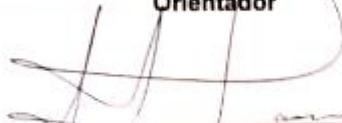
**BRASÍLIA, 10 de Junho de 2019**

**BANCA EXAMINADORA**



---

**Prof.Me. Celeida Belchior Garcia Cintra Pinto**  
Orientador



---

**Prof.Me. Sérgio Adriano Gomes**  
Membro da banca



---

**Prof. Me. Hetty Lobo**  
Membro da banca

## **Educação física infantil com base em jogos cooperativos**

### **RESUMO**

O presente estudo buscou investigar, por meio de uma revisão bibliográfica, a relevância dos jogos cooperativos como uma atividade a ser desenvolvida nas aulas de educação física voltada para a educação infantil, evidenciando a importância de se trabalhar esses tipos de jogos nas aulas, com o intuito de diminuir os níveis de agressividade, competição e individualidade entre os alunos. Teve como objetivo explorar como os jogos cooperativos se refletem no desenvolvimento da cooperação dentro do ambiente escolar. O estudo foi realizado por meio de uma revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa, utilizando como consulta textos de artigos científicos, monografias, dissertações e livros, que abordassem sobre jogos cooperativos, educação infantil, educação física e cooperação. Para consulta foram utilizadas as bases de dados: Google Acadêmico, Revista da área da educação física e psicologia, acervo do UniCEUB e a plataforma do Scielo. A Educação Física constitui um espaço de contribuição no caminho de mudanças, utilizando jogos cooperativos, pois evidenciam-se como mais adequados para o desenvolvimento da cooperação, oferecendo oportunidades para a criança criar situações diferentes, aceitar mudanças e acreditar que há possibilidades de transformar valores em sua vida. Concluiu-se que a inserção dos Jogos Cooperativos, enquanto um dos conteúdos da Educação Física na Educação Infantil, faz-se necessária, a fim de oportunizar a vivência do cuidado com o próximo, agregando valores como o respeito mútuo, pensar e agir no coletivo. Fica evidente a importância do professor de Educação Física ao incentivar a aprendizagem de forma lúdica e prazerosa, evidenciando as vantagens que o momento de brincadeiras e jogos, de forma cooperativa traz para o desenvolvimento integral e harmonioso da criança.

**Palavras-chave:** Jogos Cooperativos. Educação Física. Educação Infantil.

## 1 INTRODUÇÃO

A complexidade das transformações pelas quais passa a sociedade moderna tem exigido cada vez mais uma compreensão interdisciplinar do fenômeno da interdependência social em suas dimensões subjetiva e histórico-cultural (PALMIERI, 2015).

Estas transformações se refletem nas instituições sociais, particularmente na família e na escola, pois estas atuam de forma mais direta na promoção de valores sociais, por meio do seu papel fundamental no desenvolvimento da visão de mundo, sociabilidade, afetividade e demais dimensões do desenvolvimento psicológico de crianças e adolescentes (KISHIMOTO, 2007).

No caso das instituições de ensino, estrutura e funções hierarquizam o espaço de tal modo que definem as formas de relação interpessoal e assim vão promovendo valores, normas e princípios de acordo com suas propostas e concepções (RICCETTI, 2001).

De acordo com Jenkinson (2010) onde o sistema é constituído de diversas barreiras institucionais que prejudicam o desenvolvimento da criança, os professores são participantes de um sistema institucionalizado, influenciado por uma infinidade de fatores complexos, desde as instalações e equipamento, a cultura escolar, motivação dos alunos, a prática de esportes, como também a percepção da educação física perante as outras matérias.

A mudança do ensino convencional segundo Ferreira (2016) ajuda a romper barreiras e preconceitos, que em diversas vezes acarretam tanto à violência verbal, quanto a física, como o bullying, que são obstáculos para a aprendizagem dentro do ambiente escolar.

Segundo Damiani (2008) o desenvolvimento de atividades, de maneira colegiada, podem criar um ambiente rico em aprendizagens acadêmicas e sociais, tanto para estudantes como para professores, assim como proporciona a estes um maior grau de satisfação profissional.

Trazendo o jogo para dentro da sala de aula, segundo Riccetti (2001), a educação se torna mais compatível com o desenvolvimento natural das crianças, contribuindo para que a aprendizagem escolar seja relevante para o seu

desenvolvimento, auxiliando o professor a promover a cooperação no contexto da educação infantil (PALMIERI, 2015).

Assim, associado à Educação Física, contribui para o desenvolvimento da cooperação, oferecendo oportunidades para a criança criar situações diferentes, aceitar mudanças e acreditar que há possibilidades de transformar valores em sua vida (PEREIRA, 2018).

No contexto da Educação Infantil os jogos cooperativos são uma ferramenta pedagógica acessível e também atraente dentro do processo de ensino e aprendizagem, proporcionando objetivos comuns por meio de ações compartilhadas que tragam benefícios para todos os envolvidos. (BROTO, 1999).

O colaborativo possibilita, além disso, o resgate de valores como o compartilhamento e a solidariedade, que se foram perdendo ao longo do caminho trilhado por nossa sociedade, extremamente competitiva e individualista (SILVA, 2016).

Segundo Camparin (2012) propicia benefícios que influenciam na socialização, de forma a motivar para a realização das atividades práticas. Estimula as crianças a se desenvolverem como cidadãos, tornando-os mais críticos e reflexivos perante a sociedade.

O Jogo, desde suas primeiras manifestações, esteve sempre imerso num ambiente muito dinâmico e de constantes modificações quanto às suas definições, aplicações e dimensões (BAILEY, 2006)

Os jogos cooperativos possuem muitas opções e categorias, o que facilita seu desenvolvimento como forma de trabalho e atividades adequadas para cada grupo, em qualquer contexto social. Pode-se trabalhar com crianças, jovens e adultos utilizando os jogos cooperativos como alternativa criativa e positiva, quebrando esse paradigma de vencer e perder (SILVA *et al.* 2012).

Jogos cooperativos propõem novas formas de diminuir a agressividade dos indivíduos, tenta resgatar atitudes de solidariedade, sensibilidade, cooperação, comunicação e alegria (CANDREVA, 2009)

Assim, o objetivo deste trabalho é examinar como os jogos cooperativos se refletem no desenvolvimento da cooperação dentro do ambiente escolar.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

Este estudo foi realizado através de uma revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa, utilizando como consulta textos de artigos científicos, monografias, dissertações, livros e revistas científicas disponíveis em bases de dados como Google Acadêmico, Plataforma Scielo e Acervo do UniCEUB, de 1994 a 2019.

A revisão bibliográfica foi realizada com o intuito de avaliar a Educação Física como um espaço de contribuição no caminho de mudanças, utilizando os jogos cooperativos como uma ferramenta para o desenvolvimento da cooperação, oferecendo oportunidades para a criança criar situações diferentes, aceitar mudanças e acreditar que há possibilidades de transformar valores em sua vida.

Segundo Cerro et. al. (2006), a revisão de literatura divide-se em 4 (quatro) momentos:

- Leitura de reconhecimento ou pré-leitura, buscando selecionar os documentos a serem utilizados no trabalho, com uma análise ampla do tema.
- Leitura seletiva, buscando selecionar dados relevantes à pesquisa.
- Leitura reflexiva ou crítica, buscando delinear os pontos mais relevantes do texto por meio da análise, comparação, diferenciação e julgamento das ideias presentes no mesmo.
- Leitura interpretativa buscando observar as intenções e conclusões do autor acerca do tema proposto, confrontando suas afirmações com o objetivo do estudo.

### 3.REFERENCIAL TEÓRICO

#### 3.1 Conceitos e Abordagens sobre Jogos Cooperativos

Alguns elementos fundamentais para o desenvolvimento do Jogo em si requerem que se leve em conta alguns aspectos, como o caráter voluntário da ação lúdica; o prazer (desprazer), as regras (implícitas ou explícitas), a relevância do processo de brincar, a incerteza dos resultados, a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço (KISHIMOTO, 2007 e HUIZINGA, 1999).

O jogo, desde suas primeiras manifestações, esteve sempre imerso num ambiente muito dinâmico e de constantes modificações quanto às suas definições, aplicações e dimensões (BROTTO, 1999).

Assim Kishimoto (2007) destaca três concepções que abordam a relação do jogo infantil à educação:

1. Recreação, adotada desde os tempos greco-romanos, que é entendida como o relaxamento necessário para atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar;
2. Uso de jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares, advento do Renascimento, considerado período de "compulsão lúdica". A partir do Renascimento, vê-se a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo;
3. Diagnóstico da personalidade infantil como recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis, onde por meio da teoria piagetiana a brincadeira serve para revelar mecanismos cognitivos da criança. Sendo uma forma de expressão da conduta que não parte de um conceito específico, mas empresta características metafóricas como espontâneo e prazeroso (KISHIMOTO, 2007).

Assim ao longo da evolução do jogo, pode-se constatar que por meio dele pode-se vivenciar e desenvolver habilidades físicas como a coordenação motora, a

agilidade, destreza, entre tantas outras vantagens que o jogo pode proporcionar (BROTTO, 1999).

Os jogos cooperativos são uma forma de jogar, que buscam estimular as crianças a se desenvolverem como cidadãos, tornando-os mais críticos e reflexivos perante a sociedade, evidenciando uma modalidade de jogo cujo objetivo é unir, motivar e integrar as crianças (CAMPARIN, 2012).

Permitem às pessoas se desligarem da vida real e da competitividade por algumas horas, e curtir um momento de lazer. Este jogo vai muito além, pois nele os alunos podem estimular seu crescimento, coordenação muscular, aspectos intelectuais e a iniciação individual, trabalhando de forma saudável a pedagógica (SILVA, 2016).

Neste contexto, saímos do paradigma de que a única alternativa na vida é vencer o outro, quando na realidade o bem e os objetivos se mostram como possibilidades mais atraentes para a evolução humana. Respeitar, conviver e aceitar as diferenças melhora as relações interpessoais e o convívio social, reduzindo a agressividade e conseqüentemente a violência (MARQUES, 2012).

O jogo em si pode contribuir no papel do professor de Educação Física como mediador nas aulas, afim de trazer uma visão sobre o cuidado com o próximo, agregando valores tais como, o respeito mútuo, pensar e agir no coletivo (SILVA, 2016).

Nesse contexto, o desenvolvimento de atividades de forma interdisciplinar pode criar um ambiente rico em aprendizagens acadêmicas e sociais tanto para estudantes como para professores (DAMIANI, 2008).

As atividades propostas podem oportunizar a inclusão social e o desenvolvimento social, demonstrando como os jogos cooperativos, como conteúdo na educação física escolar, podem contribuir para a diminuição da violência na escola (FERREIRA; 2016).

O jogo bem estruturado tem como principal objetivo o desenvolvimento integral da criança nos seus aspectos psicológico, físico, intelectual e social, em conjunto com a ação familiar e da comunidade (FREIRE, 2004).

Por meio do jogo a escola acaba por abordar atividades que geram a interação social e promove o aprendizado sadio, através de uma metodologia de ensino que renova o modo de educar (DAMIANI, 2008).

Deste modo, Brotto (1999) define a Arquitetura do Jogo, que consiste em uma série de características, estruturas e dimensões que são comuns, tanto no jogo como em situações da vida:

- Visão e objetivo, com definição de metas que possuam valores que orientam e dão significado a todo processo do jogo, definindo objetivos coerentes para alcançá-los e solucionar os problemas envolvidos;
- Regras, como uma referência flexível (implícita ou explícita) para iniciar e sustentar dinamicamente o processo do jogo em um determinado contexto;
- Participação, interação plena e interdependente de todas as dimensões do ser humano: física-emocional-mental-espiritual, tanto ao nível pessoal, quanto interpessoal e grupal;
- Comunicação e diálogo buscando uma compreensão ampliada e comum da situação, valorizando cada instante jogado como uma oportunidade singular de sentir-se um com todos, independentemente do resultado alcançado;
- Estratégias, organização, planejamento e definição de ações, baseadas nas competências individuais e grupais, sem perder o espírito de alegria, bom-humor, entusiasmo, descontração e diversão, consciente do prazer de Jogar, independente dos resultados (BROTTO, 1999).

Segundo o autor pode-se visualizar o jogo como um campo de exercício das potencialidades humanas, pessoais e coletivas. Suas especificidades, sendo aplicadas na perspectiva da vida, como uma forma de solucionar conflitos, superar os desafios e problemas ao longo da vida e entre outras capacidades que a Arquitetura do Jogo ajuda a entender. O jogo pode ser visto e praticado não apenas como uma atividade lúdica, mas também com uma das expressões da consciência humana (BROTTO, 1999).

Assim, a educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, enriquecimento e desenvolvimento do espírito cooperativo e da empatia, por meio de atividades que proporcionem essa inclusão (DAMIANI, 2008).

### **3.2 Jogos Cooperativos e Educação Física no Contexto da Educação Infantil**

Os jogos cooperativos deveriam estar mais associados à educação, como um meio de ensinamento e desenvolvimento do ser, contribuindo para a criança desenvolver suas habilidades de maneira saudável e feliz.

Foram desenvolvidos como um método de trabalhar o espírito da competitividade e do individualismo presente na sociedade, fazendo com que as crianças, através do brincar sem o medo do julgamento, de errar ou perder, consigam desenvolver suas habilidades com mais segurança e assim perdendo seu medo de fracassar (KISHIMOTO,2007; CAMPARIN, 2012).

Transformam este aprendizado desenvolvido na brincadeira, para situações comuns da vida social, tendo mais segurança para enfrentar os desafios que possivelmente vierem a aparecer no decorrer de suas vidas (BROTTO, 1999).

Palmieri (2015) observa que os jogos cooperativos surgiram com a preocupação dada à grande valorização do individualismo e à competição acentuada, em especial pela cultura ocidental, sendo a competição conhecida de maneira natural e normal para o ser humano, e aceita como uma norma em todos os campos da vida social.

Neste sentido Camparin (2012) associa a importância que os jogos cooperativos têm para as crianças com o saber dividir, compartilhar e interagir uns com os outros desde cedo, pois a criança, no período escolar, tem mais facilidade de interagir com os colegas nas atividades em grupo, onde um necessita do outro para a realização de tal atividade.

Segundo Brotto (1999) os jogos cooperativos desenvolvem nas crianças a aceitação de si mesmas aprendendo a jogar cada vez melhor e com menos receio de errar. Entendem que o objetivo do jogo não está associado ao mérito de ganhar, mas à cooperação, por meio do jogo em equipe, independente das habilidades e talentos individuais.

Fornecem ambientes de interação e troca de informação dentro da escola, em que, por meio deles possa-se beneficiar a socialização e a aprendizagem das

crianças, contribuindo para que, gradualmente, possam elaborar e expressar sua opinião e autonomia (LIMA, 2018).

O jogo cooperativo consegue influenciar o desenvolvimento infantil como o sistema emocional, afetivo e cognitivo, onde a criança, irá aprender a valorizar os outros e também sentir-se valorizada (CAMPARIN, 2012).

Palmieri (2015) ressalta que cabe à escola, como um agente de mudança e ao educador como uma ferramenta do conhecimento, possibilitar a integração de espaços de cooperação, que favoreçam um desenvolvimento pleno, flexível, sadio e diversificado aos seus alunos, na direção de valores democráticos e de autonomia, associados à solidariedade.

Nesse contexto, a disciplina da Educação Física se constitui em um espaço de contribuição no caminho de mudanças, utilizando os jogos cooperativos como uma ferramenta para o desenvolvimento da cooperação, oferecendo oportunidades para as crianças criarem situações diferentes, aceitarem melhor as mudanças e acreditarem nos reais valores em sua vida (PEREIRA, 2018).

Assim, é importante entendermos que fatores, tanto em relação ao meio interno como ao meio externo à escola, podem desencadear alguns comportamentos e mudanças de personalidade (CANDREVA et al. 2009).

Segundo Friedmann (2002) a escola é vista como um ambiente que cria o contexto necessário para a aprendizagem, onde o jogo é visto apenas como um instrumento pedagógico para se aplicar na educação. Assim, deve ser um elemento de transformação, buscando considerar as crianças como seres sociais e construtivos, privilegiando o contexto sócio-econômico e cultural, reconhecendo as diferenças entre as crianças, considerando os valores e a bagagem que elas já têm.

Segundo o autor a escola deve propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico, favorecendo a construção e o acesso ao conhecimento, valorizando a relação adulto-criança caracterizada pelo respeito mútuo, pelo afeto e pela confiança e promover a autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação (FRIEDMANN, 2002)

Desta forma a escola proporciona um ambiente de interação social capaz de entender as diferenças culturais e sociais, quebrando pequenas diferenças impostas

pela sociedade, incentivando o desenvolvimento humano em suas diferentes dimensões (CANDREVA et al. 2009).

Deve dar oportunidade à criança de se expressar como um todo, nesse contexto, demonstrando suas virtudes e defeitos, habilidades e dificuldades, ativando todos os níveis do desenvolvimento humano: físico, emocional, mental e espiritual (BROTTO, 1999; KISHIMOTO, 2007; PEREIRA, 2018).

Assim, a escola deve ser um espaço importante para o educar por meio de ações conscientes e planejadas, buscando seduzir a criança para o prazer de aprender e resgatando o verdadeiro significado de escola, como um espaço de alegria, comprometido com o desenvolvimento intelectual, motor e emocional (PALMIERI, 2015).

### **3.3 O Lúdico como Ferramenta de Ensino por meio de Jogos Cooperativos**

A sociedade moderna tem sofrido diversas mudanças comportamentais advindas da globalização e modernização dos processos de trabalho, entre outros, que acabam por transformar as formas de interação social e o estilo de vida, voltado para o individualismo e a competitividade, que acabam por afetar diretamente o desenvolvimento da criança (CANDREVA, et al. 2009).

Desta forma, a conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, que são construídas como resultado de diversos processos sociais, considerando até mesmo as situações imaginárias, resulta de influências sociais recebidas ao longo dos anos anteriores (KISHIMOTO, 2007).

Uma forma de atingir as crianças é trazendo o jogo para dentro da sala de aula, que torna a educação mais compatível com o seu desenvolvimento natural, contribuindo para que a aprendizagem escolar seja relevante para o desenvolvimento. A habilidade de jogar em grupos é uma conquista cognitiva e social muito importantes para crianças (RICCETTI, 2001).

Como as brincadeiras são recursos pedagógicos que atuam no comportamento das crianças, podem detectar problemas de ordem física, emocional, cognitiva e psicológicas. Assim, o fazer lúdico se torna um importante recurso de intervenção pedagógica, com propostas de atividades que oportunizem às crianças interação, exploração, construção de seus conceitos, com seleção de atividades e materiais de acordo com os objetivos, e o grupo a ser trabalhado, garantindo o desenvolvimento e a construção de conhecimentos (CEZARO VOGT, et al. 2019).

O lúdico, através das brincadeiras diferenciadas, promoverá a interação social, por meio das vivências oportunizadas pelo jogo, proporcionando benefícios e influenciando na socialização, de forma a motivar para a realização das atividades práticas, frequentes no contexto escolar (CAMPARIN, 2012).

Assim, as atividades lúdicas intervêm no comportamento psicomotor. A psicomotricidade compreende a relação entre a motricidade, a mente e a afetividade, facilitando o desenvolvimento global da criança, por meio de técnicas adequadas (CEZARO VOGT, et al. 2019).

As atividades psicomotoras contribuem para o desenvolvimento da criança, oportunizando que elas possam confrontar ideias e tomar decisões, em muitas outras situações do dia a dia, promovendo o protagonismo infantil, quando a criança começa a expressar seus sentimentos, opiniões e preferências (RICCETTI, 2001; FRIEDMAN, 2017).

Nesse contexto é necessário destacar a importância do professor para incentivar a aprendizagem de forma lúdica, mostrando as vantagens que o momento das brincadeiras e jogos trazem para o desenvolvimento psicomotor e as funções mentais da criança (CEZARO VOGT, et al. 2019).

A brincadeira, no sistema de ensino, no momento atual, ainda é pouco explorada. Algumas escolas ainda insistem com a ideia de que o teórico, o convencional é o melhor, com alunos em fila, todos em silêncio, realizando as atividades determinadas pelo professor. Para estimular a criança e promover o seu desenvolvimento é preciso realizar atividades desafiadoras, que despertem o seu interesse. Nesse processo o lúdico constitui-se uma excelente ferramenta

psicopedagógica que envolve o processo de desenvolvimento integral e harmonioso do aluno (FREIRE, 2004).

Essas intervenções na educação, no decorrer do processo de crescimento da criança, transformam o seu desenvolvimento, na medida em que pais, educadores, cuidadores e sociedade em geral começam a intervir, por meio de atividades, conteúdos e conhecimentos da realidade das crianças, podendo ter consequências positivas na vida de cada uma delas (FRIEDMANN, 2017).

A autora ressalta a importância da possibilidade do jogo incentivar o desenvolvimento humano em dimensões como:

- Desenvolvimento da linguagem, pois até adquirir a facilidade da linguagem, o jogo é o canal através do qual os pensamentos e sentimentos são comunicados pela criança;
- Desenvolvimento cognitivo: O jogo dá acesso a um maior número de informações, ao jogar a criança consolida habilidades já adquiridas e pode praticar, de modo diferente, diante de novas situações;
- Desenvolvimento afetivo: Oportunidade da criança expressar seus afetos e emoções através do jogo, em um ambiente e espaço que facilitem a expressão;
- Desenvolvimento físico-motor: A exploração do corpo e do espaço levam a criança a se desenvolver. Sua interação em ações motoras, visuais, táteis e auditivas sobre os objetos do seu meio é essencial para o seu desenvolvimento integral;
- Desenvolvimento moral: As regras do mundo exterior são adotadas como regras da criança, quando ela constrói sua participação de forma voluntária, sem pressões. A relação de confiança e respeito com o adulto ou com outras crianças é o pano de fundo para o desenvolvimento de sua autonomia (FRIEDMANN, 2017).

Segundo Marques (2012) nas aulas Educação Física, durante as atividades, os alunos têm a oportunidade de aumentar o contato com os colegas e de melhorar as relações interpessoais, dependendo do objetivo do educador, pois ele é o coordenador das atividades.

O autor evidencia a importância do professor delimitar os objetivos ao elaborar uma aula, devendo ter claro quais valores estarão vinculados nas suas atividades, quais atitudes devem ser priorizadas e ressaltadas e quais devem ser discriminadas no grupo (MARQUES, 2012).

Assim, atrelado a este objetivo há a necessidade de se desenvolver a energia criativa, construir problematizações para que os alunos sejam capazes de encontrar soluções que não foram vivenciadas, fruto do desenvolvimento de suas habilidades e capacidades criativas e do resultado de uma ação pensada, de forma coletiva (MARQUES, 2012; FREIRE, 2004).

No ambiente escolar a educação lúdica contribui no processo de aprendizagem, associada com a ação voluntária e espontânea de todos os envolvidos, pois quando estas características não são observadas perde-se a essência, podendo ocorrer imitação e até coação (HUIZINGA, 1999).

O professor, como mediador do conhecimento, promove a interação dos alunos, por meio de atividades diferenciadas, com a inserção de jogos, brinquedos, brincadeiras, vídeos e filmes, no ambiente escolar, pois não se pode ter aprendizado sem motivação e participação ativa das crianças no processo de construção do conhecimento (LIMA, 2018).

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho observou-se que o lúdico expressa a compreensão da brincadeira como um todo, abordando desde sua definição básica, como o jogo, as brincadeiras e os brinquedos considerando o prazer e a espontaneidade, por meio de atividades cooperativas que possibilitem à criança a sensação de se sentir completa ao se relacionar.

Assim, é possível entender a importância de se abordar a educação lúdica no ambiente escolar, buscando promover o melhor desenvolvimento da criança, estimulando a interação social, física, emocional, cognitiva e psicológica.

O lúdico é abordado, nas escolas, por meio de brincadeiras diferenciadas, promovendo a interação social e a vivência pelo jogo, proporcionando benefícios e influenciando de modo geral na socialização da criança, motivando para a realização das atividades.

Associado à implementação da educação lúdica no ambiente escolar fica evidente a importância do professor de Educação Física ao incentivar a aprendizagem de forma lúdica e prazerosa, pois o aprendizado está diretamente relacionado aos objetivos educacionais ao evidenciarem as vantagens que o momento de brincadeiras e jogos, de forma cooperativa, traz para o desenvolvimento integral e harmonioso da criança.

## REFERÊNCIAS

- BAILEY, R. Physical education and sport in schools: A review of benefits and outcomes. **Journal of school health**, Londres- UK, v. 76, n. 8, p. 397-401, out., 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00132.x>. Acesso em: 19 mar. 2019.
- BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos: o Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência**. 1999. Dissertação (Mestrado em Educação física) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, –Campinas-SP, 1999. Disponível em: [http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/274877/1/Brotto\\_FabioOtuzi\\_M.pdf](http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/274877/1/Brotto_FabioOtuzi_M.pdf). Acesso em: 19 mar 2019.
- CAMPARIN, E. **Jogos Cooperativos como fator de Motivação e Socialização**. São Paulo-SP, 2012. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2015/02/Artigo-Elaine-Comparin.pdf>. Acesso em: 19 mar 2019.
- CANDREVA, T. et al. A agressividade na educação infantil: o jogo como forma de intervenção. **Pensar a prática**, Campinas-SP, v. 12, n. 1, abril, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.5216/rpp.v12i1.4520>. Acesso em: 19 mar 2019.
- CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A.; SILVA, R. da. **Fases da elaboração da pesquisa**. Metodologia científica. 6. ed. São Paulo: Pearson Universidades, 2006.
- CEZARO VOGT, K.De; BADALOTTI, C. M. Jogos, Brinquedos e Brincadeiras na Construção do Processo de Aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Saberes e Sabores Educacionais**, Itapiranga-SC, n. 5, p. 46–68, set.-nov., 2019. Disponível em: <http://revista.faiacademias.edu.br/index.php/pedagogicos/article/view/439>. Acesso em: 19 mar 2019.
- DAMIANI, M. F. Entendendo o trabalho colaborativo em educação e revelando seus benefícios. **Educar em revista**, Curitiba-PR, n. 31, p. 213-230, jan.-jun., 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/er/n31/n31a13>. Acesso em: 19 mar 2019.
- FERREIRA, M. A. **Jogos Cooperativos como Conteúdo na Educação Física Escolar**. 2016. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Educação Física). Faculdade de Ciências da Educação e Saúde, Centro Universitário de Brasília- UniCEUB, Brasília-DF, 2016. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/10807/1/21419063.pdf>. Acesso em: 19 mar 2019.
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. 4.ed. São Paulo: Scipione, 2004.
- FRIEDMAN, A. **Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2002.
- FRIEDMAN, A. **Protagonismo infantil: a potência de ação da comunidade escolar**. São Paulo: Ashoka/Alana, 2017.

JENKINSON, K. A.; BENSON, A. C. Barriers to providing physical education and physical activity in Victorian state secondary schools. **Australian Journal of Teacher Education**, Melbourne-AUS, v. 35, n. 8, p. 1, 2010. Disponível em: <https://ro.ecu.edu.au/ajte/vol35/iss8/1/>. Acesso em: 19 mar 2019.

HUIZINGA, J; LUDENS, H. O. M. O. **O jogo como elemento da cultura**. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, Florianópolis-SC, v. 12, n. 22, p. 105-128, out.-dez., 2007. Disponível em: [https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=KISHIMOTO%2C+T.+M.%3B+O+jogo+e+a+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil.+Perspectiva%2C+v.+12%2C+n.+22%2C+p.+105-128%2C+1994.&btnG=](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=KISHIMOTO%2C+T.+M.%3B+O+jogo+e+a+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil.+Perspectiva%2C+v.+12%2C+n.+22%2C+p.+105-128%2C+1994.&btnG=). Acesso em: 19 mar 2019.

LIMA, F. S. **Concepções de professores de ciências sobre o lúdico na prática docente**. 2018. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática/CCET) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2018. Disponível em: <https://tedebc.ufma.br/jspui/handle/tede/2198>. Acesso em: 10 abr 2019

MARQUES, M. Jogos cooperativos na educação física escolar: possibilidades para uma educação que respeita as diversidades humanas. **Revista Terceiro Incluído**, Goiânia-GO, v. 2, n. 2, p. 51-62, jun.-dez., 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.5216/teri.v2i2.23289>. Acesso em: 19 mar 2019.

PALMIERI M. W. A. R. Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo-SP, v. 19, n. 2, p. 243-252, mai-ago., 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo>. Acesso em: 19 mar 2019.

PEREIRA, A. C. **A contribuição dos jogos cooperativos no desenvolvimento social dos alunos**: uma experiência vivida no Ensino Fundamental. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação física). Universidade Estadual da Paraíba, Monteiro-PB, 2018. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/17689>. Acesso em: 19 mar 2019.

RICCETTI, V. P. Jogos em grupo para a educação infantil. **Educação Matemática em revista**, Curitiba-PR, v. 8, n. 11, p. 18-25, Dez, 2001. Disponível em: <http://matematicanreapucarana.pbworks.com/f/Texto+6+Jogos+em+grupo.pdf>. Acesso em: 19 mar 2019.

SILVA, D. O. **Jogos cooperativos na escola**. 2016. Trabalho de conclusão de curso. Faculdade de Ciências da Educação e Saúde Centro Universitário de Brasília-UniCEUB. Brasília-DF, 2016. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/10701/1/21212316.pdf>. Acesso em: 19 mar 2019.

SILVA, J. K. F. *et al.* Jogos cooperativos: contribuição na escola como meio socializador entre crianças do ensino fundamental. **Revista Motrivivência**, Florianópolis-SC, n 39, p. 195-215, Dez. 2012. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/24922>. Acesso em: 19 mar 2019.

SILVEIRA, K. A.; ENUMO, S. R. F.; ROSA, E. M. Concepções de professores sobre inclusão escolar e interações em ambiente inclusivo: uma revisão da literatura. **Revista brasileira de educação especial**, Marília-SP, v. 18, n. 4, p. 695-708, out.-dez., 2012. Disponível em:  
<https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41428730/Conceptions> Acesso em: 19 mar 2019.

## ANEXO A



Faculdade de Ciências da Educação e Saúde | FACEE  
Curso de Educação Física

**CARTA DE ACEITE DO ORIENTADOR**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO - TCC**

**Declaração de aceite do orientador**

Eu, **CELIDA BELCHIOR GARCIA CINTRA PINTO**, declaro aceitar orientar o(a) discente **IGOR DO NASCIMENTO SANTOS** no Trabalho de Conclusão do Curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília – UNICEUB.

Brasília, 28 de Fevereiro de 2019.

ASSINATURA

SEPN 707/807 - Campus do UniCEUB, Bloco 9 - 70790-075 - Brasília-DF - Fone: (61) 3966-1469  
[www.uniceub.br](http://www.uniceub.br) - [ed.fisica@uniceub.br](mailto:ed.fisica@uniceub.br)



Scanned with  
CamScanner

Reciclagem de papel reciclado, a quantidade de água equivale apenas a 2% da utilizada para a produção do papel alvo.

## ANEXO B

**CARTA DE DECLARAÇÃO DE AUTORIA**

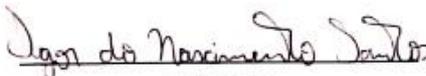
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO - TCC**

**Declaração de Autoria**

Eu, **IGOR DO NASCIMENTO SANTOS**, declaro ser o (a) autor(a) de todo o conteúdo apresentado no trabalho de conclusão do curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB. Declaro, ainda, não ter plagiado a ideia e/ou os escritos de outro(s) autor(es) sob a pena de ser desligado(a) desta disciplina uma vez que plágio configura-se atitude ilegal na realização deste trabalho.

**Brasília, 19 de junho de 2019.**

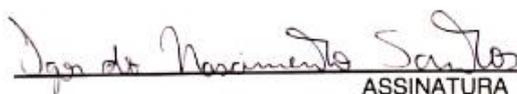
  
Orientando



## ANEXO C

**FICHA DE RESPONSABILIDADE DE  
APRESENTAÇÃO DE TCC**

Eu, IGOR DO NASCIMENTO SANTOS RA: 21607949 me responsabilizo pela apresentação do TCC intitulado EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL COM BASE EM JOGOS COOPERATIVOS no dia 10/06 do presente ano, eximindo qualquer responsabilidade por parte do orientador.



ASSINATURA



## ANEXO D



Faculdade de Ciências da Educação e Saúde | FACES  
Curso de Educação Física

### FICHA DE AUTORIZAÇÃO DE APRESENTAÇÃO DE TCC

Eu, CELEIDA BELCHIOR GARCIA CINTRA PINTO venho por meio desta, como orientador do trabalho de Conclusão de Curso:  
EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL COM BASE EM JOGOS COOPERATIVOS autorizar sua apresentação no dia 10/06 do presente ano.

Sem mais a acrescentar,

Professor Orientador

SEPN 707/907 - Campus do UnICEUB, Bloco 9 - 70790-075 - Brasília-DF - Fone: (61) 3966-1469  
[www.uniceub.br](http://www.uniceub.br) - [pf.fisica@uniceub.br](mailto:pf.fisica@uniceub.br)



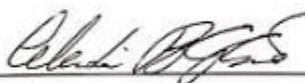
Na fabricação de papel reciclado, a quantidade de água equivale apenas a 2% da utilizada para a produção de papel alvejado.

## ANEXO E

**FICHA DE AUTORIZAÇÃO DE ENTREGA DA VERSÃO FINAL DE  
TCC**

Eu, CELEIDA BELCHIOR GARCIA CINTRA PINTO venho por meio desta, como orientador do trabalho de Conclusão de Curso: **EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL COM BASE EM JOGOS COOPERATIVOS** autorizar a entrega da versão final no dia 24/06 do presente ano.

Sem mais a acrescentar,



Professor Orientador



## ANEXO F

**AUTORIZAÇÃO**

Eu, IGOR DO NASCIMENTO SANTOS RA: 21607949, aluno (a) do Curso de EDUCAÇÃO FÍSICA do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB, autor(a) do artigo do trabalho de conclusão de curso intitulado EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL COM BASE EM JOGOS COOPERATIVOS, autorizo expressamente a Biblioteca Reitor João Herculino utilizar sem fins lucrativos e autorizo o professor orientador a publicar e designar o autor principal e os colaboradores em revistas científicas classificadas no Qualis Periódicos – CNPQ.

Brasília, 24 de JUNHO de 2019.

Assinatura do Aluno

