

# A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

Gestão e práticas pedagógicas 2



Américo Junior Nunes da Silva  
(Organizador)

  
Ano 2022

# A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

Gestão e práticas pedagógicas 2



Américo Junior Nunes da Silva  
(Organizador)

**Atena**  
Editora  
Ano 2022

**Editora chefe**

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

**Editora executiva**

Natalia Oliveira

**Assistente editorial**

Flávia Roberta Barão

**Bibliotecária**

Janaina Ramos

**Projeto gráfico**

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

**Imagens da capa**

iStock

**Edição de arte**

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons. Atribuição-Não-Comercial-Não-Derivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

**Conselho Editorial****Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa



Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí  
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo  
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá  
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima  
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros  
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco  
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador  
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre  
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros  
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso  
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás  
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador  
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof<sup>o</sup> Dr<sup>a</sup> Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador  
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins



## A educação enquanto fenômeno social: gestão e práticas pedagógicas 2

**Diagramação:** Camila Alves de Cremo  
**Correção:** Maiara Ferreira  
**Indexação:** Amanda Kelly da Costa Veiga  
**Revisão:** Os autores  
**Organizador:** Américo Junior Nunes da Silva

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E24 A educação enquanto fenômeno social: gestão e práticas pedagógicas 2 / Organizador Américo Junior Nunes da Silva. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0424-8

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.248220908>

1. Educação. I. Silva, Américo Junior Nunes da (Organizador). II. Título.

CDD 370

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

**Atena Editora**

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

contato@atenaeditora.com.br



**Atena**  
Editora  
Ano 2022

## DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



## DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



## APRESENTAÇÃO

Diante do atual cenário educacional brasileiro, resultado de constantes ataques deferidos ao longo da história, faz-se pertinente colocar no centro da discussão as diferentes questões educacionais, valorizando formas particulares de fazer ciência e buscando superar problemas estruturais, como a desigualdade social por exemplo. Direcionar e ampliar o olhar em busca de soluções para os inúmeros problemas postos pela contemporaneidade é um desafio, aceito por muitos professores/as pesquisadores/as.

A área de Humanas e, sobretudo, a Educação, vem sofrendo de trato constante nos últimos anos, principalmente no que tange ao valorizar a sua produção científica. O cenário político de descuido e de trato com as questões educacionais, vivenciado recentemente e agravado com a pandemia, nos alerta para a necessidade de criação de espaços de resistência. Este livro, intitulado “**A Educação enquanto fenômeno social: Gestão e práticas pedagógicas**”, da forma como se organiza, é um desses lugares: permite-se ouvir, de diferentes formas, os diferentes sujeitos que fazem parte dos movimentos educacionais.

É importante que as inúmeras problemáticas que circunscrevem a Educação, historicamente, sejam postas e discutidas. Precisamos nos permitir ser ouvidos e a criação de canais de comunicação, como este livro, aproxima a comunidade das diversas ações que são vivenciadas no interior da escola e da universidade. Portanto, os inúmeros capítulos que compõem este livro tornam-se um espaço oportuno de discussão e (re)pensar do campo educacional, considerando os diversos elementos e fatores que o intercrusa.

Neste livro, portanto, reúnem-se trabalhos de pesquisa e experiências em diversos espaços, com o intuito de promover um amplo debate acerca das diversas problemáticas que permeiam o contexto educacional, tendo a Educação enquanto fenômeno social importante para o fortalecimento da democracia e superação das desigualdades sociais.

Os/As autores/as que constroem essa obra são estudantes, professores/as pesquisadores/as, especialistas, mestres/as ou doutores/as e que, muitos/as, partindo de sua práxis, buscam novos olhares a problemáticas cotidianas que os mobilizam. Esse movimento de socializar uma pesquisa ou experiência cria um movimento pendular que, pela mobilização dos/as autores/as e discussões por eles/as empreendidas, mobilizam-se também os/as leitores/as e os/as incentivam a reinventarem os seus fazeres pedagógicos e, conseqüentemente, a educação brasileira. Nessa direção, portanto, desejamos a todos e a todas uma provocativa leitura!

Américo Junior Nunes da Silva

## SUMÁRIO

### **CAPÍTULO 1..... 1**

A EDUCAÇÃO EM DIREITOS HUMANOS NOS CAMINHOS EMANCIPATÓRIOS – UMA VISÃO SOCIOLÓGICA

Enio Waldir da Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209081>

### **CAPÍTULO 2..... 19**

TRABALHO E EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: A EXPANSÃO E INTERIORIZAÇÃO DOS INSTITUTOS FEDERAIS

Suelma dos Reis Pereira Alves

Leia Adriana da Silva Santiago

Marco Antônio de Carvalho

Rosita Camilo de Souza

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209082>

### **CAPÍTULO 3..... 31**

AS FORMAÇÕES DOS PROFISSIONAIS DIGITAIS, LIDERANÇA E GESTÃO DE EQUIPES

Débora Valentim dos Santos

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209083>

### **CAPÍTULO 4..... 38**

A RECEPÇÃO DA IMAGEM INDÍGENA CONSTRUÍDA A PARTIR DOS LIVROS DIDÁTICOS

Tatiana Machado Boulhosa

Igor Lima Lopes

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209084>

### **CAPÍTULO 5..... 51**

A RELAÇÃO ENTRE ALFABETIZAÇÃO, PSICOMOTRICIDADE E NEUROCIÊNCIA: UMA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Eva Margarini Venâncio de Sousa

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209085>

### **CAPÍTULO 6..... 63**

AMPLIFICADORES CULTURAIS ENQUANTO TECNOLOGIAS DE APOIO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL: ASSERTÇÕES PSICOLÓGICO-PEDAGÓGICAS A PARTIR DA PERSPECTIVA HISTÓRICO-CULTURAL

Clarisse Daminelli Borges Machado

Edson Schroeder

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209086>

<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>72</b>
UMA CONTRIBUIÇÃO LITERÁRIA SOBRE A TEMÁTICA DA FORMAÇÃO DOCENTE	
Maria Cecília Ribeiro Alves	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209087">https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209087</a>	
<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>80</b>
REVISÃO HISTÓRICA DO CINEMA DE RUA EM NATAL– RN E AS POSSIBILIDADES DO STREAMING	
Alessandro da Silva Maia	
Mary Land de Brito Silva	
Paulo Guilherme Muniz Cavalcanti da Cruz	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209088">https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209088</a>	
<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>95</b>
ECOSISTEMAS DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO E INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS DE APRENDIZAJE POR SERVICIO SOSTENIBLES	
Emilio Álvarez Arregui	
Covadonga Rodríguez-Fernández	
Sara de la Fuente González	
Alejandro Rodríguez-Martín	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209089">https://doi.org/10.22533/at.ed.2482209089</a>	
<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>116</b>
A INSERÇÃO DAS CRIANÇAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – PERSPECTIVAS INSTITUCIONAL E CULTURAL	
Alexandre Souza de Oliveira	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090810">https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090810</a>	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>130</b>
VICISITUDES EN LA TRANSICIÓN EDUCATIVA DE LO PRESENCIAL A LA VIRTUAL CAUSADA POR EL COVID-19 EN LA REGIÓN MIXTECA	
Olivia Allende Hernández	
Celia Bertha Reyes Espinoza	
Liliana Eneida Sánchez Platas	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090811">https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090811</a>	
<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>142</b>
LIBERDADE NA CIDADE: RELAÇÃO ENTRE MANIFESTAÇÕES CULTURAIS E RECURSOS URBANOS (A PRAÇA E A CAPOEIRA)	
Lucélia Novaes Lima	
 <a href="https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090812">https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090812</a>	
<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>154</b>
QUALIDADE DE VIDA E NÍVEIS DE ESTRESSE, ANSIEDADE E DEPRESSÃO DE	

## DOCENTES UNIVERSITÁRIOS

Naitheli da Silva Caires  
Elen Cristina Chaves Oliveira  
Berta Leni Costa Cardoso  
Keyla Iane Donato Brito Costa  
Arthur Oswaldo Pereira Prado Netto

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090813>

### **CAPÍTULO 14..... 166**

A DISTÂNCIA ENTRE O PREVISTO E O REALIZADO NA ORGANIZAÇÃO DOS CICLOS ESCOLARES E DA PROGRESSÃO CONTINUADA NA CIDADE DE SÃO PAULO

Ronaldo Tiago Marques de Jesus  
Claudia Pereira de Pádua Sabia

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090814>

### **CAPÍTULO 15..... 192**

NUEVOS PARADIGMAS EN LA ENSEÑANZA DE INGENIERÍA: COMPETENCIAS SOCIALES, POLÍTICAS Y ACTITUDINALES

Diego Jesús Conte  
Darío Rodolfo Echarreta  
Norma Yolanda Haudemand

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090815>

### **CAPÍTULO 16..... 206**

AÇÕES EM GRUPOS DE PESQUISAS: CONTRIBUIÇÕES DURANTE A FORMAÇÃO INICIAL DOCENTE

Leonardo Avelhaneda Hendges  
Andrei Alves Tavares  
Eduardo Adolfo Terrazzan

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090816>

### **CAPÍTULO 17..... 218**

A GESTÃO DO ACESSO LIVRE AO CONHECIMENTO NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR, ESTUDO DE CASO SOBRE REPOSITÓRIOS DE ACESSO ABERTO: REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

João Firmino Soares Abreu Alves

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090817>

### **CAPÍTULO 18..... 235**

EL EXTERIOR DEL AULA: UN ESPACIO LLENO DE OPORTUNIDADES PARA LA FORMACIÓN Y LA INNOVACIÓN DOCENTE EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Román Nuviala Nuviala  
Gabriela Nogueira Puentes  
Guillermo Morán Gámez  
David Falcón Miguel

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090818>

**CAPÍTULO 19.....241**

**A APRENDIZAGEM COOPERATIVA ATRAVÉS DE JOGOS NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Raquel Neves Batalhas  
Tiaria Graça dos Santos  
Efigenia Graça dos Santos  
Cenilda Graça Ribeiro  
Jacqueline Costa Quinta Santos

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090819>

**CAPÍTULO 20.....254**

**ESCOLA DO CAMPO, INTERFACES DIGITAIS E PARADIGMAS PARA A EDUCAÇÃO NO/DO FUTURO**

Geovânia Souza do Nascimento  
Miquéias Moreira de Araújo

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090820>

**CAPÍTULO 21.....266**

**PROJETO RECOMEÇO – UMA EXPERIÊNCIA NO MUNICÍPIO DE SABARÁ**

Augusta Isabel Junqueira Fagundes  
Lilianny Garcia de Andrade

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090821>

**CAPÍTULO 22.....275**

**A IMPORTÂNCIA DO GESTOR ESCOLAR NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

Izana Teixeira Pinheiro Gomes

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090822>

**CAPÍTULO 23.....288**

**ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL: EFECTO EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA INFORMACIONAL EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS**

Edgar L. Martínez-Huamán  
José Luis Estrada Pantía  
Rosario Villar-Cortez  
Cecilia Edith García Rivas Plata  
Jorge Wilmer Elías Silupu  
Emilia Villar Cortez

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090823>

**CAPÍTULO 24.....297**

**UMA ANÁLISE CRÍTICA A CERCA DOS OBJETOS/BRINQUEDOS, E SUA IMPORTÂNCIA NO DESENVOLVIMENTO E SISTEMATIZAÇÃO DO BRINCAR DENTRO DA ESCOLA**

Fábio Carvalho Rodrigues  
Ronan Ahmad Juste Ayoub  
Junio Pereira Virto de Oliveira  
Aline Aparecida Miranda Gomes

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090824>

**CAPÍTULO 25.....309**

ESTÁGIO DOCÊNCIA NO ENSINO SUPERIOR NO CURSO DE PEDAGOGIA A DISTÂCIA:  
RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

João Pedro Macedo Nascimento Fernandes

Adelmo Carvalho da Silva

Sueli Fanizzi

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090825>

**CAPÍTULO 26.....317**

O ERRO COMO OPORTUNIDADE DE APRENDIZAGEM: UM NOVO MÉTODO APLICADO  
NA DISCIPLINA TÉCNICA DE ACIONAMENTOS ELÉTRICOS E PROTEÇÃO NO IFRO

Sirley Leite Freitas

Joab da Silva Lima

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090826>

**CAPÍTULO 27.....328**

OPORTUNIDADES DE LA VIRTUALIZACIÓN PARA LA CONSOLIDACIÓN DE  
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Belkis Jamileth Duarte Nares

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.24822090827>

**SOBRE O ORGANIZADOR.....343**

**ÍNDICE REMISSIVO.....344**

## A APRENDIZAGEM COOPERATIVA ATRAVÉS DE JOGOS NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Data de aceite: 01/08/2022

### **Raquel Neves Batalhas**

Universidade Vale do Cricaré (UVC)  
São Mateus – Espírito Santo  
<http://lattes.cnpq.br/6454918425285683>

### **Tiaria Graça dos Santos**

Universidade Vale do Cricaré (UVC)  
São Mateus – Espírito Santo  
<http://lattes.cnpq.br/7882338127749263>

### **Efigenia Graça dos Santos**

Universidade Vale do Cricaré (UVC)  
São Mateus – Espírito Santo  
<http://lattes.cnpq.br/9445551427062918>

### **Cenilda Graça Ribeiro**

Universidade Vale do Cricaré (UVC)  
São Mateus – Espírito Santo  
<http://lattes.cnpq.br/4915197222507965>

### **Jacqueline Costa Quinta Santos**

Universidade Vale do Cricaré (UVC)  
São Mateus – Espírito Santo  
<http://lattes.cnpq.br/3544857823409608>

**RESUMO:** Trata-se de uma revisão bibliográfica que buscou através da literatura existente mostrar como que os jogos cooperativos enriquecem a aprendizagem dentro da disciplina de educação física. A introdução do jogo no mundo da educação é uma situação relativamente recente. Hoje, o brincar desempenha um papel decisivo na escola e contribui muito para o desenvolvimento intelectual, emocional e físico. Por meio da brincadeira, seu pensamento se desenvolve

até se tornar conceitual, lógico e abstrato. A aprendizagem cooperativa é o resultado de elementos de outras teorias que ressaltam a importância do trabalho em equipe. Através da teoria da cooperação e da competição, passou-se a defender que um indivíduo só coopera em um grupo se perceber que os objetivos estão diretamente relacionados com os seus. Entende-se, portanto, que é possível afirmar que os Jogos cooperativos apresentam como benefícios ajudar o aluno a ter confiança em si mesmo e nas outras pessoas; ser capaz de experimentar o que sente; de interpretar e aceitar o comportamento dos outros; de transformar seus comportamentos com base nos outros; compreender melhor a si e aos outros.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação. Jogos Cooperativos. Educação Física. Educação Básica.

### **COOPERATIVE LEARNING THROUGH GAMES IN THE SUBJECT OF PHYSICAL EDUCATION: A BIBLIOGRAPHIC REVIEW**

**ABSTRACT:** This is a literature review that sought through the existing literature to show how cooperative games enrich learning within the discipline of physical education. The introduction of the game in the world of education is a relatively recent situation. Today, playing plays a decisive role in school and contributes a lot to intellectual, emotional and physical development. Through play, their thinking develops until it becomes conceptual, logical and abstract. Cooperative learning is the result of elements from other theories that emphasize the importance of

teamwork. Through the theory of cooperation and competition, it was argued that an individual only cooperates in a group if he perceives that the objectives are directly related to his own. It is understood, therefore, that it is possible to say that cooperative games have the benefits of helping the student to have confidence in himself and in other people; being able to experience what you feel; to interpret and accept the behavior of others; to transform their behaviors based on others; better understand yourself and others;

**KEYWORDS:** Education. Cooperative Games. PE. Basic education.

## 1 | INTRODUÇÃO

A sociedade, cada vez mais atravessada pela exclusão e injustiça, necessita construir novas formas de cidadania, atendendo às demandas da modernidade, que torna o conhecimento teórico e as novas tecnologias intelectuais as chaves para o crescimento e desenvolvimento. À escola, não cabe somente definir métodos, teorias e currículos, mesmo que sejam críticos, mas sim criar um modelo de aprendizagem que possua um modelo de vínculo social (LIBÂNEO; OLIVEIRA; TOSCHI, 2012).

Há consenso sobre o desenvolvimento das chamadas competências para o século XXI, transversais ao currículo escolar e flexíveis à mudança, visto que estão associadas à ampliação das capacidades humanas. Os modelos de competências conhecidos colocam ênfase especial nos chamados “quatro Cs”, que incluem as habilidades de criatividade, pensamento crítico, colaboração e comunicação, as quais se acrescenta a metacognição e funções executivas que permitem aprender a aprender, refletir e tomar consciência dos processos de aprendizagem pessoal e coletiva (MOSÉ, 2013).

Ao se falar dos “quatro Cs” percebe-se que se relacionam com a forma colaborativa e com as experimentações que são aplicadas para desenvolver as competências necessárias, como o senso crítico e a criatividade. Por isso a habilidade de criatividade, o pensamento crítico, a colaboração e comunicação são importantes para o processo de aprendizagem de forma a se expandir integralmente e individualmente a autonomia do aluno.

O homem é um ser social que interage com seus pares e se adapta a grupos para expressar o que vive e sente, por isso a inclusão social é de vital importância para o seu desenvolvimento, sendo a escola um vínculo de socialização onde as crianças vivem umas com as outras e com os adultos, auxiliando a coexistência e a integração (MOSÉ, 2013).

Segundo o Instituto Ayrton Senna (2014), quando os estudantes, na escola, se integram e interagem, aprendem a trabalhar em equipe para alcançar um bem comum, a respeitar as ideias dos outros para coexistir e compartilhar, conseguindo desenvolver a capacidade de se socializar. Nesse contexto, a educação para o século XXI busca o desenvolvimento integral de todos os alunos, para que estes desenvolvam macrocompetência essenciais para viver em sociedade.

Diante disso, observa-se que a criação da autonomia escolar depende de algumas

ações objetivas que devem ser desenvolvidas na escola com o auxílio do docente. Por isso que neste cenário, a utilização e desenvolvimento das macrocompetências contribuem para atingir um alto nível de transformação dos discentes. Quando se propõe atividades que se desenvolvam a autonomia do educando se pensa em ações que contribuam com esse processo, como a exploração da criatividade, a resolução de problemas, a proposição de responsabilidades em sala de aula e fora e a exploração da comunicação.

Para dar conta de uma formação integral, a escola está, ao mesmo tempo e paradoxalmente, em situação privilegiada e de vulnerabilidade extrema, pois possui força e vitalidade singulares as mudanças e transformações para responder a novos desafios e, ao mesmo tempo, é o lugar em que as velhas práticas tradicionais de ensino e modelos educacionais, se cristalizam. Nesse contexto, os jogos podem se tornar uma poderosa ferramenta educacional para desenvolver não somente o conteúdo curricular, mas as habilidades e competências para o século XXI (RIVILLA, 2010).

Uma grande parte das interações sociais de uma criança, ao longo de sua infância, tem lugar no contexto dos jogos e brincadeiras, onde estabelece contato e relacionamento com os outros. Ao se analisar os diferentes tipos de jogos infantis, observa-se que se constituem em uma atividade necessariamente social, onde existem regras explícitas que, de acordo com sua estrutura e acompanhamento, determinarão o jogo. De acordo com Silva (2015), pode-se afirmar que, ao aceitar as regras de um jogo, estas se tornam obrigações, mas aceitas voluntariamente, dentro de um acordo entre os próprios jogadores.

Em assonância a isso, Huizinga (2014), em seu livro *Homo Ludens*, caracteriza o brincar como uma atividade livre, fora da vida comum, onde brincar absorve o jogador intensa e totalmente. Possui regras e ordem fixas, não possui interesse material ou lucro e incentiva a formação de agrupamentos sociais.

Brincar é a maneira favorita do cérebro aprender as coisas. Nesse contexto, o jogo é uma forma de aprendizagem genérica, por experimentação, em um ambiente descontraído. Para Huizinga (2014), essas brincadeiras podem ser uma parte valiosa do processo de aprendizagem, por isso, os professores sempre as utilizaram com sucesso, de forma a tornar o aprendizado divertido e lúdico.

Posto o lastro inicial, traça-se como objetivo deste artigo apresentar como a utilização dos jogos cooperativos através da disciplina de educação física, contribui para a aprendizagem dos alunos da educação básica.

## **2 | A UTILIZAÇÃO DO JOGO NA APRENDIZAGEM**

A introdução do jogo no mundo da educação é uma situação relativamente recente. Hoje, o brincar desempenha um papel decisivo na escola e contribui muito para o desenvolvimento intelectual, emocional e físico. Através da brincadeira, a criança controla seu próprio corpo e coordena seus movimentos, organiza seu pensamento, explora o

mundo ao seu redor, controla seus sentimentos e resolve seus problemas emocionais, enfim se torna um ser social e aprende a ocupar um lugar dentro de sua comunidade (SOLER, 2008).

Para Souza, (2009) nesse sentido, a atividade mental no brincar é contínua e, portanto, envolve criação, imaginação, exploração e fantasia. Ao mesmo tempo que a criança brinca, cria coisas, inventa situações e busca soluções para os diversos problemas que surgem. O jogo favorece o desenvolvimento intelectual. A criança aprende a prestar atenção ao que está fazendo, a memorizar, raciocinar, etc.

Por meio da brincadeira, seu pensamento se desenvolve até se tornar conceitual, lógico e abstrato. O brincar é um modo de expressão muito importante na infância, uma forma de expressão, uma espécie de linguagem, por meio da qual a criança expressa sua personalidade de forma casual (HUIZINGA, 2014).

A criança também desenvolve suas habilidades motoras ao correr, pular, subir ou descer e o ingresso em um grupo facilita o desenvolvimento social, o relacionamento e a cooperação com os outros e o respeito mútuo. Além disso, ao interagir com outras crianças por meio de jogos, a linguagem é desenvolvida e refinada. Os jogos com que a criança assume um determinado papel e onde imita e se identifica com os diferentes papéis dos adultos têm uma influência decisiva na aprendizagem de atitudes, comportamentos e hábitos sociais. (FORMOSINHO; KISHIMOTO, 2007).

Tanto a capacidade de simbolizar quanto de desempenhar papéis o ajudam a ter confiança em si mesmo, a se afirmar, aumentando também a comunicação e mantendo relacionamentos emocionais. Portanto, o jogo é considerado como um recurso educacional por excelência (KISHIMOTO, 2011).

Acompanhando o processo evolutivo da criança, deve-se contribuir para facilitar o amadurecimento e formação de sua personalidade através de diferentes jogos funcionais que possam ajudar a atingir sua coordenação psicomotora, seu desenvolvimento e aperfeiçoamento sensorial e perceptivo, sua localização no espaço e com o tempo (BREGOLATO, 2007).

Tudo isso requer um ambiente propício não só na sala de aula, mas também no ambiente familiar. Esse ambiente requer espaço, tempo, material e a presença de um adulto que conheça seu papel. Segundo Moyles (2002), desde muito cedo, nos jogos de faz-de-conta, a criança desempenha uma função social, humana, generalizada, do adulto ou de bichos – aos quais o pensamento animista infantil atribui características humanas – que correspondem a regras de ação latentes que estruturam a situação imaginária explícita.

O desenvolvimento físico, intelectual e social habilita as crianças, progressivamente, a formas de brincadeiras mais complexas, envolve símbolos e regras, sem, no entanto, eliminar, ou mesmo diminuir, a ocorrência dos jogos de exercício.

Em cada uma dessas fases observado na tabela acima, deve haver estímulos, pois assim, será possível desenvolver habilidades importantes que favorecem na construção

social e cultural do aluno, como os estágios descritos acima. A contribuição presente nos estágios perpassa estratégias que jogos que contribuem para o desenvolvimento social, cultural e cognitivo do aluno, pois o jogo um recurso eficaz para o desenvolvimento de cada uma delas. Para isso, o professor deve conhecer cada uma dessas etapas, a fim de utilizar jogos que sejam compatíveis a essas fases, do contrário, podem ter resultados negativos, caso sejam muito complexos ou fáceis demais (PRIETO et al., 2005). Uma vez que, os jogos conseguem trazer o aluno para mais próximo e conseqüentemente contribuir no desenvolvimento social, cognitivo e cultural.

Para tal, de acordo com Piaget (2010), brincar é uma ajuda valiosa que estimula o desenvolvimento global da inteligência infantil e o jogo também cumpre uma função biológica, além de desenvolver a moralidade, colaboras na aquisição de esquemas e estruturas que facilitam o desenvolvimento da operação cognitiva. Dentro de sua teoria do desenvolvimento infantil, a atividade lúdica reflete as estruturas intelectuais de cada momento de desenvolvimento, de forma que cada etapa corresponde a um tipo de jogo.

O jogo é um instrumento de afirmação e o melhor momento de equilíbrio da criança, que assegura a base de sua personalidade. Em seus jogos, a criança pode representar e experimentar vários papéis. Pode fantasiar ser um bichinho, professor, médico, mãe, etc. Nesse processo, expressa suas emoções e sentimentos, por meio de gestos que poderiam, de outro modo, ou em certos momentos, ser proibidos.

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica, dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos (WAJSKOP, 2001, p, 25).

Para tal, segundo Vigotsky (2007), “é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que a realidade” (VIGOTSKY, 2007, p.117).

Portanto, segundo Brougère (1989),

A brincadeira é uma mutação de sentido, da realidade: nela, as coisas transformam-se em outras. É um espaço à margem da vida cotidiana que obedece as regras criadas pela circunstancia. Nela, os objetos podem apresentar-se com significado diferente daquele que possuem normalmente (BROUGÈRE, 1989, p.35).

Tudo isso tem um impacto profundo na educação. Nesse sentido, os jogos cooperativos desempenham um papel social, transformador e legítimo para abrir um caminho onde os alunos encontrem um lugar, uma ação e um canal de comunicação para uma melhor interação.

### 3 | APRENDIZAGEM COOPERATIVA

A aprendizagem cooperativa é o resultado de elementos de outras teorias que ressaltam a importância do trabalho em equipe. Através da teoria da cooperação e da competição, passou-se a defender que um indivíduo só coopera em um grupo se perceber que os objetivos estão diretamente relacionados com os seus. Assim, só atuará em equipe se o atingimento dos objetivos grupais o beneficiar individualmente. Portanto, de acordo com esta teoria, para que as pessoas cooperem em um grupo, é necessária uma interdependência positiva entre seus objetivos individuais ou que os objetivos sejam estruturados de tal forma que cada um só alcance suas metas pessoais se o restante dos indivíduos que compõem o grupo também o fizer. Nesse sentido, Vasconcelos et al. (2007) afirmam que:

O modo como a interdependência social é estruturada determina o modo como os indivíduos interagem, que, por sua vez, determina os resultados. A interdependência positiva (cooperação) resulta em interação promotora visto que os indivíduos estimulam e facilitam os esforços mútuos para se aprender (VASCONCELOS et al, 2007, p. 76).

Relacionando essas abordagens ao campo educacional, tem-se a aprendizagem cooperativa, baseada na promoção e cooperação entre iguais como recurso. Trata-se de uma metodologia educacional baseada no trabalho em pequenos grupos, geralmente heterogêneos, onde os alunos unem forças e compartilham recursos para gerar não somente o seu próprio aprendizado, mas também o do resto de seus companheiros (VELÁZQUEZ, 2010).

Pode-se definir aprendizagem cooperativa como a metodologia educacional que é baseada no trabalho em pequenos grupos, geralmente heterogêneos, em que os alunos trabalham juntos para melhorar a sua aprendizagem e de outros. A aprendizagem cooperativa tem sido considerada um modelo pedagógico no qual os alunos aprendem 'com', 'de' e 'por meio' de outros alunos, através de uma abordagem de ensino-aprendizagem que facilita e aumenta a interação positiva e a interdependência, sendo considerada uma forma de desenvolver um maior intercâmbio entre os alunos e melhorar a aprendizagem dos conteúdos, resolução de problemas, motivação e atitudes (MARQUES et al., 2015).

Em supra, as habilidades sociais têm por intuito desenvolver uma visão que envolva o aluno nos aspectos sociais presentes em sua realidade para que possa estabelecer e perceber as relações que acontecem com a realidade. Por fim, a interdependência positiva caracteriza o último elemento da aprendizagem cooperativa como a dependência mútua que é possível estipular por meio estratégias que atinjam esse objetivo, como a divisão de tarefas e a atribuição de recompensas.

Por isso, é importante destacar que os elementos da aprendizagem cooperativa são de extrema importância para a adequação as atividades e sala de aula visando uma aprendizagem significativa. Nesse propósito, para Velázquez (2015), as atividades

cooperativas são aquelas onde os objetivos dos participantes são compatíveis e não há oposição entre suas ações, mas a busca por um objetivo comum. Assim, quando os parceiros da aprendizagem encorajam uns aos outros e a instrução é interativa, os objetivos de aprendizagem podem ser alcançados mais facilmente. Além disso, enfatizar o cultivo da comunicação interpessoal e habilidades sociais em situações de aprendizagem cooperativa pode induzir à motivação pessoal intrínseca.

Vale ressaltar que não basta reunir uma turma em grupos e automaticamente se desenvolverá uma aprendizagem cooperativa, pois esta vai além, demandando que os estudantes estejam reunidos para se ajudarem a atingir um determinado objetivo. Nesse contexto, pode haver grupos que atuam em oposição e outros em cooperação. As situações de cooperação/oposição referem-se àquelas todos convergem para o alcance de um objetivo comum e àquelas em que estes se opõem, como adversários, aos demais membros do grupo. A chave neste contexto, segundo Velázquez (2010) é determinada pela combinação entre o tipo de inter-relação existente, numa situação de condução, e a incompatibilidade entre os seus objetivos.

São consideradas características da aprendizagem cooperativa a interdependência positiva de metas, promoção da interação face a face, responsabilidade individual, aprendizagem ativa, habilidades interpessoais e de trabalho em pequenos grupos, identificação dos comportamentos do grupo durante o desenvolvimento de tarefas, determinando as contribuições (a fim de reforçá-las) e entraves (para propor alternativas) para a sua realização. Desta forma, promove conquistas acadêmicas, sociais, afetivas e emocionais de acordo com o que aborda (DAMIANI, 2008).

Ao se analisar essas características, podem ser citados alguns dos benefícios da aprendizagem cooperativa, dentre os quais a contribuição para o desenvolvimento de competências e a melhoria do desempenho acadêmico; auxílio para desenvolver valores como empatia, ajuda mútua, participação, solidariedade, comunicação e assunção de responsabilidades; favorecimento da metacognição; consciência dos próprios erros e autorregulação da aprendizagem (competência para aprender a aprender) e também incentivo à interação comunicativa oral e escrita (competência linguística); melhoria da convivência em sala de aula, das relações intergrupais, da inclusão, da atenção à diversidade dos alunos, redução do bullying e aumento da autoestima; interdependência positiva entre os membros do grupo, apoiando uns aos outros para atingir um objetivo comum (PINHO; FERREIRA, 2013).

Geralmente, a aprendizagem cooperativa é utilizada nas disciplinas tradicionais, porém, tem sido cada vez mais discutido o seu uso disciplina de Educação Física, através dos jogos cooperativos, sendo muito importante especialmente quando a situação exige uma relação de interdependência positiva entre os participantes para o alcance de um objetivo definido, conhecido e compartilhado por todos.

### 3.1 Os jogos cooperativos

A cultura é o tecido das expressões em torno da vida e da existência humana, onde significados são construídos que recriam a condição dos sujeitos como seres pensantes, sensíveis e atuantes. O jogo cooperativo, como abordagem para a coexistência escolar, assume duas opções: como a construção dos diversos sentidos que são gerados entre os alunos, onde existem espaços vitais de participação, organização, em que as formas de ver, sentir, pensar, preconceitos, conhecimentos, gostos e hábitos constituem uma rede de símbolos e significados que conferem conta de todo o ser de hoje; e como conteúdo básico da socialização, que integra as dimensões do corpo, afetivas, cognitivas, sociais, estéticas, éticas, políticas e culturais.

A capacidade de interagir de maneira positiva, não agressiva e colaborativa com os outros é um dos objetivos mais fundamentais do desenvolvimento humano e fornece uma base para o sucesso na vida pessoal, social e profissional. Muito do aprendizado desses comportamentos é feito através da brincadeira. Com efeito, para Correia (2006) jogar é a oficina da criança, um lugar onde regras, comportamentos e consequências são exploradas, alteradas e aprendidas.

Os jogos diferem em diversas características, como conteúdo, determinação do resultado e contexto. A característica que descreve a dinâmica social essencial de um jogo e provavelmente influencia substancialmente o comportamento social das crianças é o contexto do jogo, que se refere à relação dos objetivos dos jogadores. Baseado na teoria da interdependência social, três contextos de jogo podem ser derivados: cooperativo, competitivo e solitário (LOVISOLO, 2009).

### 3.2 Benefícios dos jogos cooperativos nas aulas de educação física

O currículo do Ensino Fundamental é projetado para promover a aprendizagem ao longo da vida e a saúde, bem como o desenvolvimento físico e mental por meio de atividades educacionais humanizadas, vitalícias, adaptativas e integrativas do indivíduo consigo mesmo, com a sociedade e com a natureza. A educação nacional visa, em última instância, desenvolver e cultivar cidadãos saudáveis e fisicamente aptos, capazes de ter sucesso na escola e em sociedade (BRASIL, 1997).

No que se refere à participação da disciplina de educação física na formação global dos educandos, esta vem mudando suas estratégias, conceitos e formatos das aulas, em busca de uma aprendizagem não voltada somente às habilidades físicas e competitivas, mas que envolvam também a cooperação, com o propósito de produzir resultados sociais e afetivos.

A educação física é a educação da saúde, do corpo e da mente. Os valores devem ser ensinados para que o aluno desenvolva os conhecimentos mínimos que lhe permitam cuidar do seu corpo e manter sua saúde. Os Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação Física escolar defendem uma educação que desenvolva participação social

e política, criticidade, integração com o meio, dentre outros requisitos para a formação dos estudantes. Dentre estes objetivos, ressalta-se a necessidade de o aluno ser capaz de “posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, utilizando o diálogo como forma de mediar conflitos e de tomar decisões coletivas” (BRASIL, 1997, p. 5).

No entanto, não é incomum que as aulas de Educação Física no Ensino Fundamental se voltem basicamente ao desenvolvimento de atividades competitivas ou recreativas, com a participação apenas daqueles alunos mais qualificados, sendo os demais estudantes marginalizados e negligenciados, causando uma certa apatia e rejeição a esses momentos, especialmente por parte das meninas. Também é comum o estímulo a jogos que incentivam a competição e rivalidade, que ressaltam as diferenças de gênero e causam situações de conflito que transcendem fora da escola (BROTTO, 2001).

Esta forma de trabalho negligencia aspectos fundamentais, como o desenvolvimento de habilidades motoras, além do caráter intelectual, da área da saúde, socialização e promoção de valores, que podem ser favorecidos a todos os alunos da educação básica através da educação física. Além disso, esta prática não contribui com o desenvolvimento global das crianças e jovens, que se adaptem a uma sociedade em constante mudança. E que estejam cada vez mais distantes de valores e atitudes inadequadas (LOVISOLO, 2009).

Observa-se, portanto, que a aprendizagem cooperativa, ao longo do tempo, não recebeu a devida atenção no cenário da educação física, como ocorreu em outras áreas, e só recentemente o conceito tem sido aplicado e desenvolvido, através dos jogos cooperativos. Entretanto, Velásquez ressalta que a aprendizagem cooperativa difere do jogo cooperativo, pois, enquanto a primeira se constitui em uma metodologia, onde o principal objetivo é a aprendizagem, podendo, inclusive ter algum tipo de competição intergrupala, o segundo é uma atividade cujo principal objetivo é a diversão, apesar de desenvolver habilidades motoras e sociais durante seu desenvolvimento (CORREIA, 2006).

Como já afirmado anteriormente, a aprendizagem cooperativa é um formato instrucional no qual os alunos trabalham juntos em pequenos grupos estruturados para dominar o conteúdo da lição e o papel do professor é esclarecer os objetivos da prática, garantir que as tarefas sejam compreendidas, demonstrar o comportamento apropriado, fornecer a direção, definir limites de tempo, definir os objetivos com clareza, monitorando o progresso do grupo e fornecendo instrução e orientação. O professor também deve se certificar de que as metas comumente acordadas para os indivíduos e seus grupos sejam atingíveis (FREITAS, 2003).

Através de jogos cooperativos, a educação física busca motivar os estudantes, em um modelo onde o professor se torna o facilitador, delegando a responsabilidade de aprender ao aluno. Os jogos desenvolvidos nesta disciplina fornecem um ambiente com inúmeras possibilidades, devido à grande diversidade de atividades que podem ser

realizadas (SOLER, 2008).

Entretanto, para que um jogo promova ou facilite a aprendizagem cooperativa, Muniz (2010) ressalta que deve possuir um objetivo comum para todos os alunos, evitando a competição e a necessidade de todos se ajudarem e interagirem para atingir o objetivo (o que evita a ação individual), já que não basta a soma dos esforços isolados, sendo necessário adaptar a própria ação motora à do parceiro.

Com atividades físicas cooperativas, é feita uma tentativa de originar a união de todos os alunos, independentemente de raça, religião, sexo, etc., conseguindo estabelecer o trabalho em equipe, visando aumentar a autoestima, integração e aceitação no grupo, despertando interesse e gosto pela atividade físico, promovendo a responsabilidade na participação em grupo, demonstrando que, apesar de não ser competitiva, uma atividade também pode ser divertida, valorizando as conquistas no processo e não o resultado, promovendo climas positivos durante as aulas (BRANCO; MANSINI; PALMIERI, 2012).

O aprendizado cooperativo em educação física deve motivar o aluno a ser o protagonista da aula, o que depende fundamentalmente da relação do professor com o aluno e do aluno com seus parceiros, onde o significado da aprendizagem cooperativa é encorajar todos esses fatores para capacitar o aluno em várias habilidades (MUNIZ, 2010).

Existem diferentes formas de trabalhar por métodos cooperativos no assunto. De acordo com Fernandez-Rivas e Espada-Mateos (2017), as atividades podem ser desenvolvidas através da tutoria entre pares, com formação de grupos com diferentes níveis de conhecimento e habilidades para atingir um objetivo comum; ensino recíproco, onde cada aluno ensina ao outro e, ao mesmo tempo, aprende com ele; o mosaico ou puzzle, onde cada membro do grupo tem uma parte da tarefa e torna-se o especialista com o objetivo de ensinar ao restante os conhecimentos apreendidos na sua parte; os jogos, onde dois grupos heterogêneos discutem um tema e expressam apoio ou rejeição (defensores e detratores); grupos de pesquisa, proposta de um trabalho com a aprovação ou modificação dos demais participantes do grupo; sessões de avaliação, que podem ser em grupo ou individuais; e estudo de caso, que é fornecido aos alunos para que possam analisá-lo, tomar decisões, definir o problema e tirar conclusões e soluções. Este tipo de modelo é usado com grupos mais maduros.

Assim, é importante destacar que os professores que utilizam a aprendizagem cooperativa em suas aulas potencializam não só as conquistas motoras e cognitivas, mas também as sociais e afetivo-motivacionais, característica fundamental deste modelo. Uma abordagem baseada na introdução de jogos cooperativos ou no reforço de certos comportamentos que se manifestam nas aulas, mesmo em tarefas com estrutura lógica competitiva, deve ser considerada dentro do modelo de aprendizagem cooperativa, desde que, e na medida em que, visa a promoção dos princípios da cooperação e inclusão (BRANCO; MANSINI; PALMIERI, 2012).

Essa concepção evita a identificação de uma parte com o todo, muito difundida

entre os professores, para que fique claro que o trabalho em grupo ou o jogo cooperativo são passos dados, ou recursos usados, para ir avançando progressivamente dentro de um modelo pedagógico claramente definido e complexo.

Desta forma, no processo de transformação da prática tradicional para a aprendizagem cooperativa, o professor pode introduzir diferentes ações progressivamente, sempre orientadas para o mesmo fim, adaptando-se ao contexto específico dos seus alunos e permitindo para si e para os estudantes a aquisição de experiências relacionadas com a lógica da cooperação, partindo de situações simples e evoluindo para situações cada vez mais complexas (TORRES; IRALA, 2014).

Para a aula de educação física, o jogo tem sido a primeira pedagogia. Entretanto, nem sempre esta atividade é levada a sério, sendo encarada como algo sem valor pedagógico, como recreação somente. Por outro lado, os jogos cooperativos têm sido muito pouco utilizados, priorizando-se nas aulas, jogos competitivos, muitas vezes com o objetivo de competições estudantis em nível municipal ou estadual.

Portanto, é necessário que se tenha paciência para ensinar esta nova forma de jogar, especialmente se os participantes nunca jogaram cooperativamente. Através de mudanças apropriadas, boa supervisão, exposições repetidas e participação construtiva dos jogadores, os jogos começarão a ser aceitos. Quando os jogadores começarem jogar cooperativamente, a supervisão e preocupação com as regras diminuirão e começarão a se preocupar com o bem do outro.

#### **4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os jogos também cumprem o importante papel de transmitir conhecimentos sobre o mundo social, ou seja, toda uma série de valores e crenças, normas, papéis, etc. Essa relação é tão importante que, muitas vezes, é difícil classificar uma atividade simplesmente como um esporte ou como um jogo, o que pode ser um fator que influencia o tipo de interação que ocorre nessas atividades.

O brincar é uma atividade que não é obrigatória, tem seus próprios espaços e tempos, é incerto em seus resultados, não cria riqueza material, é governado por regras e tem elementos de faz de conta e irrealidade. Assim, brincar é algo que se escolhe fazer. Não se pode presumir, no entanto, que a brincadeira é algo trivial e sem importância. Na verdade, ocorre exatamente o oposto. O jogo tem uma função biológica evolutiva importante, que tem a ver especificamente com a aprendizagem, sendo uma cultura universal, ou seja, existe em todas as culturas, de todos os tempos.

A aprendizagem cooperativa reforça a cognição dos alunos, aprimorando sua aprendizagem ativa e substituindo a instrução passiva tradicional. Nesse contexto, em lugar de receberem passivamente os conteúdos, há uma troca ativa destes, diferente de metodologias individualistas ou competitivas.

Assim, é possível afirmar que os Jogos cooperativos apresentam como benefícios ajudar o aluno a ter confiança em si mesmo e nas outras pessoas; ser capaz de experimentar o que sente; de interpretar e aceitar o comportamento dos outros; de transformar seus comportamentos com base nos outros; compreender melhor a si e aos outros; superar o sentimento de se sentir julgado; viver em grupo e sentir-se responsável por si mesmo e pelos outros; e comunicar-se positivamente com os outros.

## REFERÊNCIAS

- BRANCO, A. M. C. U.; MANSINI, R. G. P.; PALMIERI, M. W. Cooperação e promoção da paz: valores e práticas culturais em contextos educativos. In: BRANCO, A. M. C. U.; OLIVEIRA, M. C. S. L. (Orgs.). **Diversidade e cultura da paz na escola: contribuições da perspectiva sociocultural**. Rio Grande do Sul: Mediação, 2012.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BREGOLATO, R. A. **Cultura Corporal do Jogo**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 2007.
- BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício da convivência**. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1989.
- CORREIA, M. M. **Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física**. Campinas: Papyrus, 2006.
- DAMIANI, M. F. Entendendo o trabalho colaborativo em educação e revelando seus benefícios. **Educ Rev**, v. 31, n. 1, p. 213-230, 2008.
- FERNANDEZ-RIVAS, M.; ESPADA-MATEOS, M. Atitude dos professores de educação física em relação à aprendizagem cooperativa em função da titularidade e da experiência docente. **Educ. Pesqui**, v. 45, p. 1-17, 2019.
- FORMOSINHO, J. O.; KISHIMOTO, T. M. **Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- FREITAS, M. L. A. V.; FREITAS, C. V. D. **Aprendizagem cooperativa**. Porto: Asa, 2003.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens. O Jogo como elemento da Cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- INSTITUTO AYRTON SENNA – IAS. **Diretrizes para a política de educação integral**. São Paulo: IAS, 2014.
- KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2011.
- LIBÂNEO, J. C.; OLIVEIRA, J. F.; TOSCHI, M. S. **Educação Escolar: políticas estrutura e organização**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

LOVISOLO, H. Competição, cooperação e regulações. In: LOVISOLO, H.; STIGGER, M. **Esporte de rendimento e esporte na escola**. Campinas: Autores associados, 2009.

MARQUES, S. P. D. et al. Aprendizagem cooperativa como estratégia no aprendizado de química no ensino médio. **Conex. Ci. e Tecnol**, v. 9, n. 4, p. 57 - 66, 2015.

MOSÉ, V. **A escola e os desafios contemporâneos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

MOYLES, J. R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MUNIZ, I. B. **Os jogos cooperativos e os processos de interação social**. 2010. 259 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2010.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

PINHO, E. M.; FERREIRA, C. A.; LOPES, J. P. As opiniões de professores sobre a aprendizagem cooperativa. **Rev Diálogo Educ**, v. 13, n. 40, p. 913-937, 2013.

PRIETO, L. M. et al. Uso das tecnologias digitais em atividades didáticas nas séries iniciais. **Revista Renote Novas Tecnologias para a Educação**, v. 3, n. 1, p. 1- 4, 2005.

RIVILLA, A. M. **Formação e Desenvolvimento das Competências Básicas**. Curitiba: Ibpex, 2010.

SILVA, T. A. C. **Jogos e brincadeiras na escola**. São Paulo: Kids Move Fitness Programs, 2015.

SOUZA, M. S. **Esporte escolar: possibilidade superadora no plano da cultura corporal**. São Paulo: Ícone, 2009.

TORRES, P. L. IRALA, E. A. F. **Aprendizagem colaborativa: teoria e prática**. In: TORRES, P. L. Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento. Santa Catarina: SENARPR, 2014.

VASCONCELOS, A. L. F. S. et al. Uma Reflexão da Aprendizagem Cooperativa para a Formação dos Contadores. **RIC - Revista de Informação Contábil**, v. 2, n. 1, p. 72-83, 2007.

VELÁZQUEZ, C. Aprendizagem cooperativa em Educação Física: estado da arte e proposta de intervenção. **Revista Retos**, v. 28, n. 1, p. 234-239, 2015.

VELÁZQUEZ, C. Uma abordagem à aprendizagem cooperativa em Educação Física. In: VELÁZQUEZ, C. (Coord.). **Aprendizagem Cooperativa em Educação Física: fundamentos e aplicações práticas**. Barcelona: Publicações INDE, 2010.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-escola**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

## ÍNDICE REMISSIVO

### A

Acolhimento 266, 267, 270, 271, 272, 273, 280

Aislamiento 130, 131, 138

Alfabetização 51, 52, 53, 54, 55, 56, 60, 61, 62, 167, 168, 184, 215, 306, 343

Alfabetización informacional 288, 289, 290, 296

Amplificadores culturais 63, 64, 65, 67, 69, 70

Ansiedade 154, 155, 156, 157, 159, 160, 162, 163, 164, 268

Aprendizagem 32, 33, 34, 36, 37, 52, 53, 56, 61, 62, 64, 67, 95, 96, 117, 119, 121, 123, 124, 127, 142, 144, 146, 149, 166, 171, 172, 173, 175, 176, 177, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 220, 222, 224, 230, 241, 242, 243, 244, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 256, 260, 261, 262, 268, 271, 273, 278, 280, 281, 282, 284, 285, 286, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 306, 307, 308, 309, 311, 312, 313, 314, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 323, 324, 325, 326, 327

Aprendizaje 95, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 109, 111, 112, 113, 114, 115, 130, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 195, 196, 203, 204, 235, 236, 237, 238, 239, 290, 295, 296, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342

Atividades extracurriculares 206, 210

### B

Brincar 53, 54, 63, 67, 69, 182, 241, 243, 244, 245, 251, 252, 253, 297, 298, 303, 307

Brinquedo 69, 245, 252, 297, 298, 299, 302, 304, 305, 306, 307, 308

### C

Capoeira 142, 143, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153

Ciclos escolares 166, 167, 168, 169, 171, 175, 178, 186, 188

Cinema 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94

Cinematoteca potiguar 80, 81, 82, 93, 94

CMS Wordpress 80, 81

Colaboración 95, 99, 100, 101, 103, 104, 105, 112, 135, 137

Competencia 136, 141, 192, 193, 194, 196, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 328, 332, 341

Comunidade escolar 121, 128, 272, 275, 280, 284

Contenidos 106, 111, 235, 236, 237, 238, 239, 291

Covid-19 124, 130, 131, 132, 133, 138, 139, 254, 266

Cultura escolar 116, 117, 118, 119, 120, 125, 128, 287

## D

Depressão 154, 156, 157, 159, 162, 163, 164, 165

Direitos humanos 1, 2, 3, 5, 6, 8, 15, 18

Docentes universitários 154, 156, 158, 163

Dualidade histórica 19, 24

## E

Ecosistema 96

Educação 1, 2, 9, 10, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 45, 50, 58, 61, 63, 64, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 88, 93, 95, 96, 116, 117, 118, 119, 120, 124, 127, 128, 129, 142, 143, 149, 155, 156, 158, 159, 160, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 174, 175, 178, 179, 180, 181, 182, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 223, 224, 227, 229, 232, 233, 234, 241, 242, 243, 245, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 278, 280, 281, 282, 284, 286, 287, 297, 299, 302, 303, 306, 308, 309, 311, 312, 314, 315, 327, 343, 345

Educação antirracista 38, 45, 50

Educação básica 28, 178, 210, 211, 213, 214, 215, 216, 217, 241, 243, 249, 256, 258, 262, 263, 312, 315, 327, 343

Educação física 23, 158, 159, 160, 241, 243, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253

Educação infantil 63, 64, 66, 67, 69, 70, 117, 180, 253, 308, 312

Educação profissional e tecnológica 19, 20, 23, 27, 28, 29, 30

Emancipação 1, 17, 19, 259

Empoderamento 266, 273

Enseñanza 101, 104, 113, 130, 131, 132, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 192, 193, 195, 235, 238, 239, 328, 329, 330, 331, 332, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 341

Enseñanza-aprendizaje 104, 130, 132, 135, 136, 139, 140

Ensino fundamental 41, 52, 116, 117, 119, 124, 164, 166, 167, 168, 171, 175, 185, 188, 190, 222, 248, 249, 254, 256, 297, 298, 299, 306, 307, 312

Ensino no campo 254

Ensino remoto 124, 254, 256, 259, 260, 267, 268

Escola Pública Estadual 116

Espaços culturais 116

Estresse 154, 155, 156, 159, 160, 161, 162, 164, 165

Experiência 8, 14, 38, 53, 70, 117, 124, 146, 160, 206, 207, 209, 210, 245, 252, 266, 269, 271, 272, 273, 275, 284, 285, 309, 311, 313, 314, 318, 325, 327

## **F**

Folclore 38, 39, 40, 45, 48, 49, 143

Formação docente 29, 45, 72, 73, 75, 78, 79, 206, 208, 210, 214, 215, 259, 346

Formação humana integral 19, 23, 24, 27

Formação inicial 25, 206, 207, 209, 217, 224, 309, 310, 311

## **G**

Gestão 6, 31, 32, 35, 36, 37, 116, 117, 118, 120, 121, 122, 124, 127, 166, 168, 169, 178, 186, 188, 214, 218, 223, 234, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 285, 286, 287

Gestión deportiva 235

Grupos de pesquisa 206, 250

## **I**

Identidade 7, 9, 18, 38, 39, 40, 43, 44, 46, 48, 81, 118, 120, 153, 170, 184, 185, 209, 223, 264, 270, 273, 299

Imagem 17, 34, 36, 38, 39, 40, 41, 43, 45, 46, 47, 48, 49, 59, 60, 88, 89, 173, 253

Inclusión 95, 112, 115

Indígenas 26, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 92, 141

Interesses 7, 8, 12, 13, 93, 126, 150, 179, 186, 187, 207, 259, 261, 262

## **J**

Jogos cooperativos 241, 243, 245, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253

Juventude 142, 145

## **L**

Liberdade 6, 7, 8, 14, 17, 18, 142, 143, 145, 147, 149, 153, 177, 256

## **M**

Matemática 306, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 327, 343

Medo 7, 9, 10, 16, 142, 143, 144, 145, 152, 153, 155, 162, 184, 266, 268

Métodos 29, 33, 62, 70, 116, 131, 137, 156, 161, 170, 194, 195, 235, 242, 250, 271, 276, 278, 290, 320

## **N**

Neurociência 51, 52, 54, 56, 60, 61, 62

## P

Pedagogia 23, 28, 50, 80, 158, 166, 179, 217, 251, 252, 264, 309, 311, 312, 313, 314

Pensamiento analítico 328, 331, 332, 342

Praça 88, 142, 143, 144, 146, 147, 149, 151, 152

Práticas culturais 116, 127, 128, 220, 252

Práticas educativas 119, 206, 207, 208, 221, 254

Professional 19, 96, 112, 206

Professor 1, 37, 39, 45, 49, 67, 69, 72, 76, 77, 78, 80, 121, 143, 146, 154, 156, 160, 163, 164, 165, 170, 172, 173, 174, 175, 180, 184, 185, 187, 206, 209, 211, 213, 215, 216, 217, 245, 249, 250, 251, 256, 260, 262, 263, 270, 271, 274, 286, 299, 306, 307, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 318, 320, 322, 323, 326, 343

Progressão continuada 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191

Psicomotricidade 51, 52, 53, 54, 56, 58, 60, 61, 62

## Q

Qualidade 26, 27, 32, 34, 35, 36, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 168, 169, 175, 177, 181, 185, 186, 187, 188, 189, 191, 213, 214, 215, 218, 224, 225, 232, 233, 257, 259, 261, 262, 268, 275, 279, 281, 282, 286, 311

Qualidade de vida 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165

## R

Recomeço 266, 267, 269, 272

Región Mixteca 130, 133, 135

## S

Sostenibilidad 95, 109

Streaming 80, 81, 82, 91, 92, 93, 108

## T

Tecnología de información y comunicación 288

Tecnología educativa 130, 131, 136, 138, 140

Tecnologias 23, 31, 33, 63, 69, 70, 80, 81, 82, 91, 127, 164, 220, 221, 230, 242, 253, 259, 260, 262, 264, 267, 268, 269, 270, 273, 307

Teoria histórico-cultural 63, 64, 65, 70, 297, 298, 299, 300, 308

## V

Violência 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 40, 126, 144, 145, 152

Virtualización 135, 328, 331

# A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

Gestão e práticas pedagógicas 2



-  [www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)
-  [contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  [www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br)

# A EDUCAÇÃO ENQUANTO FENÔMENO SOCIAL:

Gestão e práticas pedagógicas 2



-  [www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)
-  [contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  [www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br)