



**UNIVERSIDADE METROPOLITANA DE SANTOS - UNIMES**  
**MESTRADO PROFISSIONAL EM PRÁTICAS DOCENTES NO ENSINO**  
**FUNDAMENTAL**

**MÁRCIO TONELLI BERNARDES**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO FUNDAMENTAL -**  
**TRABALHANDO OS JOGOS COOPERATIVOS NO RECREIO**  
**E A CONVIVÊNCIA NA ESCOLA**

**SANTOS**  
**2024**

**MÁRCIO TONELLI BERNARDES**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO FUNDAMENTAL -  
TRABALHANDO OS JOGOS COOPERATIVOS NO RECREIO  
E A CONVIVÊNCIA NA ESCOLA**

Dissertação e Produto Educacional de Mestrado Profissional apresentada ao Programa de Mestrado Práticas Docentes no Ensino Fundamental da Universidade Metropolitana de Santos, para obtenção de título de Mestre em Práticas Docentes no Ensino Fundamental.

**Orientadora:** Dra. Elisete Gomes Natário

**SANTOS  
2024**

B522j BERNARDES, Márcio Tonelli.

**Jogos e brincadeiras no ensino fundamental** - Trabalhando os jogos cooperativos no recreio e a convivência na escola / Márcio Tonelli Bernardes. Santos, SP. 2024.  
115 p.

Orientadora: Dra. Elisete Gomes Natário  
Dissertação Mestrado em Práticas Docentes no Ensino Fundamental –  
Universidade Metropolitana de Santos, Santos, 2024.

1. Brincadeiras. 2. Jogos Cooperativos. 3. Ensino Fundamental 4.  
Recreio.

CDD: 372.190981

Vanessa Laurentina Maia

CRB871/97

Bibliotecária \_ Unimes

Games and games in elementary school - Working on cooperative games at recess and coexistence at school.

Keywords: 

- Games
- Cooperative Games
- Elementary School
- Playground

Titulação: Mestrado Profissional Práticas Docentes no Ensino Fundamental

Banca examinadora

Profª Drª Emília Maria Bezerra Cipriano Castro Sanches  
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP

Profª Drª Mariangela Camba

Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES

Profª Drª Elisete Gomes Natário

Orientadora e Presidente da Banca Examinadora

Universidade Metropolitana de Santos - UNIMES

Data da defesa: 25/06/2024

A Dissertação de Mestrado intitulada “Jogos e brincadeiras no ensino fundamental - Trabalhando os jogos cooperativos no recreio e a convivência na escola” e o Produto Educacional intitulado “Jogos cooperativos - sequência didática para educadores no ensino fundamental”, elaborados por Márcio Tonelli Bernardes, foram apresentados e aprovados em 25/06/2024, perante banca examinadora composta por:

<b>Banca examinadora:</b>	<b>Resultado:</b>	<b>Assinatura</b>
Profª Drª Emília Maria Bezerra Cipriano Castro Sanches Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP	( X ) Aprovado ( ) Reprovado	
Profª Drª Mariangela Camba Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES	( X ) Aprovado ( ) Reprovado	
Profª Drª Elisete Gomes Natário Orientadora e Presidente da Banca Examinadora Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES	( X ) Aprovado ( ) Reprovado	

Homologação do resultado pelo presidente da banca examinadora:

( X ) Aprovado(a) ( ) Reprovado(a)

---

**Prof. Drª. Elisete Gomes Natário**  
**Presidente da banca examinadora**

---

**Prof. Dr. Gerson Tenório dos Santos**  
**Coordenador do Programa de Pós-Graduação**

Programa: Mestrado Profissional em Práticas Docentes no Ensino Fundamental.

Área de Concentração: Práticas Docentes no Ensino Fundamental.

Linha de Pesquisa: Inclusão, Diversidade e Direitos Humanos no Ensino Fundamental.

**Data da defesa:** 25/06/2024

## **Dedicatória**

Dedico esta dissertação à minha família, a qual expresso meu amor infinito. Como digo: Amo, mais que o infinito!!!

A minha esposa Juliana Snaider Bernardes, por seu amor, compreensão e apoio constante, mesmo nos momentos mais desafiadores em que eu pensava que não iria conseguir, ela estava lá sempre ao meu lado, como meu porto seguro.

A minha filha Maia Snaider Bernardes, por trazer alegria e inspiração para que cada dia meu seja melhor, e cujo sorriso me motiva e me ilumina nos dias mais difíceis. O amor delas, me move na busca incessante de ser uma pessoa melhor a cada dia e evoluir sempre. Tudo por elas e para elas!!

Também aos meus pais que sempre acreditaram em mim e lutaram para me proporcionar uma educação de qualidade. Amo vocês!!!

Por fim, dedico este trabalho a todos os colegas, amigos e professores que passaram pela minha vida ao longo desta jornada.

Que esta dissertação possa contribuir de alguma forma para a construção do conhecimento e que possa inspirar novas pesquisas sobre o assunto. Que cada página deste trabalho seja um tributo ao apoio e dedicação de todos e a todas que tornaram este sonho uma realidade.

## **AGRADECIMENTOS**

A minha mais profunda gratidão à minha orientadora, Prof. Dr<sup>a</sup> Elisete Gomes Natário, cuja orientação, conhecimento profundo, escuta e que sempre com uma fala carinhosa foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho. Sua competência, orientação, paciência e apoio incansável foram essenciais para que eu me mantivesse empenhado durante toda esta jornada acadêmica até a finalização do presente trabalho. Você é incrível!!!

Gratidão a todos os professores e professoras do programa de mestrado da UNIMES, que contribuíram para a minha formação profissional e pessoal. Carrego cada um de vocês comigo e espero representá-los aonde quer que eu vá. Muito Obrigado!!!

Falando em professores do mestrado, meu agradecimento especial a Prof. Dr<sup>a</sup> Mariangela Camba educadora e pessoa maravilhosa que durante a minha trajetória como docente na universidade fez parte da banca da minha contratação e agora faz parte da minha banca da dissertação no mestrado. Obrigado por acreditar em mim, pelas conversas e pelas risadas.

Meu muito obrigado à Prof. Dr<sup>a</sup> Renata Barrocas que iniciou e idealizou este trabalho junto comigo no início dessa jornada do mestrado e teve grande contribuição para a realização deste sonho.

Agradeço a Prof. Dr<sup>a</sup> Emília Cipriano por ter aceitado participar da banca desta dissertação, é uma honra e uma felicidade ímpar poder contar com a sua sabedoria e experiência contribuindo para o engrandecimento deste trabalho. Só tenho a agradecer por todo carinho comigo e com o meu trabalho.

Não posso deixar de agradecer também, o Prof. Dr. Claudio Sanches que como parceiro de formação na educação física sempre quando nos encontramos me inspira e dá conselhos para que eu evolua, me fazendo pensar e repensar sempre sobre a minha atuação. Na questão profissional eles são incríveis e o que eu mais admiro nesse casal maravilhoso, Emília e Claudio, é que eles são pessoas ainda mais incríveis, íntegros e minha profunda admiração pela relação deles com os filhos... Família é tudo!!

Minha gratidão a Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES. Universidade na qual me formei como professor de educação física na FEFIS, em

2004 e após 15 anos tive a oportunidade de retornar, como professor do curso, onde me formei. O que para mim é uma honra e uma felicidade imensa!!! Obrigado por incentivar o estudo e me possibilitar evoluir tanto profissionalmente, como pessoalmente. Sou eternamente grato!!

Agradeço também ao Colégio Objetivo por toda colaboração humana e profissional, ceder o espaço e os recursos necessários para a realização deste trabalho. A oportunidade de trabalhar e pesquisar no mesmo ambiente que atuo como coordenador de Educação Física e Esportes foi inspirador e fundamental para o desenvolvimento desta dissertação.

Finalizando eu quero agradecer a todos e a todas que passaram pela minha vida e me fizeram ser quem sou. Sigo sorrindo, brincando, chorando, errando, aprendendo e vivendo. Assim será, sempre buscando ser uma pessoa melhor a cada dia.

BERNARDES. Márcio Tonelli. **Jogos e brincadeiras no ensino fundamental** - trabalhando os jogos cooperativos no recreio e a convivência na escola. 2024. 116 fls. Dissertação do Programa de Mestrado Profissional em Práticas Docentes no Ensino Fundamental da Universidade Metropolitana de Santos, Santos, 2024.

## RESUMO

Esta pesquisa busca apresentar recursos propositivos para se trabalhar com jogos cooperativos no ensino fundamental a fim de que contribua para a convivência escolar. Aborda a importância do brincar e dos jogos como recurso pedagógico para o desenvolvimento das crianças, destacando os benefícios dos jogos cooperativos na promoção da cooperação, da solidariedade e do respeito mútuo. O objetivo da pesquisa é discutir a relevância dos jogos cooperativos no recreio, como recurso para uma convivência social entre os estudantes do 5.º ano do ensino fundamental de uma escola particular de Santos – SP e para tanto é proposto e vivenciada uma sequência didática sobre jogos cooperativos com seus estudantes. Participaram 20 estudantes do 5.º ano do ensino fundamental de uma escola particular de Santos – SP que responderam a um questionário antes e depois de participarem uma sequência didática sobre jogos cooperativos realizada em 8 encontros durante o recreio escolar. Os resultados indicaram que a vivência dos jogos cooperativos no recreio contribuiu para a construção de um ambiente acolhedor e inclusivo. O produto educacional é uma sequência didática sobre jogos cooperativos, cujo objetivo é promover reflexões e subsídios teóricos e metodológicos sobre jogos cooperativos destinada a educadores do ensino fundamental que busquem implementar esta vivência com os seus educandos, a fim de auxiliar na promoção de um ambiente mais colaborativo e que favoreça a convivência interpessoal.

**Palavras-chave:** brincadeiras; jogos cooperativos; ensino fundamental; recreio; convivência.

BERNARDES. Márcio Tonelli. **Jogos e brincadeiras no ensino fundamental** - trabalhando os jogos cooperativos no recreio e a convivência na escola. 2024. 116 fls. Dissertação do Programa de Mestrado Profissional em Práticas Docentes no Ensino Fundamental da Universidade Metropolitana de Santos, Santos, 2024.

### **ABSTRACT**

This research seeks to present purposeful resources for working with cooperative games at school in a way that contributes to coexistence between its participants. It addresses the importance of playing and games as a pedagogical resource for children's development, highlighting the benefits of cooperative games in promoting cooperation, solidarity and mutual respect. The objective of the research is to discuss the relevance of cooperative games at recess, as a resource for social coexistence among students in the 5th year of elementary school at a private school in Santos – SP and for this purpose, a didactic sequence on games is proposed and experienced. cooperatives. Participants were 20 students from the 5th year of elementary school at a private school in Santos – SP who responded to a questionnaire before and after participating in a didactic sequence on cooperative games held in 8 meetings during school recess. The results indicated that the experience of cooperative games at recess contributes to the construction of a welcoming and inclusive environment. The educational product is a didactic sequence on cooperative games, whose objective is to promote reflections and theoretical and methodological subsidies on cooperative games aimed at elementary school educators who seek to implement this experience with their students, in order to assist in promoting a more collaborative and that favors interpersonal coexistence.

**Keywords:** games; cooperative games; elementary School; playground; coexistence.

## LISTA DE FIGURA

<b>Figura 1</b> – Estudantes que conheciam jogos cooperativos, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática.....	50
<b>Figura 2</b> - Estudantes que afirmaram que sabiam para que servem os jogos cooperativos, antes (Q1) e depois (Q2) da sequência didática.....	51
<b>Figura 3</b> – Estudantes que gostam dos jogos cooperativos, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática.....	53
<b>Figura 4</b> – Estudantes que gostam ou não gostam do recreio, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática.....	55
<b>Figura 5</b> - Estudantes que afirmaram o que mais gostavam de fazer no recreio, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática.....	56
<b>Figura 6</b> - Estudantes que afirmaram o que menos gostavam de fazer no recreio, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática.....	57
<b>Figura 7</b> – Colegas da turma que os participantes consideravam que as ideias combinavam com as deles, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática.....	58
<b>Figura 8</b> – Na opinião dos estudantes o recreio ajuda na convivência da turma, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática.....	58
<b>Figura 9</b> – Fotos dos participantes com seu cone, fazendo a sua parte para atingirem o objetivo comum.....	61
<b>Figura 10</b> – Fotos dos participantes interagindo para conseguirem solucionar os desafios juntos.....	62
<b>Figura 11</b> – Fotos dos participantes saltando juntos para conseguirem se deslocar com o saco gigante.....	63
<b>Figura 12</b> – Fotos dos participantes trabalhando em equipe para conseguir chegar até o outro lado do pátio.....	64
<b>Figura 13</b> – Fotos dos participantes fazendo diversos movimentos em conjunto com o material Paraquedas.....	66
<b>Figura 14</b> – Fotos dos participantes buscando achar a solução do desafio e ajudando os colegas.....	67
<b>Figura 15</b> – Fotos dos participantes coordenado os movimentos para se deslocarem com o chinelão.....	68

<b>Figura 16</b> – Fotos dos participantes cooperando para conseguir suspender a caixa por meio da participação e contribuição de todos.....	70
<b>Figura 17</b> – Fotos do início e final do Jogo Reloginho Cooperativo.....	84
<b>Figura 18</b> – Fotos da explicação e do decorrer do Jogo Derruba a Bola.....	85
<b>Figura 19</b> – Fotos da aplicação do Jogo Cooperativo Saco Gigante.....	86
<b>Figura 20</b> – Fotos do Jogo Cooperativo denominado Travessia.....	88
<b>Figura 21</b> – Fotos do Jogo Cooperativo denominado Paraquedas.....	89
<b>Figura 22</b> – Fotos da explicação e do decorrer do Jogo Algemas em Dupla.....	90
<b>Figura 23</b> – Fotos do Jogo Cooperativo denominado Chinelão.....	91
<b>Figura 24</b> – Fotos do início e final do Jogo Resgate.....	93

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1</b> – Respostas sobre “para se servem os jogos cooperativos”, antes e depois da sequência didática.....	52
<b>Tabela 2</b> – Respostas sobre “por que gostam ou não dos jogos cooperativos”, antes e depois da sequência didática.....	54
<b>Tabela 3</b> – Opinião dos participantes “por que o recreio ajuda na convivência da turma”, antes e depois da sequência didática.....	59

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>2 COM A PALAVRA, O EDUCADOR .....</b>	<b>20</b>
<b>3 JOGOS COOPERATIVOS, RECREIO E POSSIBILIDADES.....</b>	<b>24</b>
3.1 Os Jogos Cooperativos e a inclusão .....	24
3.2 A Recreação e o Lazer na Escola.....	29
3.3 O Recreio como Espaço de Convivência Interpessoal.....	33
3.4 Trabalhando a Educação para e pelo Lazer no Recreio.....	36
3.5 Políticas Públicas e o Lazer na Escola - Um Olhar para o Recreio.....	41
<b>4 PERCURSO METODOLÓGICO.....</b>	<b>46</b>
4.1 Delineamento.....	46
4.2 Contexto de realização da pesquisa.....	47
4.2.1 Participantes.....	47
4.3 Instrumento.....	48
4.4 Procedimento de coleta de dados.....	48
4.5 Procedimento de análise de dados.....	49
<b>5 ANÁLISE, RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>50</b>
5.1 Dados advindos dos questionários aplicados antes e depois da sequência didática.....	50
5.2 Desenvolvimento dos encontros da sequência didática.....	60
<b>6 PRODUTO EDUCACIONAL.....</b>	<b>71</b>
6.1 Apresentação.....	71
6.2 Jogos Cooperativos, Recreio e Possibilidades .....	73
6.3 Roteiro das atividades.....	82
6.4 Validação do Produto Educacional .....	94
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>99</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>100</b>
<b>APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO.....</b>	<b>105</b>
<b>APÊNDICE B - VIDEOS DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....</b>	<b>106</b>
<b>ANEXO A – TERMO DE ANUÊNCIA INSTITUCIONAL .....</b>	<b>107</b>

<b>ANEXO B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....</b>	<b>108</b>
<b>ANEXO C - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....</b>	<b>111</b>
<b>ANEXO D - FICHA DE AVALIAÇÃO DO PRODUTO.....</b>	<b>113</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem (*Carlos Drummond de Andrade*).

Iniciei minha trajetória acadêmica no curso de Educação Física e logo em seguida, após me formar, iniciei uma especialização Lato Sensu em Jogos Cooperativos, essa experiência acadêmica me fez crescer profissional e pessoalmente, expandindo o meu olhar para além da competição. Durante a pós-graduação, eu já vinha lecionando aulas de Educação Física em uma escola particular e, ao mesmo tempo, atuando na área da Recreação com Jogos e Brincadeiras, em diversos contextos, tais como: em hotéis, acampamentos, colônias de férias, empresas e festas de aniversário.

Com o passar do tempo, fui compreendendo a relevância das atividades lúdicas e dos jogos cooperativos na escola. Como docente, busquei sempre aprimorar minhas habilidades práticas em diálogo com meu conhecimento teórico, um dos fatores que me instigaram a buscar o mestrado profissional para embasar a minha prática diária.

A minha inquietação para a realização desta pesquisa foi motivada ao ver que o recreio tem um potencial incrível de aprendizado e o que se via do recreio nas escolas eram problemas de conflitos e isolamento entre os estudantes. Identificando este cenário, houve vontade de buscar práticas por meio de brincadeiras e jogos usando o jogo cooperativo como recurso para promover um ambiente escolar mais acolhedor e inclusivo.

A realização desta dissertação traz valiosos aprendizados sobre a relevância da promoção da cooperação e da convivência no ambiente escolar. Por meio do trabalho com jogos cooperativos, pude ver de perto a importância da colaboração e do trabalho em equipe na construção de relações amigáveis empáticas entre os estudantes.

Fundamental entendermos como o recreio é visto pelos estudantes atualmente e como podemos fazer desse momento um espaço de convivência e de interação sadia entre seus participantes, a fim de gerarmos um ambiente positivo, e assim facilitarmos o processo de ensino aprendizagem por meio dos jogos cooperativos.

Importante situar o contexto cronológico da pesquisa que a sequência didática foi aplicada pós pandemia, onde as crianças necessitam cada vez mais que nós educadores possamos garantir tempo e espaço para que as crianças possam se desenvolver de forma integral. O presente trabalho visa com a sequência didática não ser uma receita a ser seguida, mas sim, trazer uma intencionalidade que está por trás desta produção gerando um impacto social positivo.

A pesquisa também tem como intuito contribuir para uma ampliação na discussão referente ao recreio nas escolas, um horário importante no contexto escolar. Recriando e reinventando esse recreio, buscando oportunizar aprendizado e reflexão aos seus participantes para a formação de indivíduos críticos, criativos e que possam intervir significativamente na sociedade.

O recreio é o momento de alegria e de lazer onde a criança pode exercitar da sua livre escolha para a participação em uma atividade que deseja, pois durante todo o período que ela passa na escola não tem essa possibilidade, pois ela é sempre induzida a seguir um roteiro estipulado pelos professores deixando de lado os anseios e vontades do educando, em prol de um roteiro escolar.

Segundo Marcellino (2002), a ludicidade é um dos aspectos que compõe o fenômeno do lazer, e para que esse seja vivenciado de forma intensa, é imprescindível assegurar à criança tempo e espaço adequados.

Quando falamos em ludicidade, jogos e brincadeiras, precisamos ter um olhar atento, pois o brincar é a linguagem perfeita para a criança aprender de forma lúdica, mas nem todos os professores acreditam nessa ferramenta poderosa de ensino que é a ludicidade. Quantas vezes já ouvimos em sala de aula: “Agora acabou a brincadeira” ou “Essa brincadeira é muito legal, mas agora vamos para o conteúdo”, ou então “Agora vamos falar sério” frases recorrentes e que reforçam a brincadeira pela brincadeira como um fim nela mesma e não a brincadeira como uma ferramenta poderosa de ensino aprendizagem para o alcance de um objetivo maior, por meio da ludicidade.

É imprescindível garantirmos tempo e espaço adequado para a criança se desenvolver, será que dentro das escolas estamos garantindo esse tempo e espaço para o desenvolvimento integral das crianças por meio da ludicidade e do brincar de forma livre e espontânea ou estamos focados cada vez mais no conteúdo, deixando de lado o movimento, a alegria, a espontaneidade. A escola não pode esquecer do corpo!!!

Broto (2001) afirma que um dos objetivos principais dos Jogos Cooperativos é agregar as diferenças, pois ao respeitar os limites do outro, superamos a barreira do individualismo e nos conscientizamos de que é possível conviver bem com as diferenças.

As principais descobertas da dissertação são a identificação de comportamentos similares entre os participantes nas atividades durante o recreio, bem como as contribuições da sequência didática com jogos cooperativos na promoção da cooperação, empatia e respeito mútuo. Os resultados evidenciam o potencial dos jogos cooperativos como um caminho para aprimorar a convivência.

O recreio nas escolas se apresenta muitas vezes com os participantes tendo comportamentos agressivos, o que abre espaço para o *bullying*, entre outras situações indesejáveis que devem ser extintas e não condizem com o ambiente escolar.

A origem do estudo está associada ao interesse da implantação do recreio lúdico nas escolas, como uma maneira mais organizada de se trabalhar o tempo livre e os interesses do lazer com as crianças, sem que sejam obrigados a participar da atividade, pois, a proposta é de livre escolha de acordo com o interesse de cada um.

Pode o recreio se tornar um momento de exercício da convivência com base nos jogos cooperativos, por meio de jogos e brincadeiras que possam estimular a integração e a cooperação entre seus participantes. Trabalho há 15 anos em instituições de ensino privadas e vejo no recreio um espaço potencial de lazer, da recreação e do jogo cooperativo que é pouco explorado.

A proposta do trabalho foi promover, por meio de um produto educacional, intervenções a partir de jogos e brincadeiras durante o recreio, com o propósito de propiciar um ambiente que estimule a convivência harmoniosa entre os participantes.

O produto educacional refere-se a uma sequência didática sobre jogos cooperativos que ocorreu em 8 encontros com estudantes do 5º ano do ensino fundamental no recreio escolar da escola particular onde atuo. Durante os encontros observou-se que com o passar do tempo os estudantes gostavam cada vez mais de participar e o feedback dos participantes da pesquisa foi interessante, como sou coordenador e tenho contato diário com eles, muitos me encontram nos corredores da escola e me perguntam quando faremos novamente os jogos.

O Objetivo dessa pesquisa é discutir a relevância dos jogos cooperativos no recreio, como recurso para uma convivência social entre os estudantes do 5. ano do ensino fundamental de uma escola particular de Santos – SP

Bem como, os objetivos específicos desta pesquisa que foram aprofundar o referencial teórico sobre jogos cooperativos e a convivência interpessoal durante o recreio escolar; Comparar as respostas de estudantes do 5. ano do ensino fundamental, antes e depois de participarem de uma sequência didática sobre jogos cooperativos durante o recreio, no que se refere à convivência interpessoal; Aplicar e propor como produto educacional, uma sequência didática sobre jogos cooperativos, enquanto um recurso propositivo, que contribua para a convivência entre os estudantes do ensino fundamental.

Com o problema de pesquisa, os jogos cooperativos podem ser um recurso para uma convivência no recreio escolar com estudantes do 5.ano do ensino fundamental?

O produto educacional é uma sequência didática sobre jogos cooperativos que busca dar subsídios teóricos e metodológicos a educadores do ensino fundamental que queiram implementar a vivência dos jogos cooperativos com os seus estudantes, a fim de auxiliar na promoção de um ambiente mais colaborativo e que favoreça a convivência entre os participantes.

Apresentamos a Introdução que traz o problema da pesquisa, bem como a justificativa do estudo realizado, o objetivo geral e os objetivos específicos da pesquisa realizada.

Na sequência, o Capítulo 1 – Com a palavra, o Educador - Apresento a trajetória profissional e estabelecendo a relação da experiência do autor na escola, com sua história e com os problemas vivenciados no cotidiano. Explico os motivos da realização do estudo e destacando a importância dos jogos cooperativos como uma ferramenta para alcançar os objetivos traçados.

Capítulo 2 – Jogos cooperativos, recreio e possibilidades – é reservado às discussões sobre o diálogo como fio condutor do desenvolvimento do trabalho abordando assuntos como a inclusão, a recreação e o lazer na escola, recreio como um espaço de convivência a educação para e pelo lazer e as políticas públicas e o lazer na escola.

Capítulo 4 – Percurso Metodológico, apresenta-se o delineamento da metodologia empregada, a área de realização da pesquisa, os participantes e instrumentos envolvidos, além do procedimento de coleta e análise de dados.

Capítulo 5 – Produto Educacional, o porquê da sequência didática e o roteiro com as reflexões e as atividades dos jogos cooperativos.

Capítulo 6 – Resultados e Discussão – traz a análise dos dados a partir do que foi vivenciado sobre a implementação e o desenvolvimento da sequência didática e os dados advindos dos questionários aplicados antes e depois da referida sequência.

Logo após, são apresentadas as Considerações Finais, as Referências, os Anexos e o Apêndice que compõem este estudo.

## 2 COM A PALAVRA, O EDUCADOR

A minha trajetória profissional se iniciou a partir do momento que iniciei a Faculdade de Educação Física, na FEFIS (Faculdade de Educação Física de Santos), na Universidade Metropolitana de Santos (UNIMES).

Escolhi o curso de Educação Física porque como gostava de esportes e jogava futebol, pensei em trabalhar com a modalidade sendo preparador físico ou técnico e já no meu primeiro ano do curso Educação Física me vi estagiando no colégio onde estudei. A professora responsável pelas aulas no colégio me pagou um curso de recreação e foi aí que acabei descobrindo a área da Recreação e da Educação Física Escolar.

Foi amor à primeira vista, acabando o curso eu decidi, é isso que eu quero fazer para o resto da minha vida!!

A partir daí, fui fazendo cursos e mais cursos e me dedicando cada vez mais a essa área relacionada a jogos e brincadeiras. Me formei no curso de Educação Física e logo fui buscar uma pós-graduação, foi aí que os Jogos Cooperativos entraram na minha vida.

Me especializei em Jogos Cooperativos e conheci uma outra forma de jogar, uma forma onde todo mundo poderia ser exatamente como é, respeitando as diferenças e sendo realmente importante para o jogo.

Durante a pós-graduação comecei a entender o quanto o jogo cooperativo pode trazer de benefício em relação a competências e valores que não são trabalhados na competição, como: a empatia, solidariedade, cooperação entre outros.

A competição nos traz elementos importantes e quando vivenciada de forma sadia nos ensina, disciplina, perseverança, resiliência entre outras competências importantes para levarmos para a nossa vida.

A pós me propiciou uma visão diferente da convencional já que a competição está totalmente enraizada na escola e nas nossas relações, então repensando minha

prática, pensei... porque não, usar mais o jogo cooperativo e trazer esses benefícios que são extremamente importantes para a formação integral de todo ser humano.

Atuando nas escolas, percebia o recreio era um momento interessante pela liberdade de escolha e de muita interação, porém era pouco aproveitado.

Quando falamos de recreio, a primeira coisa que vem a cabeça são crianças correndo e gritando porque ficam muitas horas sentadas, com seus corpos parados, em silêncio dentro das salas de aula e quando toca o sinal, descem para o recreio correndo querendo se movimentar e interagir com os colegas.

Como professor de Educação Física que preza pelo movimento, entendo a importância de refletirmos a escola como um espaço onde a criança pode e deve desenvolver, não só na parte cognitiva, mas também por meio do movimento, da interação com seus pares, buscando uma formação integral.

Importante dentro da escola cada vez mais propiciar e garantir tempo e espaço para que as crianças possam interagir, se movimentar, se desenvolver e aprender por meio de todo esse movimento.

Após alguns anos de atuação em diversas escolas fui buscar o mestrado para ampliar a minha visão de mundo enquanto educador e pesquisar essa inquietação no recreio, como um campo de possibilidades, pouco aproveitado.

A ideia da pesquisa do mestrado surge por meio dessas inquietações e acredito que a importância deste trabalho se dá não pela elaboração de uma sequência de jogos que pode ser copiada, mas sim, em relação ao objetivo final que se tem por intermédio dessa ferramenta poderosa que são os jogos e as brincadeiras.

A fim de promover intencionalidade e de gerar um movimento de repensarmos o recreio como um espaço de praticarmos essas competências e valores, como: empatia, solidariedade, trabalho em equipe, dentre outras competências e valores fundamentais para o ser humano, que me parecem esquecidos na nossa sociedade.

Validando o jogo cooperativo, assim como os jogos e as brincadeiras como um recurso importantíssimo e extremamente potente para gerar conexão com os

participantes e facilitar o processo de aprendizagem e convivência interpessoal, para alcançar um objetivo maior, afinal, aprender é bom, aprender brincando é muito melhor!!

Há cinco anos tenho a honra de atuar como docente no curso de Educação Física da Universidade Metropolitana de Santos (UNIMES) como professor nos componentes curriculares: Recreação e nas disciplinas ligadas a educação física escolar.

Lecionar na Universidade na qual me formei há 20 anos atrás e poder contribuir na formação de novos profissionais da área de educação física é uma honra, um prazer e uma grande responsabilidade.

Poder inspirar novas gerações com o meu trabalho e auxiliar na formação de novos profissionais de educação física, que irão atuar nas escolas desenvolvendo um trabalho ligado a jogos, brincadeiras e jogos cooperativos com comprometimento, responsabilidade, intencionalidade, ética e respeito é a minha intenção.

Há pouco mais de 10 anos venho ministrando cursos e palestras em vários lugares do Brasil com a temática de jogos, brincadeiras e jogos cooperativos.

Tanto na área da educação física, atuando em congressos, palestras e eventos para professores de educação física, mas também atuando com formação de professoras dos anos iniciais de diversas secretarias de Educação de todo Brasil.

O que me faz permear tanto na área da educação física, mas também na área da pedagogia. Nos meus cursos, palestras e formações procuro sempre levar a intencionalidade do trabalho e a importância da reflexão das atividades para que não fique somente a atividade pela atividade.

Buscando gerar uma reflexão sobre as atividades vivenciadas para que a atividade não seja o objetivo final, mas sim, um meio para se alcançar um objetivo maior. Com essa reflexão busco trazer sentido para o que é vivenciado de forma lúdica e vejo esse movimento como de fundamental importância para embasar toda e qualquer atividade lúdica.

O intuito desta pesquisa é apresentar uma sequência didática que seja uma ferramenta para alcançar um objetivo maior que é estimular a convivência na escola, por meio da experiência dos participantes em jogos, brincadeiras e jogos cooperativos.

Cada vez mais as crianças estão ligadas a telas como: celulares, tablets, computadores e estão deixando de interagir com seus colegas. A tecnologia é importante e tem o seu lado bom, lado que aproxima quem está longe, mas acaba afastando quem está perto e em uma geração muito ligada a tecnologia precisamos propor atividades que tenham essa ligação com jogos e brincadeiras resgatando algumas atividades tradicionais que são pouco vivenciadas atualmente.

A proposta de uma sequência didática é importante para se desenhar um conjunto de atividades que servirão como base para se trabalhar a convivência, mas não para ser copiada e sim reinventada e recriada, se adaptando ao contexto e por consequência trazendo benefícios aos seus participantes

Que este trabalho possa ajudar professores de educação física e de outras disciplinas a repensarem a sua atuação incorporando dentro do seu conteúdo o uso dessa atividade poderosa que são os jogos, as brincadeiras e os jogos cooperativos nas suas aulas para alcançar resultados pedagógicos ainda mais interessantes e de forma leve.

Enxergando essas atividades lúdicas como um caminho de conexão com o participante e desenvolvendo competências e habilidades importantes para a vida das pessoas.

### 3 JOGOS COOPERATIVOS, RECREIO E POSSIBILIDADES

#### 3.1 Os Jogos Cooperativos e a inclusão

Segundo Brotto (2001, p.13), “Eu jogo do jeito que vivo e vivo do jeito que jogo” por isso o jogo é tão importante para o desenvolvimento humano, tudo que é feito no jogo é reproduzido na vida.

O autor ainda cita o termo “arquitetura do jogo”, referindo-se a um conjunto de características comuns tanto no jogo como na vida, enxergando ambos como um campo de exercícios das potencialidades humanas pessoais e coletivas na perspectiva de solucionar problemas, harmonizar conflitos, superar crises e alcançar objetivos.

Por isso, no jogo exercitamos o desenvolvimento humano e físico, o mental, emocional e espiritual e principalmente como uma forma muito forte de expressão da maneira como que vivemos a vida, o que se torna legítimo a relação jogo com a vida.

Para Brotto (2001, p.17), “jogando por inteiro podemos desfrutar da inteireza uns dos outros e descobrir o jogo como um extraordinário campo para a RE-Creação pessoal e coletiva”.

Segundo Brotto (2001, p.20), a pedagogia dos Jogos Cooperativos é apoiada nessas três dimensões de ensino-aprendizagem: vivência, reflexão e transformação. Vivência: incentivando e valorizando a inclusão de todos, respeitando as diferentes possibilidades de participação. Reflexão: criando um clima de cumplicidade entre os participantes, incentivando-os a refletirem sobre as possibilidades de modificarem o jogo, na perspectiva de melhorarem a participação, o prazer e a aprendizagem de todos. Transformação: ajudando a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso, experimentar as mudanças propostas e entregar no jogo, as transformações desejadas.

Orlick diz que:

Quando participamos de determinado jogo, fazemos parte de uma mini sociedade, que pode nos formar em direções variadas. Uma vez formados pelas regras, pelas reações dos outros, pelas recompensas e punições, tornamo-nos parte do jogo e começamos a formar outros.

Dessa forma o jogo ganha vida e poder, independente dos jogadores (1989, p.56).

Segundo Brotto (2001), os Jogos Cooperativos propõem um exercício de ampliação da visão sobre a realidade da vida refletida no jogo. Percebendo os diferentes estilos do jogo-vida é possível escolher com consciência o estilo mais adequado para cada momento. Nós jogamos de acordo com nosso jeito de ver-e-viver cada situação.

Saraydarian (1990) afirma que os membros de um grupo devem conhecer uns aos outros no plano dentro do qual trabalham, devem saber onde está seu objetivo naquele plano, devem saber como alcançar o objetivo naquele plano, devem apoiar, encorajar e entusiasmar uns aos outros para alcançar o objetivo naquele plano. E mais, entender, apreender a respeito da cooperação e aplicá-la em nossa vida particular, traz expansão da consciência para cada um de nós, individualmente, tanto quanto para todos aqueles a nós relacionados.

Para Sasaki (2003), a inclusão é o processo de adequação da sociedade às necessidades de seus membros para que eles, uma vez nelas incluídos, possam desenvolver-se e exercer plenamente sua cidadania.

Nessa sociedade complexa, conviver em grupo é desafiador e necessita de compreensão sobre a natureza humana. Às vezes as pessoas parecem que se esquecem da nossa singularidade dentro da pluralidade.

Podemos participar de formas diversificadas, saudáveis, cada um respeitando seu espaço e o espaço do outro, auxiliando, ajudando, colaborando...cooperando.

Uma recreação que não vise apenas as divisões de equipes, batalhas entre times estimulando às competições individuais de quem é o “mais apto”, mas sim, em uma recreação sadia, com o propósito de levar o bom humor e libertar a “criança interior” de cada um, ajudando as pessoas a tomarem iniciativas de colaborarem com o outro, se comunicarem.

Além da recreação, a utilização dos Jogos Cooperativos é muito importante, pois partindo da visão dos Jogos Cooperativos podemos fazer com que todos participem das atividades respeitando sempre o limite e a individualidade de cada um e oportunizar que esses educandos se desenvolvam tanto pessoalmente, como nas

suas relações interpessoais. Ou seja, que eles reconheçam sua singularidade na pluralidade, que percebam que ser diferente é o que nos une e que nos identifica como seres humanos (Mattos, 2008).

Nas relações interpessoais, as trocas e a cooperação possibilitam o intercâmbio entre as pessoas envolvidas, experimentando as emoções e os sentimentos em uma relação de prazer e de alegria.

Sasaki (2003) diz que a inclusão social, portanto, é um processo que contribui para a construção de um novo tipo de sociedade por meio de transformações, pequenas e grandes.

Mudanças essas que tentamos fazer hoje com atividades recreativas e cooperativas, que visam a participação e a inclusão, são sementes plantadas, e se tivermos mais dessas sementes, podemos aumentar o nosso foco. De uma simples semente à transformação em um jardim, e porque não em uma floresta muito mais abrangente- a inclusão, onde todos podem ser eles mesmos, pois cada um é um e ao mesmo tempo em que representamos o coletivo do que é ser humano.

Freire (1997, p.37) afirma que "O homem não aprende apenas com sua inteligência, mas com seu corpo e suas vísceras, sua sensibilidade e imaginação."

O jogo é muito importante para o desenvolvimento humano e para todas as idades, quando se joga, representamos simbolicamente a vida, e vamos muito além disso, estamos diretamente praticando um exercício de coexistência e de reconexão com a essência da vida. (Brotto, 2001).

Os jogos cooperativos têm uma estrutura alternativa onde os participantes jogam uns com os outros e não uns contra os outros, joga-se para gostar do jogo, superar desafios e não para derrotar os outros, e sim pelo prazer de jogar onde os participantes num esforço cooperativo se unem para atingir um objetivo comum (Brotto, 2001).

Praticando as dinâmicas de jogos cooperativos na pós-graduação aprendi que não tenho que tratar o meu adversário como meu inimigo ou que eu tenha que vencer de qualquer maneira, Brotto (2001), diz que jogando cooperativamente temos a chance de considerar o outro como um parceiro em vez de tê-lo como adversário, trabalhando com interesses mútuos e priorizando a integridade de todos, assim podemos nos expressar com espontaneidade, e nos sentirmos como alguém que é

importante, essencialmente por ser quem é, e não pelo resultado ou pelos pontos que marcam, assim aprendemos que o verdadeiro valor do jogo e do esporte, não está somente no ganhar ou perder, nem ocupar os primeiros lugares no pódio, e sim em ter a oportunidade de todos jogarem juntos.

Jogando cooperativamente, podemos aprender que a verdadeira vitória, não depende da derrota dos outros, compreendemos que ao participarmos do jogo e do esporte, o valor principal está na oportunidade de conhecer um pouco melhor nossas próprias habilidades e potencialidade e cooperar simultaneamente para que os outros realizem o mesmo (Brotto, 2001).

O jogo e o esporte merecem uma profunda e constante revisão sobre suas bases filosóficas e pedagógicas, se desejarmos tê-los como um processo de ensino-aprendizagem que promova o encontro, ao invés do confronto, capaz de promover a ética da cooperação e no desenvolvimento das competências humanas necessárias para a melhoria da qualidade de vida atual e fundamental, para as futuras gerações (Brotto, 2001).

O objetivo dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa (Orlick, 1989).

Os jogos cooperativos libertam os participantes da competição objetivando que todos participem para poderem alcançar um objetivo comum onde todos joguem juntos, eliminando a pressão que produz a competição onde os participantes não se preocupam se vão ganhar ou perder, pois seu interesse é participar (Brow, 1995).

Por meio dos jogos cooperativos podemos trabalhar a união dos estudantes e incluindo aqueles menos habilidosos a participarem da atividade segundo Brow (1995), o jogo cooperativo busca a integração de todos acabando com a eliminação dos participantes mais fracos e mais lentos, pois a eliminação é acompanhada pela desvalorização dos participantes menos hábeis e os jogos cooperativos buscam incluir e não excluir.

Os jogos cooperativos são considerados um recurso muito especial para as crianças mais tímidas e até inseguras que não se sentem bem no meio de crianças que tem mais habilidades. Segundo Orlick (1989), as crianças que têm dificuldade de interagir socialmente, em geral, enfrentam sérios obstáculos para construir repertórios de comportamento que são necessários para a efetiva convivência social,

e os jogos cooperativos podem ajudá-las a interagirem com outras, o valor da cooperação e o significado da diversão, são cada vez mais importantes devido a nossa sociedade estar-se tornando mais competitiva.

O jogo em si possibilita as crianças e adultos reverem pensamentos e atitudes de seus praticantes. Brown (1995) salienta que, em situação cooperativa, ampliam-se as possibilidades de se ver as coisas a partir da perspectiva do outro, sustentando um clima de trocas e de minimização de situações hostis.

Senge (1994), a este respeito, salienta que na organização cooperativa das atividades expandem-se continuamente as capacidades de criação de novos resultados, onde a aspiração coletiva é fomentada e onde os indivíduos aprendem a lidar com as situações de compartilhamento no grupo.

Orlick (1989, p.108) ainda acrescenta que os jogos de que as crianças participam se tornam seus jogos da vida:

Se elas aprendem que o poder é correto, que vencer é a única coisa que importa, que elas devem seguir as regras do jogo a todo custo, então seus comportamentos podem emergir da trapaça, das mentiras, e da enganação e até da violência no jogo da própria vida. Se os padrões das brincadeiras preparam as crianças para os seus papéis como adultos, então será melhor nos certificarmos de que os papéis para os quais elas estão sendo preparadas sejam desejáveis.

Refletindo sobre Inclusão:

(...) a nossa capacidade de entender e reconhecer o outro e assim, ter o privilégio de conviver e compartilhar com pessoas diferentes de nós. A educação inclusiva acolhe todas as pessoas sem exceção. É para o estudante com deficiência física, para os que têm comprometimento mental, para os superdotados, para todas as minorias e para a criança que é discriminada por qualquer outro motivo. Costumo dizer que estar junto é se aglomerar no cinema, no ônibus e até mesmo na sala de aula com pessoas que não conhecemos. Já a inclusão é estar com, é interagir com o outro (Mantoan, 2005, p. 24).

Segundo Freire (2005), o bem comum acontece quando há uma preocupação mútua na relação humana, quando se é dado importância ao que outro fala e faz, quando consegue se colocar no lugar do outro, existirá então, a inclusão social e a harmonia.

Brotto (1999, p.126) revela que: “o resultado é algo importante, porém, uma vez que a atenção dos jogadores está concentrada na dinâmica do jogo, a preocupação com o placar, com o vencer e o perder, é significativamente diminuída”.

Para Soler (2005, p. 51), os Jogos Cooperativos podem ser definidos como

[...] propostas que buscam diminuir a agressividade nos jogos e na própria vida, promovendo em quem joga atitudes positivas, tais como: cooperação, solidariedade, amizade e comunicação. São jogos desenhados para o encontro, buscando a participação de todos e sempre desafiando rumo a objetivos coletivos.

Enquanto educadores, como ressaltam os autores precisamos pensar em desenvolver atividades grupais que proporcionem aos estudantes não apenas em uma postura individual, mas também coletiva para que eles deixem o olhar competitivo e individualista, e assumam a postura de atores de uma sociedade e passem a buscar dessa forma um ambiente mais cooperativo.

### **3.2 A Recreação e o Lazer na Escola**

Para iniciarmos falando sobre recreação e lazer na escola precisamos abordar alguns conceitos fundamentais que irão nortear a discussão da recreação e do lazer no âmbito escolar.

O sociólogo francês, Joffre Dumazedier caracteriza o lazer como um conjunto de ocupações com as quais os indivíduos podem integrarem-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais e sociais” (1980, p. 20).

Segundo Cavallari e Zacharias (1994, p.15), a recreação é “o momento, ou a circunstância que o indivíduo escolhe espontânea e deliberadamente, por meio do qual ele se satisfaz (sacia) seus anseios voltados ao seu lazer”.

A recreação possui como principais objetivos: integrar o indivíduo ao meio social; desenvolver o conhecimento mútuo e a participação grupal; facilitar o agrupamento por idade ou afinidades; desenvolver ocupação para o tempo ocioso;

adquirir hábitos de relações interpessoais; desinibir e desbloquear; desenvolver a comunicação verbal e não-verbal; descobrir habilidades lúdicas; desenvolver adaptação emocional; descobrir sistemas de valores; dar evasão ao excesso de energia e aumentar a capacidade mental do indivíduo. (Vieira, 2016).

O que acontece muitas vezes, como ressalta Marcellino (2002), é tratar o lazer como um elemento “facilitador” da aprendizagem escolar, permanecendo uma ideia de que o professor deve simplificar a aprendizagem ao máximo, fazendo dela uma brincadeira e uma diversão para que os alunos “aprendam brincando”.

Na educação física é comum encontrarmos em algumas aulas a justificativa para a falta de conteúdos, a utilização do “lazer” como conteúdo essencial para o exercício da “liberdade” dos estudantes. Não se trata de desconsiderar que a aprendizagem possa se beneficiar de elementos característicos do lazer, como a ludicidade, e a espontaneidade como forma de abordagem, mas, nem por isso “o trabalho escolar deixará de ser trabalho para se constituir em lazer” (Marcelino, 2008, p. 98).

É importante não esquecer que para se concretizar uma prática de lazer, têm que se levar em consideração questões referentes ao tempo livre e a atitude de livre escolha pela atividade. E nesse sentido, no que diz respeito à escola, é perceptível seu caráter de obrigatoriedade, e de um espaço que originalmente não foi pensado para ser um lugar que privilegia os interesses culturais do lazer.

O que deve permanecer é o papel da escola como um lugar de possibilidades e reflexões acerca de questões que envolvem o lazer, e como destaca Bracht (2003), que ela assuma a educação para o lazer como tarefa nobre e importante, implicando em colocar em questão as próprias finalidades da instituição escolar. Devemos buscar compreender a escola, como um espaço potencializador de uma educação que ofereça o desenvolvimento social e pessoal dos sujeitos, que possam ter acesso a experiências lúdicas, interações entre pessoas, culturas, práticas, que influenciarão nas suas próprias escolhas e interpretações diante da vida.

A escola é um local de encontro, sociabilidade, de experiências. Um local de circulação, produção e reprodução de cultura, e nesse sentido, deve ser um espaço para se pensar o lazer e suas interfaces com a cultura e a sociedade.

A escola deve propor uma formação que valorize a arte, a cultura o conhecimento de elementos que enriquecerão essa circulação cultural e que não perca de vista o reconhecimento do lazer como um direito social e que deve ser alvo de políticas públicas e assim problematizado, seja na educação física ou no recreio estimulando um desenvolvimento crítico acerca da realidade e de suas possibilidades para os educandos.

Para Huizinga (1993), o jogo é uma atividade de ocupação voluntária dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um fim em si mesmo, acompanhado de sentimentos de tensão e alegria, e consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Freire (1997, p. 116) define o jogo da seguinte forma: “o jogo implica a existência de regras e de perdedores e ganhadores quando sua prática”. Se uma atividade recreativa permite alcançar a vitória, ou seja, pode haver um vencedor, estamos tratando de um jogo. Podemos destacar algumas definições objetivas do jogo: tem um final previsto, tem regras, tem um objetivo a atingir, apresenta uma evolução regular - começo, meio e fim

Segundo Neto (2001), o jogo possui as características lúdicas da brincadeira, entretanto suas regras são específicas, sendo caracterizadas como fechadas. A criança é induzida a parâmetros de respeito, atenção e raciocínio global. O jogo deve ser motivador, ter intenções e significados, aderindo a objetivos e formas.

Para Friedmann (1996) o jogo não pode ser visto apenas como competição e nem considerado apenas imaginação. O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras. São meios que contribuem com o desenvolvimento intelectual e social da criança, possibilitando maior acesso à cultura, aos valores e conhecimentos criados pela humanidade. Para a autora, o jogo é parte integrante do processo de constituição do ser humano, por meio dos jogos homens e mulheres desenvolveram suas habilidades de raciocínio, de solução de problemas, de desenvolvimento de ferramentas, de socialização, de afetividade e de utilização do corpo como instrumento de construção e de mudança do meio ambiente.

O jogo auxilia na construção do conhecimento, ou seja, é um fato inato que responde à necessidade da atividade humana, que por sua vez proporciona a

aprendizagem. O desejo de jogar estimula a criança a descobrir, manipular, observar e interpretar o mundo que a rodeia, pois é uma atividade que proporciona prazer e satisfação.

Friedmann (2004), as brincadeiras são linguagens não verbais, nas quais a criança expressa e passa mensagens, mostrando como ela interpreta e enxerga o mundo. No entanto, é preciso lembrar que as propostas de utilização de brincadeiras e jogos na escola precisam ser adequadas às faixas etárias e os anos escolares.

Kishimoto (2006) destaca que por meio das brincadeiras, as crianças desenvolvem capacidades importantes e fundamentais para o desenvolvimento da autonomia e identidade, além de amadurecer algumas capacidades, tais como: a memorização, a imaginação, a atenção e a socialização.

Segundo Schreiber (2010), o lúdico contribui para a aprendizagem, pois a criança enfrenta seus conflitos internos e desenvolve plenamente seus aspectos emocional, cognitivo e social. A brincadeira dá a oportunidade para a criança errar e acertar, aprender sozinha e construir sua própria base de conhecimento. No lúdico não há erro e sim criação.

Para Kishimoto (2006), o brinquedo é compreendido como um “objeto suporte da brincadeira”, ou seja, o brinquedo auxilia a brincadeira.

O brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção (Schreiber, 2010).

Com base nos conceitos fundamentais abordados, o momento na escola em que os estudantes estariam em seu tempo livre exercitando a sua livre escolha e contemplando o seu lazer é a hora do recreio, e é essa a proposta que quero trabalhar a recreação e o lazer na escola com base em um recreio lúdico por meio dos jogos cooperativos.

As atividades recreativas precisam promover aprendizados de forma lúdica e prazerosa. O recreio, é fundamental pelas suas relações sociais, como um espaço de educação para a cidadania. Porém, na maioria das vezes o que acaba acontecendo no recreio são brigas, confusões e conflitos.

Cislaghi e Neto (2002), também, destacam que 70 a 80% dos comportamentos agressivos da escola ocorrem no recreio, e que a modificação nas condições de supervisão e organização dos recreios escolares, como forma de intervenção, pode contribuir significativamente para a redução destes índices.

Além disso, a falta do que fazer, conforme (Pereira; Neto; Smith, 1995), fruto da ausência de apoio na organização de atividades e de espaços pobres, pouco interessantes e pouco variados, não favorece a ludicidade. Pode, inclusive, desencadear comportamentos de *bullying*, ou seja, manifestações agressivas.

Os jogos de perseguição, ou pega-pega como também são conhecidos, são predominantes no recreio escolar, assim como com o passar do tempo nota-se cada vez mais um distanciamento das brincadeiras tradicionais da cultura popular, como a amarelinha, corda, elástico entre outras atividades. O recreio acaba se resumindo em atividades físico-esportivas, com brincadeiras de pegar.

Fundamental repensarmos o recreio para que ele possa ser um espaço de cooperação, colaboração e de convivência sadia entre seus participantes com a vivência de jogos e brincadeiras, usando os jogos cooperativos como estratégia para alcançar estes objetivos, com pouco ou quase nenhum recurso e dando a liberdade para que as crianças escolham a atividade que vão desenvolver ou participar.

### **3.3 O Recreio como espaço de Convivência Interpessoal**

No recreio, as crianças costumam brincar, correr, tornando um momento lúdico. O modo como as crianças brincam, assim como, com o que e com quem elas brincam, varia de acordo com o seu contexto social, cultural e histórico.

Pegando como ponto de partida a importância, o valor do brincar e sua aprendizagem enquanto aspecto social e da cultura, percebe-se que é possível promover o Recreio Lúdico por meio de jogos e brincadeiras, estimulando a convivência social por meio dos jogos cooperativos.

Por meio da proposta de Jogos cooperativos no Recreio - como exercício de convivência - as crianças ampliam seus conhecimentos e desenvolvem tanto os aspectos motores quanto os cognitivos, sociais, emocionais e culturais, ampliando assim sua relação com o mundo. Para Piaget (1978, p.158), os jogos tornam-se mais

significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já existe uma adaptação mais complexa.

O recreio desde muito tempo atrás, até hoje é visto como um momento de descontração em que as crianças comem em poucos minutos e depois procuram o que fazer. Então, uma tampinha vira bola, um papel amassado do lanche também, e muitas vezes até geram conflitos, brigas, que não condizem com o ambiente escolar.

O recreio pode ser considerado um espaço potencial para o exercício da convivência, como enfatizou Cabrita (2005), caracterizando o recreio como “espaço privilegiado para as crianças aprenderem a viver em sociedade, em democracia e com responsabilidade” (p.10), e, além disso, espaço onde pode aprender a lidar e solucionar conflitos, diante dos quais os colaboradores da escola, enquanto mediadores, auxiliam a resolução do conflito e ao mesmo tempo educam para a cidadania. A heterogeneidade do grupo, a cooperação e a informação enriquecem o diálogo, ampliando conseqüentemente as capacidades individuais.

Propor atividades que façam sentido para o participante é fundamental para garantir o interesse e a participação de forma mais potente do educando.

Segundo Fortuna (1999, p. 46), também é incumbência do educador lúdico a adequação da seleção de atividades, pois esse gesto invoca intencionalidade de seu fazer pedagógico. Os critérios para a seleção vão desde os objetivos que o professor tem em mente para a realização da atividade, como também o espaço que ela desenrolará.

Na visão de Fortuna (2002, p. 9): “Nem tão largada que dispense o educador, nem tão dirigida que deixe de ser brincadeira”. Como se faz isso? Qual é o papel do educador em relação ao brincar na educação das crianças?

Fundamental expor a importância do brincar para o desenvolvimento da criança e a necessidade do uso desse recurso que é o brincar, nos anos iniciais do ensino fundamental, visando uma convivência harmoniosa.

É imprescindível estimular dentro das atividades propostas no recreio, jogos e brincadeiras que necessitem de interação com o outro, a fim de trabalharmos questões relacionadas ao âmbito social. [...], Vigotsky (1984) tem como um de seus

pressupostos básicos de o ser humano se constitui enquanto tal na sua relação com o outro social.

As relações sociais são de extrema importância no processo de desenvolvimento e aprendizagem, o recreio com brincadeiras constitui espaço de convivência que é fundamental para o desenvolvimento integral dos educandos, a fim de ajudá-los a se tornarem mais autônomos (Piaget, 1932/1996). Compreende-se que a autonomia moral se refere a capacidade da pessoa entender a atender ou transformar as regras que visem o bem-estar individual e o coletivo.

Segundo Libâneo (1994, p. 178), “[...] o termo aula não se aplica somente à aula expositiva, mas a todas às formas didáticas organizadas e dirigidas direta ou indiretamente pelo professor, tendo em vista realizar o ensino e a aprendizagem”. Em outras palavras, a aula é toda situação didática na qual se põem objetivos, conhecimentos, problemas, desafios, com fins instrutivos e formativos que incitam as crianças e jovens a aprender.

A escola, além de ser um espaço de aprendizagem, é um fundamental espaço de convivência. Infelizmente, momentos que incluem atividades lúdicas e o brincar livre estão cada vez mais escassos, haja vista que os “compromissos pedagógicos” das crianças estão cada vez mais sendo colocados em primeiro plano e deixando o lazer, a imaginação, a criatividade e o brincar como aspectos não tão importantes durante a rotina escolar.

Com um currículo extenso de tarefas, as brincadeiras acontecem apenas na hora do recreio e o brincar de forma livre torna-se cada vez menos existente, chegando a causar problemas de socialização e até mesmo de obesidade, por falta de atividade física.

Vigotsky (1984, p.123) ressalva que “além do espaço do conhecimento sobre o mundo externo, a atividade lúdica capacita a criança a conviver com diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade interior”.

Consideramos que o brincar é uma atividade lúdica de extremo significado para a criança. Por meio de momentos recreativos mediados ou não pelo professor, podemos estabelecer relações interpessoais, desenvolver capacidades socioemocionais e conhecer realidades culturais diversas.

Promover as atividades lúdicas pode, também, ser tarefa do adulto responsável, mas é de suma importância que os estudantes escolham com o que brincar de acordo com seus interesses. Para assim, criar um clima de respeito às necessidades infantis, o educador precisa se manter aberto para proporcionar brincadeiras que façam parte do interesse das crianças, que elas se envolvam e possam realmente ser agentes fundamentais no processo de participação desde a escolha no ato do brincar.

O tempo e o espaço do recreio caracterizam-se como o momento da construção das culturas da infância, sendo essencial na conservação da ludicidade e da própria infância.

### **3.4 Trabalhando a educação para e pelo lazer no recreio**

O lazer é uma atividade fundamental para o desenvolvimento humano, pois permite descanso, diversão, aprendizado e interação social. Na escola, o recreio e a aula de educação física são momentos que, também, se destinam a essas atividades, e o professor de educação física tem um papel muito importante na condução desses espaços.

Importante refletir sobre o papel do professor de educação física na promoção da educação para e pelo lazer na escola e compreender qual a influência do lazer no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem. Pois se entende que as pessoas, principalmente as crianças aprendem de várias formas e uma delas é pelo lazer.

De acordo com os estudiosos da área do lazer, estas vivências podem ser divididas em conteúdos culturais, segundo os interesses que motivam os indivíduos a procurá-las (Melo, 2004). São eles: interesses físicos, onde se encontram os esportes, a ginástica; os interesses artísticos, onde se encontram o cinema, a música e a literatura; os interesses manuais, onde a motivação se encontra na manipulação de objetos como a culinária e carpintaria; os interesses intelectuais, onde há a busca pelo estímulo do raciocínio como o xadrez; e os interesses sociais, onde o principal é o encontro entre as pessoas como festas, viagens etc.

Desta maneira, é importante a escola se preocupar em oferecer espaços que proporcionem inúmeras vivências aos discentes de acordo com os seus interesses culturais no âmbito do lazer para contribuir de forma efetiva para a formação integral dos indivíduos.

Segundo Marcelino (2000), deve-se levar em conta que, se o conteúdo das atividades de lazer pode ser altamente “educativo”, também a forma como são desenvolvidas abre possibilidades “educativas” muito grandes, uma vez que o componente lúdico, do jogo, do brinquedo, do “faz-de-conta”, que permeia o lazer é uma espécie de denúncia da “realidade”, deixando evidente a contradição entre obrigação e lazer.

“Desta perspectiva a função da escola e da prática docente é transmitir às novas gerações os corpos de conhecimento disciplinar que constituem nossa cultura. Podemos dizer que esta perspectiva governou e continua governando a maioria das práticas de ensino que acontece em nossas escolas. Constitui o enfoque denominado tradicional, que se centra mais nos conteúdos disciplinares do que nas habilidades e nos interesses dos alunos” (Pérez Gomes, 2008, p.68).

“Na vida cotidiana, a criança adquire e desenvolve habilidades dentro de um contexto cultural, ao realizar tarefas carregadas de conteúdo e significado, em função do contexto e dos propósitos que dirigem sua conduta como indivíduo e como membro de uma comunidade de vida e de trocas” (Perez Gomez, 2008, p.68).

Pelo fato do lazer abarcar uma grande diversidade cultural e estar relacionado a outros aspectos da vida social, ele exige do professor de educação física/recreacionista, cuidado e atenção. O profissional de Educação Física, além do conhecimento e de saber respeitar as diferenças, precisa também refletir sobre a sua prática e buscar ampliar sua visão de sociedade.

“O docente não pode ser nunca um mero técnico que aplica um currículo...” (Perez Gomez, 2008, p. 85).

“A primeira condição para que um ser pudesse exercer um ato comprometido era a sua capacidade de atuar e refletir” (Freire, 2007, p.8).

[...] não há um aluno, ou grupo de alunos, aprendendo sozinho, nem um professor ensinando para as paredes. Há um confronto do aluno entre sua cultura e a

herança cultural da humanidade, entre seu modo de viver e os modelos sociais desejáveis para um projeto novo de sociedade” (Libâneo, 1985, p.89).

O lazer sem dúvida é um excelente fio condutor de uma boa educação e aprendizagem, e as pessoas, com o aumento da tecnologia estão cada vez mais caseiras e sedentárias, entrando em destaque o lazer passivo, então cabe ao profissional da educação, principalmente o profissional de educação física propiciar às pessoas um lazer ativo, incentivando as práticas de atividades físicas relacionadas com o lazer. Concluindo, assim que o lazer e suas áreas afins desenvolvem inúmeros benefícios para as pessoas, tais como descontração, ele ajuda a prevenir doenças por meio de atividades físicas e principalmente no processo de ensino aprendizagem.

O professor de educação física/recreacionista tem um papel importante na elaboração e execução dessas atividades, pois é ele quem planeja, organiza e conduz as aulas de educação física e os momentos de recreio. Além disso, ele é responsável por fazer com que os estudantes desenvolvam habilidades corporais, valores éticos e sociais, e comportamentos que os educandos levarão para a sua vida.

“A tendência da pedagogia crítico social de conteúdos [...] entende a escola como mediação entre o individual e o social, exercendo aí a articulação entre a transmissão dos conteúdos e a assimilação ativa por parte de um aluno concreto (inserido num contexto de relações sociais); dessa articulação resulta o saber criticamente reelaborado” (Libâneo, 1985, p. 21)

O professor de educação física ou recreacionista precisa compreender e saber conduzir atividades lúdicas que envolvam todos os estudantes, independentemente de suas habilidades físicas, e que promovam o respeito, a empatia, a solidariedade e a cooperação entre todos os educandos.

“Em vez de aprenderem a refletir sobre os princípios que estruturam a vida e prática em sala de aula, os futuros professores aprendem metodologias que parecem negar a própria necessidade de pensamento crítico.” (Giroux, 1997, p.159)

A educação para e pelo lazer é uma forma de garantir aos estudantes um ambiente saudável e enriquecedor para sua formação integral. O lazer é importante para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, e a escola é um espaço ideal para sua promoção.

De acordo com Dumazedier (1973), com o lazer se aprende, pois esse é um portador duplo educacional, ele é tanto objeto como veículo da educação. Para Requiça (2004, p.21), "a educação é hoje entendida como o grande veículo para o desenvolvimento, e o lazer, um excelente e suave instrumento para impulsionar o indivíduo a desenvolver-se", ou seja, o lazer não é um simples momento de descanso e descontração, ele proporciona um desenvolvimento pessoal e social. Ficando expressamente evidente que o lazer desperta no indivíduo suas emoções afetivas, sociais e cognitivas (Marcellino, 2007).

Marcellino (2012, p. 03) afirma que ligações com o triplo aspecto educativo: 1) enquanto objeto, (educação pelo lazer), na perspectiva de chamar a atenção para a importância do lazer na nossa sociedade (tendo em vista a sua ainda pouca ressonância social) e dando iniciação ao conteúdo cultural específico (físico-esportivo), mostrando a relação com os demais; 2) enquanto veículo (educação pelo lazer), trabalhando os conteúdos vivenciados pelo lazer, a partir deles, buscando a superação do conformismo, pela crítica e pela criatividade; e 3) enquanto conteúdo e forma, no desenvolvimento das aulas, buscando incorporar, o máximo possível, o componente lúdico da cultura.

Segundo Marcelino (2000), a educação para o lazer pode ser entendida, também, como um instrumento de defesa contra a homogeneização e internacionalização dos conteúdos veiculados pelos meios de comunicação de massa, atenuando seus efeitos, por meio do desenvolvimento do espírito crítico.

"A minha expectativa é justamente que, com essa inflexão, a vara atinja o seu ponto correto, o qual não está também na pedagogia tradicional, mas na valorização dos conteúdos que apontam para uma pedagogia revolucionária." (Saviani, 2008, p. 86)

Além do mais, a ação conscientizadora da prática educativa, inculcando a ideia e fornecendo meios para que as pessoas vivenciem um lazer criativo e gratificante, torna possível o desenvolvimento de atividades até com um mínimo de recursos, ou contribui para que os recursos necessários sejam reivindicados, pelos grupos interessados, junto ao Poder Público (Marcellino, 2000, p. 51).

O recreio torna-se um dos poucos momentos que as crianças têm para se movimentar no âmbito escolar. Estes autores afirmam, ainda, que o caráter educativo

e livre, intrínseco na essência do recreio escolar, é um facilitador para que a criança se constitua por meio da brincadeira, justificando a relevância da sua investigação. Entretanto, apesar do recreio ser um espaço privilegiado para brincadeira, ele também precisa ser coerente com a proposta pedagógica da escola.

O lazer se traduz por uma dimensão privilegiada da expressão humana dentro de um tempo conquistado, materializada por meio de uma experiência pessoal criativa, de prazer e que não se repete no tempo/espço, cujo eixo principal é a ludicidade. Ela é enriquecida pelo seu potencial socializador e determinada, predominantemente, por uma grande motivação intrínseca e realizada dentro de um contexto marcado pela percepção de liberdade. É feita por amor, pode aproximar-se de um ato de fé. Sua vivência está relacionada diretamente às oportunidades de acesso aos bens culturais, os quais são determinados, via de regra, por fatores sociopolítico econômico e influenciados por fatores ambientais (Bramante, 1998, p.9).

Geralmente encontramos uma maior preocupação com as salas de aula, em relação à infraestrutura, manutenção e localização dentro do espaço escolar, do que com os espaços utilizados pelos estudantes no recreio. A maioria dos espaços lúdicos das escolas foi planejada para as aulas de Educação Física e para a prática de esportes. Há poucos espaços destinados às vivências lúdicas espontâneas (Rechia, 2006, p. 101).

Brincar em grupo, trabalhar em equipe, atuar com respeito ao próximo nos jogos são elementos presentes no cotidiano da escola. Para tanto, saber conviver em grupo é fundamental e implica no enfrentamento de conflitos, conseqüentemente, na resolução deles. Para isto, é necessário desenvolver a empatia, fortalecer comportamentos de tolerância e trabalharmos a escuta, uma vez que estes são elementos essenciais no processo de interação social. Partindo desta premissa, é possível analisar que o recreio também consiste em um espaço de aprendizagem social, no qual as normas acerca de diferentes elementos da cultura dos estudantes são compreendidas por meio da interação entre eles.

As crianças aprendem por meio das interações, nas relações sociais ou durante o jogo, elemento este que pode contribuir de diversas formas para a aprendizagem (de conteúdos específicos ou da vida). As aprendizagens, adquiridas por intermédio dos jogos, são extremamente significativas, tendo em vista que está diretamente

relacionada com o contexto social escolar e as relações de amizades estabelecidas entre seus pares.

### **3.5 Políticas Públicas e o Lazer na Escola - um olhar para o recreio**

A escola desempenha um papel crucial na formação integral dos estudantes, não se limitando apenas à transmissão de conhecimentos acadêmicos, mas também ao desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e físicas. Nesse sentido, o lazer assume uma importância significativa como parte integrante do ambiente escolar. O recreio escolar, especificamente, é um momento em que os estudantes têm a oportunidade de interagir socialmente, descansar, participar de atividades lúdicas e recreativas, estimulando seu bem-estar e promovendo uma vivência mais completa e saudável.

O Recreio não deve ser encarado como um mero intervalo entre as aulas, mas como uma oportunidade de aprendizado, socialização e promoção da saúde e do bem-estar. Quando as políticas públicas são direcionadas para o lazer na escola, elas buscam assegurar que os estudantes tenham acesso a espaços adequados, equipamentos e atividades que estimulem sua participação ativa, criatividade, imaginação e interação social.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista somente como diversão. Desenvolver o aspecto lúdico facilita na aprendizagem, no desenvolvimento pessoal, social e cultural (Awad, 2004)

Ao reconhecer a importância do lazer na escola e sua relação com as políticas públicas, é possível promover um ambiente escolar mais equilibrado, em que os estudantes possam desenvolver suas potencialidades não apenas intelectuais, mas também físicas, emocionais e sociais. O lazer no recreio escolar, quando devidamente valorizado e apoiado por políticas públicas adequadas, contribui para a formação integral dos estudantes, incentivando a criatividade, a sociabilidade, o respeito mútuo e a autonomia, aspectos fundamentais para o desenvolvimento saudável e integral do educando.

Marcellino (2001) destacou ainda que o lazer pode ser considerado uma alavanca de transformação social, tempo/espaço considerado privilegiado para a

vivência de valores que podem contribuir enquanto resistência para mudanças de ordem moral e cultural.

A implementação de políticas públicas de lazer na escola enfrenta desafios, como a falta de recursos financeiros, a ausência de espaços adequados, a falta de formação dos profissionais e a resistência a mudanças na cultura escolar. Superar esses desafios requer o engajamento de gestores, educadores, famílias, comunidade e órgãos responsáveis pela formulação e implementação de políticas educacionais. Reis e Starepravo (2008), salientam que a efetivação de políticas públicas de lazer não deve se dar apenas por meio da elaboração e oferecimento de projetos, mas basear-se em três eixos: educação das pessoas para o lazer, para que compreendam a real importância deste tempo, a disponibilidade de espaços e equipamentos para materialização das vivências e acesso aos mesmos, garantindo o uso por todos aqueles que tiverem interesse.

O lazer na escola contribui para o desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo dos estudantes. Ao proporcionar momentos de diversão, descanso e participação em atividades recreativas, as políticas públicas de lazer na escola favorecem a formação integral dos sujeitos, estimulando diferentes aspectos de sua personalidade e habilidades.

Fator essencial para promover o bem-estar e a qualidade de vida dos estudantes, por meio de atividades lúdicas e recreativas, os sujeitos podem aliviar o estresse, melhorar o humor, aumentar a motivação e desenvolver habilidades sociais. As políticas públicas de lazer na escola contribuem para criar um ambiente propício ao bem-estar, promovendo uma atmosfera positiva e acolhedora.

As políticas de lazer na escola podem desempenhar um papel importante na promoção da inclusão e igualdade de oportunidades. Ao proporcionar atividades recreativas variadas e acessíveis a todos os estudantes, independentemente de suas habilidades, interesses ou condições socioeconômicas, essas políticas contribuem para a criação de um ambiente inclusivo, onde todos se sintam valorizados e envolvidos.

Em síntese, a participação é inerente à natureza social do homem, tendo acompanhado sua evolução desde a tribo e o clã dos tempos primitivos, até as associações, empresas e partidos políticos de hoje. Neste sentido, a frustração da

necessidade de participar constitui uma mutilação do homem social. Tudo indica que o homem só desenvolverá seu potencial pleno numa sociedade que permita e facilite a participação de todos. O futuro ideal do homem só se dará numa sociedade participativa (Bordenave, 1994, p.17).

Na escola, o lazer é um espaço propício para o estímulo da criatividade e imaginação dos estudantes. Por meio de jogos, brincadeiras, atividades artísticas e culturais, as políticas públicas de lazer na escola favorecem o desenvolvimento da expressão criativa, da capacidade de resolver problemas e da imaginação dos alunos.

Quando associado a atividades físicas e esportivas, contribui para a prevenção de problemas de saúde. As políticas públicas de lazer na escola podem incentivar a prática regular de atividades físicas, promovendo a adoção de um estilo de vida saudável desde a infância.

O tempo livre desempenha um papel importante na melhoria do clima escolar. Ao proporcionar momentos de descontração, interação e diversão, as políticas públicas de lazer contribuem para criar um ambiente escolar mais positivo, onde os alunos se sentem acolhidos, motivados e engajados.

O lazer na escola não deve ser visto como um momento separado da aprendizagem formal, mas como uma oportunidade de vivenciar experiências significativas e enriquecedoras. As políticas públicas de lazer na escola podem promover atividades que estimulem a curiosidade, a investigação, a reflexão e a construção do conhecimento, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e integrada.

O entendimento amplo de lazer - em termos de conteúdos culturais e da ação de difusão e participação nesses conteúdos - requer a necessidade de interdisciplinaridade, ou pelo menos a pluridisciplinaridade caminhando em busca da interdisciplinaridade, nas equipes que desenvolvem ações no setor, em razão de suas interfaces com o esporte, o turismo e as manifestações artísticas (Marcellino, 2008, p.26).

O recreio desempenha um papel multifacetado no desenvolvimento integral dos estudantes. Além de proporcionar momentos de diversão e descontração, o recreio estimula o desenvolvimento físico, social, emocional, cognitivo e moral dos estudantes. Portanto, é essencial reconhecer a importância do recreio e garantir que

seja um momento significativo e enriquecedor dentro do contexto escolar. Qualidade da educação; educação para a qualidade; educação e qualidade de vida, não importa em que enunciado se encontrem, educação e qualidade são sempre uma questão política, fora de cuja reflexão, de cuja compreensão não nos é possível entender nem uma nem outra (Freire, 2001, p. 21).

O recreio lúdico oferece aos estudantes a oportunidade de participar de atividades físicas, brincadeiras e jogos que estimulam o desenvolvimento motor, a coordenação, a resistência e a força.

Durante estas atividades, os estudantes têm a oportunidade de interagir com seus colegas de classe e com estudantes de diferentes idades e turmas. Essa interação social promove o desenvolvimento de habilidades sociais, como a comunicação, a cooperação, a negociação, o respeito mútuo e a resolução de conflitos. O recreio é um momento em que os estudantes aprendem a compartilhar, a respeitar as diferenças e a trabalhar em equipe.

Proporcionando também um tempo de descanso e descontração, permitindo que estes relaxem e se divirtam, essa pausa nas atividades acadêmicas ajuda a aliviar o estresse, a ansiedade e a tensão emocional, promovendo o bem-estar emocional e a saúde mental dos mesmos. Durante o recreio, os estudantes também podem expressar suas emoções de forma saudável, desenvolvendo habilidades de autorregulação emocional.

Não sendo apenas um momento de descanso, mas também uma oportunidade de estimular o pensamento criativo e o desenvolvimento cognitivo dos estudantes, as brincadeiras e jogos durante o recreio envolvem desafios cognitivos, como a resolução de problemas, a tomada de decisões e o desenvolvimento de estratégias. Essas atividades contribuem para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da imaginação, da criatividade e da capacidade de planejamento desses sujeitos.

Durante o recreio, eles têm a oportunidade de aprender sobre valores morais e éticos, como o respeito, a honestidade, a justiça e a cooperação e onde são confrontados com situações que exigem a tomada de decisões éticas e o respeito às regras estabelecidas. O recreio é um espaço onde os estudantes podem vivenciar e internalizar esses valores, aprendendo a agir de forma ética, responsável e

democrática. Reforçando os ensinamentos de Paro (2006, p. 25), quando afirma que: “Não pode haver democracia plena sem pessoas democráticas para exercê-las”.

A formação inicial e continuada dos professores e demais profissionais envolvidos na educação são fundamentais para a efetividade dos jogos na escola. Esses profissionais devem estar preparados para planejar e desenvolver atividades lúdicas, recreativas e educativas, considerando aspectos como segurança, inclusão, aprendizagem e bem-estar dos estudantes.

O docente face à criança, é como se ele fosse um representante de todos os habitantes adultos, apontando os detalhes e dizendo à criança: – Isso é o nosso mundo (Arendt, 2011, p. 239).

O envolvimento da comunidade escolar e da comunidade local é essencial para o desenvolvimento e implementação de ações na escola. É importante incentivar a participação ativa dos pais, responsáveis, estudantes, professores e demais membros da comunidade, promovendo a (co)responsabilização e o engajamento de todos.

## 4 PERCURSO METODOLÓGICO

### 4.1 Delineamento

Esta pesquisa visa atender os requisitos necessários de um Mestrado Profissional com caráter qualitativo, segundo Gil (2008) este conceito foi utilizado por Platão como arte de diálogo, uma maneira de discutir a matéria e acontecimentos, com caráter transversal. A pesquisa ocorre em um cenário natural e a função do pesquisador é de ir ao local, a escola, onde ocorre a prática profissional proporcionado ao pesquisador à oportunidade de registrar um maior nível de detalhes e do envolvimento nas experiências dos participantes.

Ainda assim, a pesquisa qualitativa é essencialmente interpretativa, a partir de dados obtidos, gera uma descrição de um cenário, de temas ou categorias, estas interpretações, geram conclusões parciais, pois as lições aprendidas oferecem a oportunidade de serem feitas mais perguntas (Creswell, 2014).

A pesquisa, também, é considerada uma pesquisa interventiva, pois caracteriza-se por articular, investigação e produção de conhecimento, com ação e/ou processos interventivos (Teixeira; Megid Neto, 2017). Como destacam André (2006), Gatti (2000), as investigações buscam oferecer caminhos, respostas para problemas/desafios na área educacional, cujos resultados tenham influência na prática e na melhoria das condições de ensino e aprendizagem em nossas escolas. Mais especificamente, consideramos esta uma Pesquisa Interventiva de Aplicação, pois envolve o planejamento, aplicação - no caso, uma sequência didática - e a análise de dados sobre o processo desenvolvido tentando delimitar limites e possibilidades do que foi desenvolvido na intervenção. Tem o objetivo de dar contribuições para a geração de conhecimentos e práticas, que possam ser voltados à formação de educadores, quanto questões relacionadas aos processos de ensino e aprendizagem. Acrescenta-se que esta investigação busca articular a ação e pesquisa, com aplicação do produto educacional e atenta ao processo, mas sem preocupação com o controle de variáveis (Teixeira; Megid Neto, 2017).

## 4.2 Contexto de realização da pesquisa

A pesquisa foi realizada na cidade litorânea de Santos –SP. Em uma instituição de ensino particular, localizada em um bairro de poder aquisitivo de classe média alta, próxima a praia, cercada por diversos condomínios de lazer completo e de várias outras escolas particulares. A escolha da escola foi devido ser de acesso do pesquisador, local onde atua como coordenador na área de Educação Física.

De acordo com o projeto político pedagógico, a proposta pedagógica da escola é focada no conteúdo e na promoção de práticas pedagógicas acolhedoras, criativas, inovadoras e sólidas. A escola atende toda a educação básica, desde a educação infantil até o ensino médio e possui um sistema apostilado.

Por ser uma escola que prima pelo conteúdo e que prioriza oportunizar experiências para os seus estudantes como consta nos valores do seu projeto pedagógico, o trabalho proposto com jogos e brincadeiras, especificamente com os jogos cooperativos durante o recreio, tem grande importância por buscar proporcionar práticas pedagógicas aos seus estudantes que promovam um ambiente facilitador a cooperação.

### 4.2.1 Participantes

Participaram 20 estudantes do 5. ano do ensino fundamental de uma escola particular de Santos – SP. Onze participantes tinham 10 anos e nove tinham 11 anos de idade, provém de classe econômica média e alta. Todos têm aparelhos celulares com acesso à internet, computadores, *notebook*, *tablets*, A escolha dos participantes, também, foi por acessibilidade. O estudante para participar deste estudo poderia ter, no máximo, não comparecido um dia das atividades que ocorreram em 8 dias. O discente que participou das atividades, mas faltou mais de 1 dia, o mesmo continuou nos encontros, mas os dados desse participante não foram computados nesta pesquisa.

### **4.3 Instrumento**

O instrumento de coleta de dados foi um questionário semiaberto elaborado segundo a literatura e conhecimentos advindos da prática do pesquisador (APÊNDICE). O questionário semiaberto é indicado para um público alfabetizado e ao mesmo tempo pode ser aplicado coletivamente (Gil, 2008).

Os encontros da sequência didática foram registrados por meio de fotos e filmagens.

### **4.4 Procedimento de Coleta de dados**

A coleta de dados ocorreu depois do envio e aceite ao Comitê de Ética da Universidade – CAAE 75558923.0.0000.5509. Depois deste aceite, o pesquisador solicitou a autorização ao gestor da escola a realização deste estudo (ANEXO A). Após a autorização, o pesquisador enviou aos pais ou responsáveis, via agenda dos estudantes, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para a participação de seus filhos ou dependentes nesta pesquisa (ANEXO B).

Posteriormente ao recolhimento do TCLE dos pais ou responsáveis, o pesquisador explicou os objetivos deste estudo aos participantes e pediu o seu consentimento de participação por meio do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (ANEXO C) que foi entregue em um dos intervalos (recreio) uma das aulas na própria unidade de ensino.

Os questionários foram respondidos individualmente e aplicados coletivamente. Foram aplicados no primeiro dia da sequência das atividades e no oitavo e último dia da sequência de atividades.

Os oito encontros com os participantes foram registrados por meio de fotos e filmagens do desenvolvimento das atividades, que tiveram consentimento via TCLE. A descrição dos encontros da Sequência Didática seguem descritas no Produto Educacional.

O convite foi feito uma semana antes do início do trabalho quando o pesquisador foi até a sala de aula, informando que faria um trabalho e que convidaria

todos os educandos a participarem de jogos e brincadeiras cooperativas durante o recreio e que passaria um questionário antes das vivências e outro no final.

#### **4.5 Procedimento de análise de dados**

As questões abertas do questionário foram analisadas pelo Análise de Conteúdo de Bardin (1977).

As questões fechadas foram trabalhadas pela estatística descritiva.

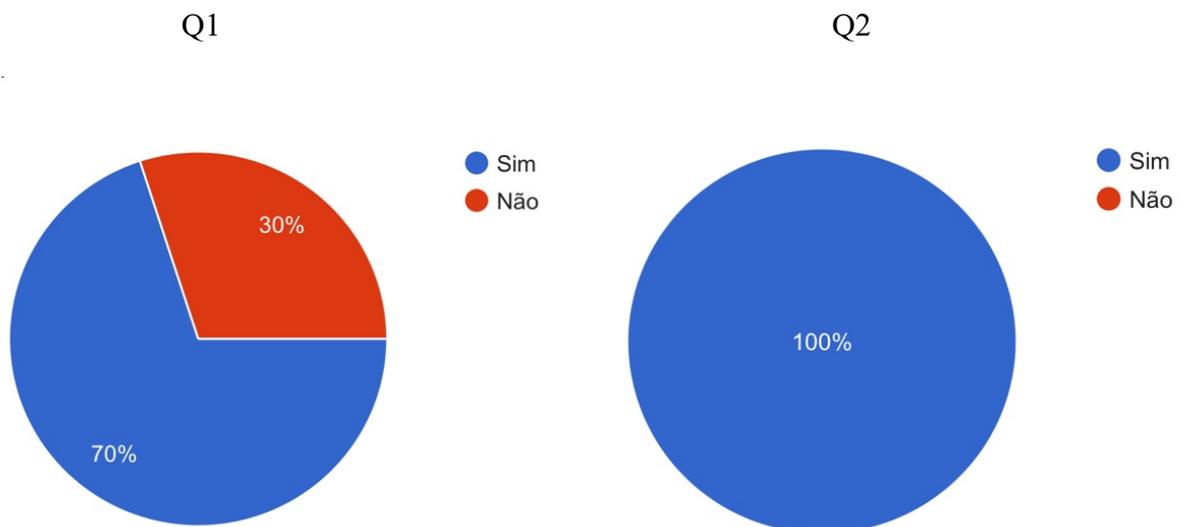
Os documentos como fotos e vídeos deram registro `as atividades ocorridas na sequência didática e à discussão de evidências.

## 5 ANÁLISE, RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 5.1 Dados advindos dos questionários aplicados antes e depois da sequência didática

Foi perguntado aos 20 estudantes se conheciam jogos cooperativos. No início da sequência das atividades 6 afirmaram que não conheciam, já no término das sequências das atividades, todos disseram que conheciam, conforme mostra a Figura 9.

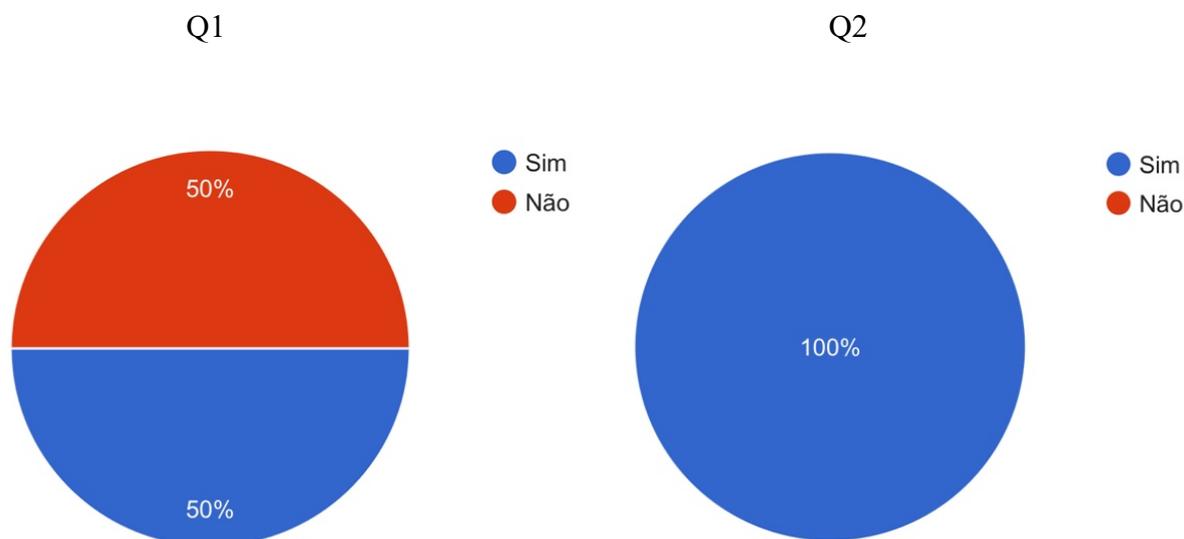
Figura 1 – Estudantes que conheciam jogos cooperativos, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática



Fonte: elaborado pelo Autor.

Foi, também, perguntado se sabiam para que servem os jogos cooperativos. No primeiro questionário (Q1), 10 participantes afirmaram que sabiam, já no final da sequência didática todos alegaram que sabiam para que servem, como ilustra a Figura 10.

Figura 2 - Estudantes que afirmaram que sabiam para que servem os jogos cooperativos, antes (Q1) e depois (Q2) da sequência didática.



Fonte: elaborado pelo Autor.

Brotto (2001) diz que jogando cooperativamente temos a chance de considerar o “outro como um parceiro em vez de tê-lo como adversário”, trabalhando com interesses mútuos e priorizando a integridade de todos, assim podemos nos expressar com espontaneidade, e nos sentirmos como alguém que é importante, essencialmente por ser quem é, e não pelo resultado ou pelos pontos que marcam. Aprendemos que o verdadeiro valor do jogo e do esporte, não está somente no ganhar ou perder, nem ocupar os primeiros lugares no pódio, e sim em ter a oportunidade de todos jogarem juntos.

Ao pedir que especificassem para que servem os jogos cooperativos no início e no final da sequência didática, as respostas obtidas encontram-se na Tabela 1.

Os Jogos cooperativos têm uma estrutura alternativa onde os participantes jogam uns com os outros e não uns contra os outros, joga-se para gostar do jogo, superar desafios do jogo e não para derrotar os outros, e sim pelo prazer de jogar onde os participantes num esforço cooperativo se unem para atingir um objetivo comum (Brotto, 2001).

Tabela 1 – Respostas sobre “para se servem os jogos cooperativos”, antes e depois da sequência didática

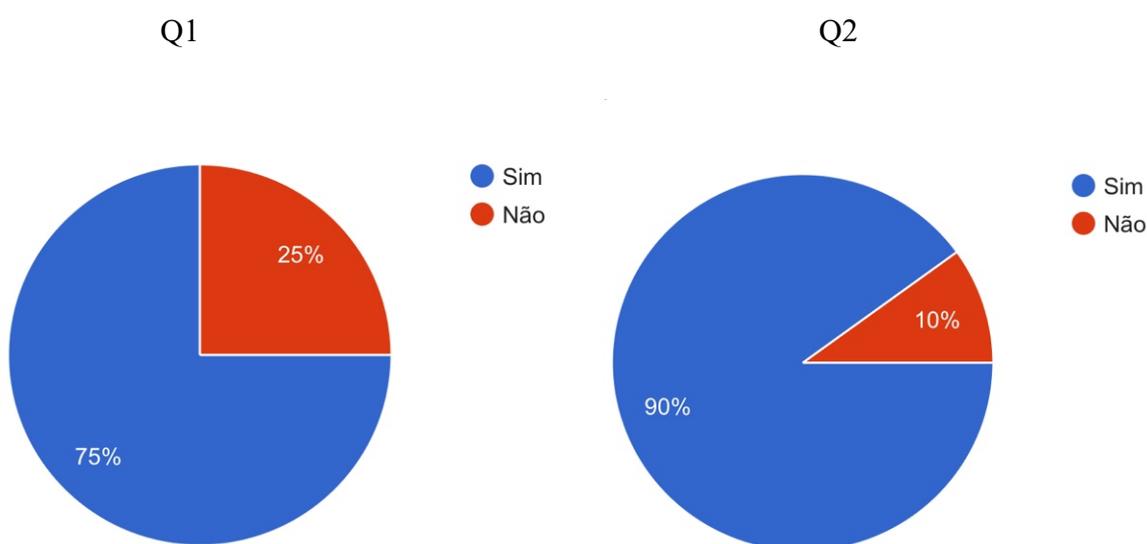
<b>Respostas</b>	<b>Q1</b>	<b>Q2</b>
<b>Estimular o trabalho em equipe</b>	4	5
<b>Unir e jogar junto; Jogar com o outro e não contra o outro</b>	3	5
<b>Estimular a cooperação</b>	2	2
<b>Brincar, ter diversão com o próximo</b>	2	2
<b>Brincar e competir</b>	2	-
<b>Fazer novas amizades, Conviver com as pessoas</b>	-	5
<b>Distrair as crianças e fazer com que pensem diferente sobre os jogos</b>	-	1
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>20</b>

Fonte: elaborado pelo Autor.

Uma das repostas dos participantes antes e depois da intervenção foi justamente essa, onde os participantes são parceiros de jogo e não adversário, pois jogam “com” os outros e não “contra” os outros, essa resposta relacionada a união e jogar juntos apareceu tanto no primeiro questionário quanto no segundo. Porém, após a intervenção tivemos um aumento nesta resposta indo de acordo com as citações de Brotto (2001)

Foi perguntado aos estudantes se gostavam dos Jogos Cooperativos. No início da sequência das atividades, 5 afirmaram que não gostavam (25%), já no término da sequência, 2 disseram que não gostavam, conforme mostra a Figura 11.

Figura 3 – Estudantes que gostam dos jogos cooperativos, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática



Fonte: elaborado pelo Autor.

Ao pedir que explicassem por que gostavam ou não dos jogos cooperativos no início da sequência didática, as respostas foram as seguintes, como consta na Tabela 2.

Os jogos cooperativos libertam os participantes da competição objetivando que todos participem para poderem alcançar um objetivo comum onde todos joguem juntos, eliminando a pressão que produz a competição onde os participantes não se preocupam se vão ganhar ou perder, pois seu interesse é participar (Brow, 1995).

Orlick (1978, p.108) acrescenta que os jogos de que as crianças participam se tornam seus jogos da vida:

Se elas aprendem que o poder é correto, que vencer é a única coisa que importa, que elas devem seguir as regras do jogo a todo custo, então seus comportamentos podem emergir da trapaça, das mentiras, e da enganação e até da violência no jogo da própria vida. Se os padrões das brincadeiras preparam as crianças para os seus papéis como adultos, então será melhor nos certificarmos de que os papéis para os quais elas estão sendo preparadas sejam desejáveis.

Tabela 2 – Respostas sobre “por que gostam ou não dos jogos cooperativos”, antes e depois da sequência didática

<b>Respostas</b>	<b>Q1</b>	<b>Q2</b>
<b>É bem legal e divertido</b>	4	7
<b>Podemos reforçar os laços de amizade</b>	1	0
<b>É uma forma de ajudar e conhecer os outros</b>	2	3
<b>Podemos trabalhar em equipe</b>	5	5
<b>Prefiro os jogos competitivos</b>	1	1
<b>Não sei o que é</b>	3	-
<b>Desafiam nossa mente a pensar fora da caixa</b>	1	-
<b>Tem algo diferente no recreio</b>	1	-
<b>Adoro brincar e competir</b>	1	-
<b>Perdemos o recreio</b>	-	1
<b>Prefiro os jogos competitivos</b>	-	1
<b>Todo mundo vence</b>	-	1
<b>Melhora a convivência</b>	-	1
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>19</b>

Fonte: elaborado pelo Autor.

Os jogos cooperativos podem trazer uma forma diferente de jogar e de pensar o jogo, somos muito condicionados a competição porque aprendemos e vivenciamos durante toda a nossa vida.

Os jogos cooperativos podem nos desafiar a pensar diferente e nos trazer benefícios que a competição tão vivenciada não traz, como uma das respostas citadas pelos participantes como pensar fora da caixa.

Foi perguntado aos participantes da pesquisa o que achavam do recreio. No início da sequência das atividades 3 afirmaram que achavam o recreio normal (15%), enquanto 17 estudantes afirmaram gostar muito do recreio (85%), já no término das sequências das atividades, 6 disseram que achavam o recreio normal (30%), enquanto 14 estudantes afirmaram gostar muito do recreio (70%).

Figura 4 – Estudantes que gostam ou não gostam do recreio, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática

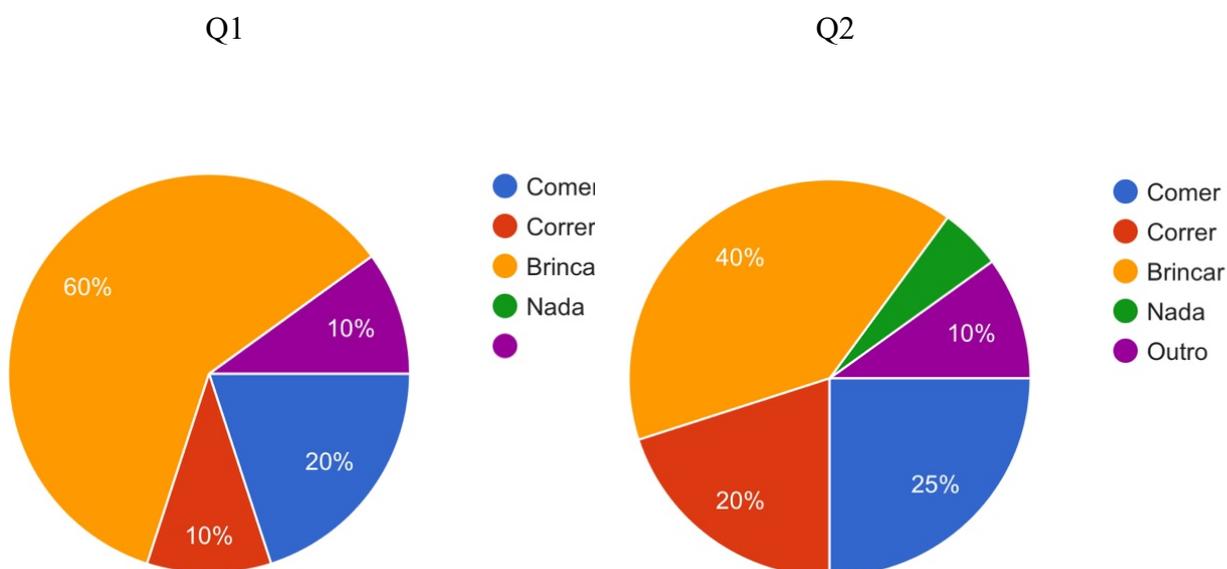


Fonte: elaborado pelo Autor.

Foi, também, perguntado o que mais gostavam de fazer no recreio. No primeiro questionário (Q1), 12 participantes afirmaram que gostavam de brincar no recreio (60%), 4 afirmaram gostar de comer (20%), 2 afirmaram gostar de correr (10%) e 2 afirmaram gostar de fazer outra coisa (10%), quando pedido para eles especificarem quais outras atividades seriam a que esses 2 estudantes gostam de fazer no recreio foi falado descansar e jogar futebol.

Já no final da sequência didática. No segundo questionário (Q2), 8 participantes afirmaram que gostavam de brincar no recreio, 5 afirmaram gostar de comer, 4 afirmaram gostar de correr e 2 afirmaram gostar de fazer outra coisa, quando pedido para eles especificarem quais outras atividades seriam a que esses 2 estudantes gostam de fazer no recreio foi falado 'conversar e jogar futebol', além disso 1 estudante afirmou gostar de não fazer nada, como ilustra a Figura 13.

Figura 5 - Estudantes que afirmaram o que mais gostavam de fazer no recreio, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática

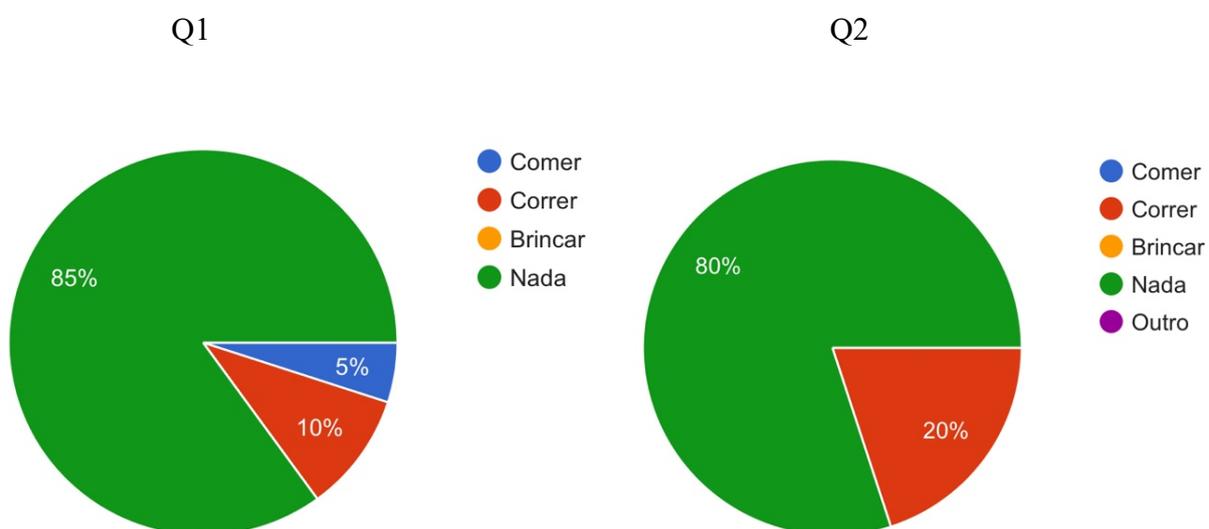


Fonte: elaborado pelo Autor.

Foi, também, perguntado o que menos gostavam de fazer no recreio. No primeiro questionário (Q1), 17 participantes afirmaram que o que menos gostam de fazer é não fazer nada no recreio, 2 afirmaram não gostar de comer durante o recreio e 1 afirmou não gostar de correr durante o recreio.

Já no final da sequência didática. No segundo questionário (Q2), 16 participantes afirmaram que o que menos gostam de fazer é não fazer nada no recreio e 4 afirmaram não gostar de correr durante o recreio, como ilustra a Figura 14.

Figura 6 - Estudantes que afirmaram o que menos gostavam de fazer no recreio, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática



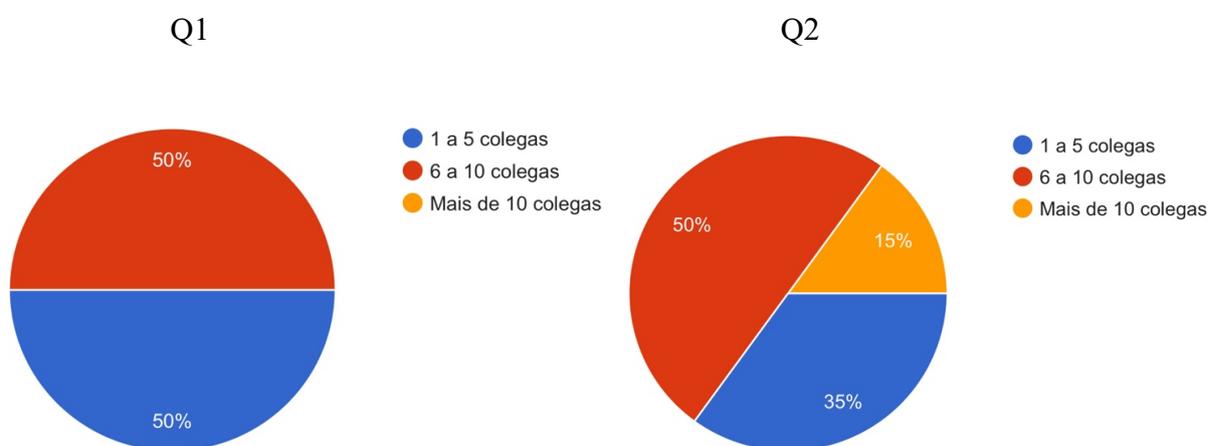
Fonte: elaborado pelo Autor.

Quando perguntado aos 20 estudantes quantos da turma eles consideravam que as ideias combinavam com as deles. No início da sequência das atividades 10 afirmaram que as ideias deles combinavam com a de 1 a 5 colegas da turma (50%) e os outros 10 participantes afirmaram que as ideias deles combinavam com a de 6 a 10 colegas da turma.

No término das sequências das atividades (Q2), 10 afirmaram que as ideias deles combinavam com a de 6 a 10 colegas da turma (50%), já 7 estudantes afirmaram que as ideias deles combinavam com a de 1 a 5 colegas da turma (35%) e os outros 3 participantes afirmaram que as ideias deles combinavam com a de mais de 10 colegas da turma (15%), conforme mostra a Figura 15.

Foi perguntado aos 20 participantes da pesquisa se na opinião deles o recreio ajudaria na convivência da turma. No início da sequência das atividades 18 afirmaram que sim, o recreio ajuda na convivência da turma (90%) e 2 estudantes afirmaram que o recreio não ajuda na convivência da turma.

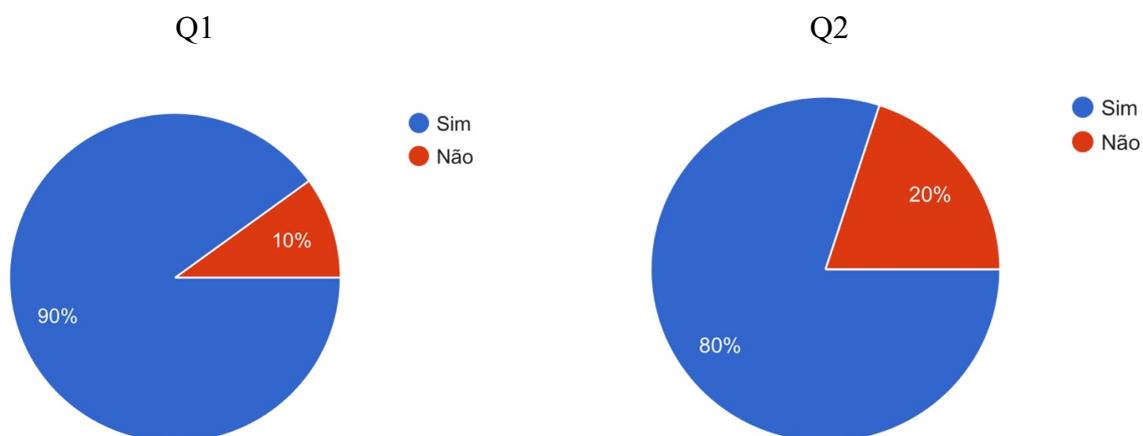
Figura 7 – Colegas da turma que os participantes consideravam que as ideias combinavam com as deles, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática



Fonte: elaborado pelo Autor.

No término das sequências das atividades, 16 afirmaram que sim, o recreio ajuda na convivência da turma (80%) e 4 estudantes afirmaram que o recreio não ajuda na convivência da turma (20%), conforme mostra a Figura 16.

Figura 8 – Na opinião dos estudantes o recreio ajuda na convivência da turma, antes (Q1) e depois (Q2) de participarem uma sequência didática.



Fonte: elaborado pelo Autor.

Ao pedir que explicassem por que gostavam ou não dos jogos cooperativos porque o recreio ajuda na convivência da turma no início da sequência didática, as respostas foram as seguintes, como veremos na Tabela 3.

Tabela 3 – Opinião dos participantes “por que o recreio ajuda na convivência da turma”, antes e depois da sequência didática’

<b>Respostas</b>	<b>Q1</b>	<b>Q2</b>
<b>Momento que todos podem brincar juntos</b>	7	10
<b>Nem todos se falam</b>	1	1
<b>Podemos no recreio conversar e brincar</b>	6	2
<b>A turma se conhece direito</b>	2	-
<b>Faz com que a união seja melhor</b>	1	-
<b>Depois de comer, as pessoas ficam calmas</b>	1	-
<b>Na sala cada um no seu lugar e em silêncio, mas no recreio ao contrário</b>	2	-
<b>Ajuda a conviver em sociedade</b>	-	1
<b>Pode unir como separar</b>	-	1
<b>Nos faz mais felizes</b>	-	1
<b>Total</b>	20	16

Uma das principais características dos Jogos Cooperativos é propiciar a convivência colaborativa o que implica em possibilidade de afetar toda a sociedade, transformando atitudes, uma vez que a vida em sociedade representa um grande exercício de solidariedade e de cooperação (Orlick, 1989).

Por fim, os jogos cooperativos podem possibilitar vários resultados positivos no ambiente escolar, coma melhoria da relação existente entre os alunos, pois jogar sem competir há uma necessidade de colaboração, união entre os envolvidos (Antunes, 2016).

## **5.2 Desenvolvimento dos encontros da sequência didática**

Aqui são trazidos os objetivos das atividades e observações do ocorrido em cada um dos oito encontros da sequência didática. Busca-se escrever o desenvolvimento das atividades e subsidiar evidências do processo vivenciado pelos participantes em cada um dos encontros.

### **1ª Atividade desenvolvida:** Reloginho Cooperativo

**Objetivo:** Vivenciar atividade em que todos os participantes tenham uma contribuição para superar o desafio coletivo de que a totalidade dos cones sejam retirados do círculo central em tempo cada vez menor.

**Evidências:** Nesta atividade observou-se que houve o início da percepção da importância do trabalho em equipe, a fim de que pudessem superar o desafio de retirada dos cones do círculo central, cada vez mais rápido. Fazendo com que eles percebessem que neste jogo cada um tinha a sua importância e que todos precisariam fazer a sua parte para que todos conseguissem finalizar a atividade (objetivo comum). Repetimos o jogo por algumas vezes e o desafio era tentar diminuir o tempo gerando uma forma do grupo, coletivamente com ajuda mútua, fazer a atividade com menor tempo.

Figura 9 – Fotos que demonstram cada estudante com seu cone, fazendo a sua parte para atingirem o objetivo comum



Fonte: arquivo do Pesquisador.

### **2ª Atividade:** Derruba a Bola

**Objetivo:** Vivenciar uma atividade em que todos os participantes juntos por meio da comunicação entre eles, encontrassem uma forma de derrubar no buraco feito no tecido as bolinhas das cores indicadas pelo facilitador/pesquisador.

**Evidências:** Nesta atividade observou-se que além do trabalho em equipe, a fim de que pudessem superar o desafio que era comum a todos, o trabalho de comunicação

foi fundamental para o sucesso de algumas chances e o fracasso de outras, pois eles precisavam conversar sobre as estratégias para que a bola caísse no buraco indicado.

Figura 10 – Fotos dos participantes interagindo para conseguirem solucionar os desafios juntos



6



Fonte: arquivo do Pesquisador

### **3ª Atividade:** Saco Gigante

**Objetivo:** Vivenciar uma atividade em que todos os participantes tenham que coordenar os movimentos de forma conjunta para que consigam se deslocar da forma mais rápida para chegar de um ponto A para um ponto B.

**Evidências:** Nesta atividade observou-se que quanto mais eles desfrutavam do jogo, mais eles criavam e recriavam formas de solucionar o desafio imposto que era se deslocar de forma conjunta, ainda mais rápido. O jogo foi realizado com 2 sacos gigantes, um ao lado do outro e em alguns momentos os participantes estavam querendo chegar primeiro que o outro e aos poucos foram percebendo que todos faziam parte da mesma equipe, porque o jogo só se encerrava quando todos da turma conseguissem se deslocar juntos dentro do mesmo saco para o outro lado. Repetimos o jogo por algumas vezes e o desafio era diminuir o tempo gerando uma forma do grupo se superar e quebrar o “recorde” do menor tempo.

Figura 11 – Fotos dos participantes saltando juntos para conseguirem se deslocar com o saco gigante



Fonte: arquivo do Pesquisador

#### **4ª Atividade:** Travessia

**Objetivo:** Vivenciar uma atividade em que todos os participantes tenham que trabalhar de forma conjunta para conseguir solucionar o desafio imposto que era de atravessar de um lado ao outro somente pisando nas placas de E.V.A. e que para isso, todos os participantes precisavam ajudar a passar a placa de E.V.A. de trás para frente para que pudessem juntos construir um caminho para que conseguissem caminhar e resolver este desafio sem ninguém pisar no chão.

**Evidências:** Nesta atividade observou-se que a colaboração com o colega era primordial ao passar as placas de E.V.A. e a criar espaço para que todos coubessem juntos na placa de E.V.A. sem que ninguém pisasse no chão, conforme ilustra a Figura 20. Em diversos momentos durante este jogo os participantes se ajudavam, conversavam e interagiam de forma amistosa e comprometida com a atividade e se percebiam parte de uma só equipe, conseguindo por meio deste trabalho em equipe, resolver o problema imposto pelo focalizador/pesquisador.

Repetimos o jogo por algumas vezes, foram alguns fracassos e ajustes de rota para que juntos conseguissem superar o desafio imposto que ao término da atividade foi extremamente comemorado por terem conseguido juntos, por meio da cooperação vencerem o jogo.

Figura 12 – Fotos dos participantes trabalhando em equipe para conseguir chegar até o outro lado do pátio





Fonte: arquivo do Pesquisador

### **5ª Atividade:** Paraquedas

**Objetivo:** Vivenciar uma atividade em que todos os participantes precisam fazer os movimentos juntos e sincronizados para que a atividade flua de forma natural e cooperativa. Paraquedas é um material cooperativo que se recria diversos movimentos, mas que precisa do envolvimento e da cooperação do grupo para a realização da atividade que é extremamente visual e que faz com que os participantes percebam que precisam estar juntos para que o jogo possa acontecer.

**Evidências:** Nesta atividade observou-se que os participantes já estavam se percebendo como parte da mesma equipe e realizando os movimentos de forma conjunta. Repetimos a atividade algumas vezes com movimentos diferentes e durante toda a atividade os participantes estavam engajados e participativos.

Figura 13 – Fotos dos participantes fazendo diversos movimentos em conjunto com o material Paraquedas.



Fonte: arquivo do Pesquisador

### **6ª Atividade:** Algemas em Dupla

**Objetivo:** Vivenciar uma atividade em que todos os participantes precisavam pensar em uma solução para conseguir se libertar da aljava e na sequência ajudar as outras duplas a se soltarem e conseguirem também solucionar esse desafio.

**Evidências:** Nesta atividade observou-se que mesmo atuando em duplas a noção de que estavam jogando juntos ficou nítido quando os primeiros conseguiram se soltar e foram ensinando as outras duplas como conseguiram sair, ajudando as duplas que estavam com dificuldade até que todos conseguiram se libertar. Conforme foi passando o jogo, o envolvimento de todos foi ficando cada vez mais solidário para com aqueles que tinham maior dificuldade em solucionar o desafio.

Figura 14 – Fotos dos participantes buscando achar a solução do desafio e ajudando os colegas



Fonte: arquivo do Pesquisador

### **7ª Atividade:** Chinelão

**Objetivo:** Vivenciar uma atividade em que todos os participantes tenham que coordenar os movimentos de forma conjunta para que consigam se deslocar da forma mais rápida para chegar de um ponto A para um ponto B. Trabalhando a lateralidade e a comunicação como itens fundamentais para conseguir superar esse desafio cada vez mais rápido.

**Evidências:** Nesta atividade como no jogo do Saco Gigante, ela foi realizada com 2 chinelões um ao lado do outro e novamente em alguns momentos os participantes estavam querendo chegar primeiro que o outro grupo. O que nos faz perceber o quanto a competição está muito incutida na nossa forma de jogar e que mesmo eles sabendo que faziam parte da mesma equipe inconscientemente queriam chegar antes que os participantes do outro chinelão que eram da mesma equipe e o jogo só se encerrava quando todos conseguissem trocar de lado. Repetimos o jogo por algumas vezes e o desafio era diminuir o tempo gerando uma forma do grupo se superar e quebrar o “recorde” do menor tempo.

Figura 15 – Fotos dos participantes coordenado os movimentos para se deslocarem com o chinelão





Fonte: arquivo do Pesquisador

### **8ª Atividade:** Resgate

**Objetivo:** Vivenciar uma atividade em que todos os participantes tinham como objetivo conseguir suspender uma caixa, sendo que o material que eles tinham para conseguir suspender essa caixa era uma linha de barbante para cada participante preso em um elástico de forma circular. Os participantes de forma coletiva precisavam se comunicar e agir de forma cooperativa para conseguir suspender a caixa, já que se todos puxassem o elástico abriria, então precisavam perceber quem precisava soltar um pouco mais o barbante e quem precisava puxar mais e assim perceber que mesmo com funções diferentes dentro do jogo, todos atuando de forma cooperativa conseguiriam solucionar o desafio imposto pelo focalizador/pesquisador.

**Evidências:** Nesta atividade observou-se que todos estavam estabelecendo uma comunicação colaborativa e atenta para conseguirem juntos solucionar o desafio. Foram algumas tentativas até que depois de muita colaboração, comunicação e determinação juntos conseguiram suspender a caixa e foi uma comemoração incrível e bonita de se ver.

Figura 16 – Fotos dos participantes cooperando para conseguir suspender a caixa por meio da participação e contribuição de todos.



Fonte: arquivo do Pesquisador

Os vídeos das atividades descritas acima foram gravados durante a apresentação da sequência didática aos participantes e constam no Apêndice B no formato de QR Code, a fim de ilustrar os apontamentos feitos nas evidências das atividades apresentadas.

## **6 PRODUTO EDUCACIONAL**

### **6.1 Apresentação**

Este produto educacional foi produzido na pesquisa intitulada “Jogos e Brincadeiras no Ensino Fundamental - Trabalhando os Jogos Cooperativos no Recreio e a Convivência na Escola do Programa de Mestrado Profissional Práticas Docentes no Ensino Fundamental da Universidade Metropolitana de Santos. Ele foi aplicado durante o intervalo (recreio) com estudantes do 5.º ano do ensino fundamental de uma escola da Baixada Santista. Esta sequência didática busca inspirar educadores a conhecer e vivenciar os Jogos Cooperativos como um pilar na convivência em todos os espaços, dentro ou fora da sala de aula e também nas aulas de Educação Física.

Zabala (1998) afirma que a sequência didática é uma metodologia que possui uma especificidade que a difere de outras metodologias ou formas para se ensinar, sua principal característica está no tipo de ordem em que as atividades são organizadas. Ele acredita que o motivo principal para a utilização desta metodologia no processo educacional de escolarização se deve a dois fatores, primeiro na definição dos conteúdos e segundo ao papel que uma determinada atividade possui frente aos estudantes.

Segundo Dolz e Schneuwly (2004), deve-se elaborar uma sequência didática pensando primeiramente nas possibilidades e dificuldades dos estudantes, no caso desta pesquisa, os estudantes do 5.º ano.

A sequência didática das atividades foi desenvolvida durante 8 encontros consecutivos no recreio escolar com os estudantes do 5.º ano do ensino fundamental de uma escola particular de Santos – SP. Após a aplicação do primeiro questionário no primeiro encontro, a sequência foi formada por mais 7 encontros durante o recreio, sendo no último encontro foi aplicado novamente o questionário para sabermos se a sequência didática tivemos uma mudança de percepção por parte dos estudantes, comparando as respostas antes e depois de participarem das atividades com jogos cooperativos no recreio.

A sequência didática sobre jogos cooperativos se fez presente devido a importância de se trabalhar experiências colaborativas por meio de jogos e brincadeiras com uma intencionalidade, além da vivência lúdica propriamente dita como a atividade como um fim nela mesma, mas buscando trazer experiências positivas por meio destes jogos e seus valores éticos e morais.

Para Larrosa (2002, p. 21), "a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca".

Neste sentido, Larrosa (2002, p. 27) destaca que:

Se a experiência não é o que acontece, mas o que nos acontece, duas pessoas, ainda que enfrentem o mesmo acontecimento, não fazem a mesma experiência. O acontecimento é comum, mas a experiência é para cada qual sua, singular e de alguma maneira impossível de ser repetida. Não está, como o conhecimento científico, fora de nós, mas somente tem sentido no modo como configura uma personalidade, um caráter, uma sensibilidade ou, em definitivo, uma forma humana singular de estar no mundo.

Assim, a concepção da sequência didática foi pensada com base na categorização dos conteúdos, de acordo com Zabala (1998), que propõe que uma sequência deve englobar três elementos cruciais: o conteúdo conceitual, o conteúdo procedimental e o conteúdo atitudinal. As atividades foram complementadas com fotos, vídeos e rodas de conversa, procurando aumentar o repertório dos dados.

## **Objetivo Geral**

Este produto busca dar subsídios teóricos e metodológicos a educadores do ensino fundamental que queiram refletir e implementar a vivência dos jogos cooperativos com os seus estudantes, a fim de auxiliar na promoção de um ambiente mais colaborativo e que favoreça a convivência interpessoal

## **Objetivos Específicos**

- Refletir como o professor pode contribuir para um ambiente mais colaborativo;

- Possibilitar o professor a refletir suas práticas pedagógicas e (re)pensar práticas que contribuam para um ambiente cooperativo no recreio;
- Apresentar um recurso propositivo, que contribua para a convivência entre os estudantes do ensino fundamental.

## 6.2 Jogos Cooperativos, Recreio e Possibilidades

Para iniciarmos falando sobre recreação e lazer na escola precisamos abordar alguns conceitos fundamentais que irão nortear a discussão da recreação e do lazer no âmbito escolar.

O sociólogo francês, Joffre Dumazedier caracteriza o lazer como um conjunto de ocupações com as quais os indivíduos podem integrarem-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais e sociais” (1980, p. 20).

Segundo Cavallari e Zacharias (1994, p.15), a recreação é “o momento, ou a circunstância que o indivíduo escolhe espontânea e deliberadamente, por meio do qual ele se satisfaz (sacia) seus anseios voltados ao seu lazer”.

A recreação possui como principais objetivos: integrar o indivíduo ao meio social; desenvolver o conhecimento mútuo e a participação grupal; facilitar o agrupamento por idade ou afinidades; desenvolver ocupação para o tempo ocioso; adquirir hábitos de relações interpessoais; desinibir e desbloquear; desenvolver a comunicação verbal e não-verbal; descobrir habilidades lúdicas; desenvolver adaptação emocional; descobrir sistemas de valores; dar evasão ao excesso de energia e aumentar a capacidade mental do indivíduo (Vieira, 2016).

O que acontece muitas vezes, como ressalta Marcellino (2002), é tratar o lazer como um elemento “facilitador” da aprendizagem escolar, permanecendo uma ideia

de que o professor deve simplificar a aprendizagem ao máximo, fazendo dela uma brincadeira e uma diversão para que os alunos “aprendam brincando”.

Na educação física é comum encontrarmos em algumas aulas a justificativa para a falta de conteúdos, a utilização do “lazer” como conteúdo essencial para o exercício da “liberdade” dos estudantes. Não se trata de desconsiderar que a aprendizagem possa se beneficiar de elementos característicos do lazer, como a ludicidade, e a espontaneidade como forma de abordagem, mas, nem por isso “o trabalho escolar deixará de ser trabalho para se constituir em lazer” (Marcelino, 2008, p. 98).

No recreio, as crianças costumam brincar, correr, tornando um momento lúdico. O modo como as crianças brincam, assim como, com o que e com quem elas brincam, varia de acordo com o seu contexto social, cultural e histórico.

Pegando como ponto de partida a importância, o valor do brincar e sua aprendizagem enquanto aspecto social e da cultura, percebe-se que é possível promover o Recreio Lúdico por meio de jogos e brincadeiras, estimulando a convivência social por meio dos jogos cooperativos.

Por meio da proposta de Jogos cooperativos no Recreio - como exercício de convivência - as crianças ampliam seus conhecimentos e desenvolvem tanto os aspectos motores quanto os cognitivos, sociais, emocionais e culturais, ampliando assim sua relação com o mundo. Para Piaget (1978, p.158), os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já existe uma adaptação mais complexa.

O recreio desde muito tempo atrás, até hoje é visto como um momento de descontração em que as crianças comem em poucos minutos e depois procuram o que fazer. Então, uma tampinha vira bola, um papel amassado do lanche também, e muitas vezes até geram conflitos, brigas, que não condizem com o ambiente escolar

O recreio pode ser considerado um espaço potencial para o exercício da convivência, como enfatizou Cabrita (2005), caracterizando o recreio como “espaço privilegiado para as crianças aprenderem a viver em sociedade, em democracia e com responsabilidade” (p.10), e, além disso, espaço onde pode aprender a lidar e

solucionar conflitos, diante dos quais os colaboradores da escola, enquanto mediadores, auxiliam a resolução do conflito e ao mesmo tempo educam para a cidadania. A heterogeneidade do grupo, a cooperação e a informação enriquecem o diálogo, ampliando conseqüentemente as capacidades individuais.

Propor atividades que façam sentido para o participante é fundamental para garantir o interesse e a participação de forma mais potente do educando.

Segundo Fortuna (1999, p. 46), também é incumbência do educador lúdico a adequação da seleção de atividades, pois esse gesto invoca intencionalidade de seu fazer pedagógico. Os critérios para a seleção vão desde os objetivos que o professor tem em mente para a realização da atividade, como também o espaço que ela desenrolará.

Na visão de Fortuna (2002, p. 9): “Nem tão largada que dispense o educador, nem tão dirigida que deixe de ser brincadeira”. Como se faz isso? Qual é o papel do educador em relação ao brincar na educação das crianças?

Fundamental expor a importância do brincar para o desenvolvimento da criança e a necessidade do uso desse recurso que é o brincar, nos anos iniciais do ensino fundamental, visando uma convivência harmoniosa.

É imprescindível estimular dentro das atividades propostas no recreio, jogos e brincadeiras que necessitem de interação com o outro, a fim de trabalharmos questões relacionadas ao âmbito social. [...], Vigotsky (2003) tem como um de seus pressupostos básicos de o ser humano se constitui enquanto tal na sua relação com o outro social.

As relações sociais são de extrema importância no processo de desenvolvimento e aprendizagem, o recreio com brincadeiras constitui espaço de convivência que é fundamental para o desenvolvimento integral dos educandos, a fim de ajudá-los a se tornarem mais autônomos (Piaget, 1932/1996). Compreende-se que a autonomia moral se refere a capacidade da pessoa entender e atender ou transformar as regras que visem o bem-estar individual e o coletivo.

A escola, além de ser um espaço de aprendizagem, é um fundamental espaço de convivência. Infelizmente, momentos que incluem atividades lúdicas e o brincar

livre estão cada vez mais escassos, haja vista que os “compromissos pedagógicos” das crianças estão cada vez mais sendo colocados em primeiro plano e deixando o lazer, a imaginação, a criatividade e o brincar como aspectos não tão importantes durante a rotina escolar.

Com um currículo extenso de tarefas, as brincadeiras acontecem apenas na hora do recreio e o brincar de forma livre torna-se cada vez menos existente, chegando a causar problemas de socialização e até mesmo de obesidade, por falta de atividade física.

Consideramos que o brincar é uma atividade lúdica de extremo significado para a criança. Por meio de momentos recreativos mediados ou não pelo professor, podemos estabelecer relações interpessoais, desenvolver capacidades socioemocionais e conhecer realidades culturais diversas.

Promover as atividades lúdicas pode, também, ser tarefa do adulto responsável, mas é de suma importância que os estudantes escolham com o que brincar de acordo com seus interesses. Para assim, criar um clima de respeito às necessidades infantis, o educador precisa se manter aberto para proporcionar brincadeiras que façam parte do interesse das crianças, que elas se envolvam e possam realmente ser agentes fundamentais no processo de participação desde a escolha no ato do brincar.

O tempo e o espaço do recreio caracterizam-se como o momento da construção das culturas da infância, sendo essencial na conservação da ludicidade e da própria infância.

A educação para e pelo lazer é uma forma de garantir aos estudantes um ambiente saudável e enriquecedor para sua formação integral. O lazer é importante para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, e a escola é um espaço ideal para sua promoção.

De acordo com Dumazedier (1973), com o lazer se aprende, pois esse é um portador duplo educacional, ele é tanto objeto como veículo da educação. Para Requiça (2004, p.21), "a educação é hoje entendida como o grande veículo para o desenvolvimento, e o lazer, um excelente e suave instrumento para impulsionar o indivíduo a desenvolver-se", ou seja, o lazer não é um simples momento de descanso

e descontração, ele proporciona um desenvolvimento pessoal e social. Ficando expressamente evidente que o lazer desperta no indivíduo suas emoções afetivas, sociais e cognitivas (Marcellino, 2007).

Marcellino (2012, p. 03) afirma que ligações com o triplo aspecto educativo: 1) enquanto objeto, (educação pelo lazer), na perspectiva de chamar a atenção para a importância do lazer na nossa sociedade (tendo em vista a sua ainda pouca ressonância social) e dando iniciação ao conteúdo cultural específico (físico-esportivo), mostrando a relação com os demais; 2) enquanto veículo (educação pelo lazer), trabalhando os conteúdos vivenciados pelo lazer, a partir deles, buscando a superação do conformismo, pela crítica e pela criatividade; e 3) enquanto conteúdo e forma, no desenvolvimento das aulas, buscando incorporar, o máximo possível, o componente lúdico da cultura.

Segundo Marcelino (2000), a educação para o lazer pode ser entendida, também, como um instrumento de defesa contra a homogeneização e internacionalização dos conteúdos veiculados pelos meios de comunicação de massa, atenuando seus efeitos, por meio do desenvolvimento do espírito crítico. Segundo Brotto (2001, p.13), “Eu jogo do jeito que vivo e vivo do jeito que jogo” por isso o jogo é tão importante para o desenvolvimento humano, tudo que é feito no jogo é reproduzido na vida.

O autor ainda cita o termo “arquitetura do jogo”, referindo-se a um conjunto de características comuns tanto no jogo como na vida, enxergando ambos como um campo de exercícios das potencialidades humanas pessoais e coletivas na perspectiva de solucionar problemas, harmonizar conflitos, superar crises e alcançar objetivos.

Por isso, no jogo exercitamos o desenvolvimento humano e físico, o mental, emocional e espiritual e principalmente como uma forma muito forte de expressão da maneira como que vivemos a vida, o que se torna legítimo a relação jogo com a vida.

Para Brotto (2001, p.17), “jogando por inteiro podemos desfrutar da inteireza uns dos outros e descobrir o jogo como um extraordinário campo para a RE-Creação pessoal e coletiva”.

Segundo Brotto (2001, p.20), a pedagogia dos Jogos Cooperativos é apoiada nessas três dimensões de ensino-aprendizagem: vivência, reflexão e transformação. Vivência: incentivando e valorizando a inclusão de todos, respeitando as diferentes possibilidades de participação. Reflexão: criando um clima de cumplicidade entre os participantes, incentivando-os a refletirem sobre as possibilidades de modificarem o jogo, na perspectiva de melhorarem a participação, o prazer e a aprendizagem de todos. Transformação: ajudando a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso, experimentar as mudanças propostas e entregar no jogo, as transformações desejadas.

Orlick diz que:

Quando participamos de determinado jogo, fazemos parte de uma mini sociedade, que pode nos formar em direções variadas. Uma vez formados pelas regras, pelas reações dos outros, pelas recompensas e punições, tornamo-nos parte do jogo e começamos a formar outros. Dessa forma o jogo ganha vida e poder, independente dos jogadores (1989, p.56).

Segundo Brotto (2001), os Jogos Cooperativos propõem um exercício de ampliação da visão sobre a realidade da vida refletida no jogo. Percebendo os diferentes estilos do jogo-vida é possível escolher com consciência o estilo mais adequado para cada momento. Nós jogamos de acordo com nosso jeito de ver-e-viver cada situação.

Saraydarian (1990) afirma que os membros de um grupo devem conhecer uns aos outros no plano dentro do qual trabalham, devem saber onde está seu objetivo naquele plano, devem saber como alcançar o objetivo naquele plano, devem apoiar, encorajar e entusiasmar uns aos outros para alcançar o objetivo naquele plano. E mais, entender, apreender a respeito da cooperação e aplicá-la em nossa vida particular, traz expansão da consciência para cada um de nós, individualmente, tanto quanto para todos aqueles a nós relacionados.

Para Sasaki (2003), a inclusão é o processo de adequação da sociedade às necessidades de seus membros para que eles, uma vez nelas incluídos, possam desenvolver-se e exercer plenamente sua cidadania.

Nessa sociedade complexa, conviver em grupo é desafiador e necessita de compreensão sobre a natureza humana. Às vezes as pessoas parecem que se esquecem da nossa singularidade dentro da pluralidade.

Podemos participar de formas diversificadas, saudáveis, cada um respeitando seu espaço e o espaço do outro, auxiliando, ajudando, colaborando...cooperando.

Uma recreação que não vise apenas as divisões de equipes, batalhas entre times estimulando às competições individuais de quem é o “mais apto”, mas sim, em uma recreação sadia, com o propósito de levar o bom humor e libertar a “criança interior” de cada um, ajudando as pessoas a tomarem iniciativas de colaborarem com o outro, se comunicarem.

Além da recreação, a utilização dos Jogos Cooperativos é muito importante, pois partindo da visão dos Jogos Cooperativos podemos fazer com que todos participem das atividades respeitando sempre o limite e a individualidade de cada um e oportunizar que esses educandos se desenvolvam tanto pessoalmente, como nas suas relações interpessoais. Ou seja, que eles reconheçam sua singularidade na pluralidade, que percebam que ser diferente é o que nos une e que nos identifica como seres humanos (Mattos, 2008).

Nas relações interpessoais, as trocas e a cooperação possibilitam o intercâmbio entre as pessoas envolvidas, experimentando as emoções e os sentimentos em uma relação de prazer e de alegria.

Sasaki (2003) diz que a inclusão social, portanto, é um processo que contribui para a construção de um novo tipo de sociedade por meio de transformações, pequenas e grandes.

Mudanças essas que tentamos fazer hoje com atividades recreativas e cooperativas, que visam a participação e a inclusão, são sementes plantadas, e se tivermos mais dessas sementes, podemos aumentar o nosso foco. De uma simples semente à transformação em um jardim, e porque não em uma floresta muito mais abrangente- a inclusão, onde todos podem ser eles mesmos, pois cada um é um e ao mesmo tempo em que representamos o coletivo do que é ser humano.

Freire (1997, p.37) afirma que "O homem não aprende apenas com sua inteligência, mas com seu corpo e suas vísceras, sua sensibilidade e imaginação.”.

O jogo é muito importante para o desenvolvimento humano e para todas as idades, quando se joga, representamos simbolicamente a vida, e vamos muito além disso, estamos diretamente praticando um exercício de coexistência e de reconexão com a essência da vida (Brotto, 2001).

Os jogos cooperativos têm uma estrutura alternativa onde os participantes jogam uns com os outros e não uns contra os outros, joga-se para gostar do jogo, superar desafios e não para derrotar os outros, e sim pelo prazer de jogar onde os participantes num esforço cooperativo se unem para atingir um objetivo comum (Brotto, 2001).

A escola é um local de encontro, sociabilidade, de experiências. Um local de circulação, produção e reprodução de cultura, e nesse sentido, deve ser um espaço para se pensar o lazer e suas interfaces com a cultura e a sociedade.

A escola deve propor uma formação que valorize a arte, a cultura o conhecimento de elementos que enriquecerão essa circulação cultural e que não perca de vista o reconhecimento do lazer como um direito social e que deve ser alvo de políticas públicas e assim problematizado, seja na educação física ou no recreio estimulando um desenvolvimento crítico acerca da realidade e de suas possibilidades para os educandos.

Para Huizinga (1993), o jogo é uma atividade de ocupação voluntária dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotados de um fim em si mesmo, acompanhado de sentimentos de tensão e alegria, e consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Segundo Neto (2001), o jogo possui as características lúdicas da brincadeira, entretanto suas regras são específicas, sendo caracterizadas como fechadas. A criança é induzida a parâmetros de respeito, atenção e raciocínio global. O jogo deve ser motivador, ter intenções e significados, aderindo a objetivos e formas.

Para Friedmann (1996) o jogo não pode ser visto apenas como competição e nem considerado apenas imaginação. O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras. São meios que contribuem com o desenvolvimento intelectual e social da criança, possibilitando maior acesso à cultura, aos valores e conhecimentos criados pela humanidade. Para a autora, o jogo é parte

integrante do processo de constituição do ser humano, por meio dos jogos homens e mulheres desenvolveram suas habilidades de raciocínio, de solução de problemas, de desenvolvimento de ferramentas, de socialização, de afetividade e de utilização do corpo como instrumento de construção e de mudança do meio ambiente.

O jogo auxilia na construção do conhecimento, ou seja, é um fato inato que responde à necessidade da atividade humana, que por sua vez proporciona a aprendizagem. O desejo de jogar estimula a criança a descobrir, manipular, observar e interpretar o mundo que a rodeia, pois é uma atividade que proporciona prazer e satisfação.

Friedmann (2004), as brincadeiras são linguagens não verbais, nas quais a criança expressa e passa mensagens, mostrando como ela interpreta e enxerga o mundo. No entanto, é preciso lembrar que as propostas de utilização de brincadeiras e jogos na escola precisam ser adequadas às faixas etárias e os anos escolares.

Kishimoto (2006) destaca que por meio das brincadeiras, as crianças desenvolvem capacidades importantes e fundamentais para o desenvolvimento da autonomia e identidade, além de amadurecer algumas capacidades, tais como: a memorização, a imaginação, a atenção e a socialização.

Segundo Schreiber (2010), o lúdico contribui para a aprendizagem, pois a criança enfrenta seus conflitos internos e desenvolve plenamente seus aspectos emocional, cognitivo e social. A brincadeira dá a oportunidade para a criança errar e acertar, aprender sozinha e construir sua própria base de conhecimento. No lúdico não há erro e sim criação.

Para Kishimoto (2006), o brinquedo é compreendido como um “objeto suporte da brincadeira”, ou seja, o brinquedo auxilia a brincadeira.

O brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção (Schreiber, 2010).

Com base nos conceitos fundamentais abordados, o momento na escola em que os estudantes estariam em seu tempo livre exercitando a sua livre escolha e contemplando o seu lazer é a hora do recreio, e é essa a proposta que quero trabalhar

a recreação e o lazer na escola com base em um recreio lúdico por meio dos jogos cooperativos.

As atividades recreativas precisam promover aprendizados de forma lúdica e prazerosa. O recreio, é fundamental pelas suas relações sociais, como um espaço de educação para a cidadania. Porém, na maioria das vezes o que acaba acontecendo no recreio são brigas, confusões e conflitos.

Cislaghi e Neto (2002), também, destacam que 70 a 80% dos comportamentos agressivos da escola ocorrem no recreio, e que a modificação nas condições de supervisão e organização dos recreios escolares, como forma de intervenção, pode contribuir significativamente para a redução destes índices.

Além disso, a falta do que fazer, conforme Pereira; Neto; Smith (1995), fruto da ausência de apoio na organização de atividades e de espaços pobres, pouco interessantes e pouco variados, não favorece a ludicidade. Pode, inclusive, desencadear comportamentos de *bullying*, ou seja, manifestações agressivas.

Os jogos de perseguição, ou pega-pega como também são conhecidos, são predominantes no recreio escolar, assim como com o passar do tempo nota-se cada vez mais um distanciamento das brincadeiras tradicionais da cultura popular, como a amarelinha, corda, elástico entre outras atividades. O recreio acaba se resumindo em atividades físico-esportivas, com brincadeiras de pegar.

Fundamental repensarmos o recreio para que ele possa ser um espaço de cooperação, colaboração e de convivência sadia entre seus participantes com a vivência de jogos e brincadeiras, usando os jogos cooperativos como estratégia para alcançar estes objetivos, com pouco ou quase nenhum recurso e dando a liberdade para que as crianças escolham a atividade que vão desenvolver ou participar.

### **6.3 Roteiro das atividades**

#### **Sequência Didática**

**Duração:** 8 encontros

**Público-alvo:** Educadores do ensino fundamental.

## **1º Encontro: Reloginho Cooperativo**

**Duração:** Aproximadamente 40 minutos.

**Objetivo:** Vivenciar a atividade em que todos os participantes precisam contribuir para superar o desafio coletivo cuja totalidade dos cones sejam retiradas do círculo central em tempo cada vez menor.

**Desenvolvimento:** Todos os participantes em roda, dentro dela há vários cones pequenos espalhados. O facilitador iniciará o jogo girando uma corda a meia altura e o objetivo dos participantes é entrarem no espaço do jogo e conseguirem retirar todos os cones sem que a corda toque em nenhum deles, caso a corda encoste em qualquer parte do corpo dos participantes, o mesmo não sairá do jogo, todos os cones voltam para o jogo e eles precisam tentar novamente. O objetivo do grupo é conseguir retirar todos os cones sem que a corda encoste em nenhum participante e no menor tempo possível, repetindo o jogo até que o grupo consiga superar os desafios que foram impostos pelo facilitador pesquisador, como girar mais rápido a corda e a cada tentativa diminuindo o tempo.

**Material:** Corda e cones pequenos.

**Avaliação:** Aplicação do questionário (antes do início da atividade) e observação, registro fotográfico da participação do grupo (desde que haja autorização para fotos).

### **Leitura Recomendada**

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos:** se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

Figura 17 – Fotos do início e final do Jogo Reloginho Cooperativo



Fonte: Arquivo do pesquisador

## **2º Encontro: Atividade Derruba a Bola**

**Duração:** Aproximadamente 40 minutos

**Objetivo:** Estimular a atenção, escuta atenta, raciocínio e execução conjuntamente.

**Desenvolvimento:** Todos os participantes segurarão um pano de T.N.T. com um buraco no meio e juntos deverão derrubar as bolinhas coloridas de acordo com as orientações que serão solicitadas pelo facilitador.

**Material:** Um pano de T.N.T. e bolas coloridas de piscina de bolinhas

**Avaliação:** Roda de Conversa com os participantes.

### Leituras Recomendadas

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar.** Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

SARAYDARIAN, Torkon. **A psicologia da cooperação e consciência grupal.** São Paulo. Aquariana, 1990.

Figura 18 – Fotos da explicação e do decorrer do Jogo Derruba a Bola



Fonte: Arquivo do pesquisador

### 3º Encontro: Atividade Saco Gigante

**Duração:** Aproximadamente 40 minutos

**Objetivo:** Auxiliar o planejamento em equipe, diálogo, apoio mútuo e confiança.

**Desenvolvimento:** Todos os participantes são convidados a percorrer um trajeto pré-determinado pelo facilitador. Porém, só poderão fazer isso juntos, dentro de um mesmo “Saco Gigante”, tendo um tempo limite para cumprir o desafio.

**Material:** “Saco Gigante” de lycra, no qual caibam em pé os participantes.’

**Avaliação:** Roda de Conversa

### Leitura Recomendada

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos:** se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

CALLADO, Carlos Velázquez. **Educação para a paz:** promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos. Walk Editora, 2004.

Figura 19 – Fotos da aplicação do Jogo Cooperativo Saco Gigante



Fonte: arquivo do Pesquisador.

#### 4º Encontro: Travessia

**Duração:** Aproximadamente 40 minutos.

**Objetivo:** Comunicação, estratégia, trabalho em equipe, cuidado e superação dos desafios impostos durante o jogo.

**Desenvolvimento:** Cada dupla de alunos receberá 1 placa de E.V.A e todos deverão atravessar um caminho determinado pelo facilitador sem pisar no chão, pisando somente nas placas de E.V.A. Para isso, as placas devem ser colocadas no chão e o último participante deve pegar a última placa de E.V.A. do chão e entregar para pessoa da frente, até chegar no primeiro para colocar no chão e todos darem mais um passo juntos e assim sucessivamente até todos chegarem ao outro lado.

**Material:** Placas de E.V.A.

**Avaliação:** Roda de Conversa

#### Leitura Recomendada

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos:** se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

AMARAL, Jader Denicol. **Jogos Cooperativos.** 3. ed. São Paulo: Phorte, 2004.

Figura 20 – Fotos do Jogo Cooperativo denominado Travessia





Fonte: Arquivo do pesquisador.

### 5º Encontro: Atividade Paraquedas

**Duração:** Aproximadamente 40 minutos.

**Objetivo:** Estimular e propiciar atividade desenvolvida pela colaboração, comunicação e trabalho em equipe

**Desenvolvimento:** Desenvolver dinâmicas com o paraquedas, onde todos(as) devem fazer esforço em conjunto para alcançar, coletivamente, o objetivo e executar as solicitações do facilitador.

**Material:** Paraquedas Cooperativo

**Avaliação:** Roda de Conversa

#### Leitura Recomendada

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos:** se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

SOLER, Reinaldo. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos.** Rio de Janeiro: Sprint, 2008.

Figura 21 – Fotos do Jogo Cooperativo denominado Paraquedas



Fonte: Arquivo do pesquisador.

### 6º Encontro: Algemas em Dupla

**Duração:** Aproximadamente 40 minutos.

**Objetivo:** Estimular o raciocínio e a solução em conjunto para solucionar o problema.

**Desenvolvimento:** Em duplas os discentes serão amarrados com um barbante e deverão achar uma solução para conseguirem se libertar, os que conseguirem irão ajudar os que não decifrarem o desafio até que todos estejam soltos.

**Material:** Barbante.

**Avaliação:** Roda de Conversa

### Leituras Recomendadas

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

BROTTO, Fábio. **JOGOS COOPERATIVOS – Se o importante é competir, fundamental é cooperar**. Santos: Projeto Cooperação, 2002.

SOLER, Reinaldo. **Jogos Cooperativos para Educação Infantil**. Rio de Janeiro. Sprint, 2003.

Figura 22 – Fotos da explicação e do decorrer do Jogo Algemas em Dupla



Fonte: Arquivo do pesquisador

## 7º Encontro: Atividade Chinelão

**Duração:** Aproximadamente 40 minutos

**Objetivo:** Estimular e proporcionar coordenação motora, ritmo, lateralidade e cooperação.

**Desenvolvimento:** Todos os educandos deverão se deslocar de um ponto A para um ponto B com um esqui que cabem 4 alunos de uma vez só e juntos deverão coordenar os passos para que possam se movimentar para chegarem ao ponto B, vão 4 e voltam 2 até que todo o grupo esteja do lado B.

**Material:** Tabua de madeira em formato de esqui.

**Avaliação:** Roda de Conversa

### Leitura Recomendada

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos:** se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

BROWN, Guilherme. **Jogos Cooperativos:** teoria e prática. São Leopoldo: Sinodal, 1994.

Figura 23 – Fotos do Jogo Cooperativo denominado Chinelão





Fonte: Arquivo do pesquisador

### 8º Encontro: Atividade Resgate

**Duração:** Aproximadamente 40 minutos.

**Objetivo:** Comunicação, trabalho em equipe e colaboração de todos do início ao final do jogo para alcançar o objetivo comum.

**Desenvolvimento:** Todos os participantes deverão resgatar uma caixa que estará em um determinado espaço e eles devem juntos retirarem a caixa desse espaço com o material que será fornecido pelo facilitador, conseguindo superar esse desafio como forma de agradecimento a participação todos ganharam pirulitos.

**Material:** Barbante, elástico, caixa e pirulitos.

**Avaliação:** Feedback sobre as atividades desenvolvidas nos 8 encontros.

#### Leitura Recomendada

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

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

Figura 24 – Fotos do início e final do Jogo Resgate



Fonte: Arquivo do pesquisador.

Ao longo desta sequência serão vivenciados jogos cooperativos que têm o potencial de estimular a cooperação, solidariedade, respeito mútuo e empatia. Estes são essenciais para o desenvolvimento socioemocional dos estudantes, contribuindo para a construção das relações interpessoais mais empáticas, colaborativas e para a criação de um ambiente escolar mais acolhedor e que inclua as diferenças

Esta sequência didática foi aplicada em estudantes do 5 ano do ensino fundamental que responderem a um questionário antes e depois de participarem dos encontros da sequência didática. As respostas dos participantes juntamente com as reflexões, depoimentos e ações durante os encontros demonstraram que os estudantes se engajam ativamente nessas atividades, desenvolvendo habilidades de trabalho em equipe e resolução de problemas juntos, além de estreitarem os laços de amizade. Os resultados indicaram que a introdução de jogos cooperativos no recreio contribuiu para a promoção da convivência interpessoal, com colaboração de todos para que as atividades fossem realizadas e do senso de coletividade. Considera-se, portanto, que a inclusão de atividades lúdicas baseadas na cooperação é um recurso para criar um ambiente mais acolhedor no espaço escolar - seja no recreio, na sala de aula. E que para tanto, se faz presente, repensar as práticas docentes e a formação inicial e continuada dos educadores.

Ao trazer os jogos cooperativos e sua reflexão no espaço escolar do ensino fundamental, por meio do produto educacional de uma sequência didática sobre jogos cooperativo, reitera-se o compromisso da educação com a formação integral do estudante, em promover à cooperação, o diálogo, a ajuda mútua, a solidariedade, a inclusão e a valorização da diversidade.

#### **6.4 Validação do produto educacional**

Esta sequência didática foi aplicada em estudantes do 5 ano do ensino fundamental que responderem a um questionário antes e depois de participarem dos encontros da sequência didática. As respostas dos participantes juntamente com as reflexões, depoimentos e ações durante os encontros da sequência didática mostraram que os estudantes se engajaram ativamente nessas atividades, desenvolvendo habilidades de trabalho em equipe e resolução de problemas juntos, além de estreitarem os laços de amizade.

Os resultados indicaram que a introdução de jogos cooperativos no recreio contribuiu para a promoção da convivência interpessoal, com colaboração de todos para que as atividades fossem realizadas, e do senso de coletividade. Considera-se, portanto, que a inclusão de atividades lúdicas baseadas na cooperação é um recurso

que possibilita criar um ambiente mais acolhedor no espaço escolar - seja no recreio, na sala de aula. E que para tanto, se faz presente, repensar as práticas docentes e a formação inicial e continuada dos educadores.

O Feedback dos participantes da pesquisa desde o primeiro dia foi muito positivo. Logo após essa primeira experiência eles já disseram que gostaram muito por ser uma atividade que nunca foi vivenciada pela turma e que acharam muito desafiador.

Quando me encontravam na escola me falavam que estavam ansiosos para o outro dia para saber qual seria a próxima atividade. No segunda dia, eles já estavam bem ansiosos e quando fui até a sala de aula para levá-los até o recreio todos comemoraram a minha chegada e muito curiosos, logo perguntaram qual seria a atividade vivenciada no dia.

E assim foram em todos os encontros, era só passar perto da porta que eles já ficavam todos alvoroçados com a minha presença e perguntando qual seria atividade do dia.

Alguns me perguntavam se teria futebol e eu conversava com eles que a proposta não era jogar contra o outro e sim jogar junto e que os jogos iriam propor esse desafio de trabalhar em equipe e que eles precisariam conseguir trabalhar de forma conjunta.

Todos os estudantes foram muito participativos e engajados nas atividades, durante os oito encontros. Nas rodas de conversas após as atividades, expressavam em suas falas que era uma experiência que não tinham vivenciado antes e gostariam que houvesse mais jogos em que o importante era participar e não só ganhar, Após o término da pesquisa depois deles terem passado pela sequência didática, como sou coordenador de esportes na escola e tenho contato direto com eles e elas, toda vez que me encontram, eles me perguntam quando poderão participar novamente do projeto.

O que mostra que o projeto foi bem aceito por parte dos estudantes com muita interação, participação e engajamento de todos durante as atividades.

## REFERÊNCIAS DO PRODUTO

AMARAL, Jader Denicol. **Jogos Cooperativos**. 3a. ed. São Paulo: Phorte, 2004.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos: Projeto Cooperação, 1999.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**: O jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.

BROWN, G. **Jogos Cooperativos**: Teoria e prática. São Leopoldo: Sinodal, 1995.

CABRITA, Ana Maria Gil Santos. **Recreio**: Espaço de Lazer/Tempo de Aprender, 2005.

CALLADO, Carlos Velázquez. **Educação para a paz**: promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos. Walk Editora, 2004.

CAVALLARI, V. R.; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 6.ed. São Paulo: Ícone, 1994.

DOLZ, J.; N., M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, B; DOLZ, J. **Gêneros Oraís e escritos na escola**. Trad. e org. ROJO, R.; CORDEIRO, G. S. São Paulo: Mercado das Letras, 2004.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

\_\_\_\_\_. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1979.

FORTUNA, T. R. Conhecendo o Grupo: jogos ajudam a estabelecer a interação na sala de aula. **Revista do Professor**, Porto Alegre, n. 57, p. 44-46, jan./mar. 1999.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro**: Teoria e prática da Educação Física. São Paulo, SP: Scipione, 1997.

FREIRE, Paulo. **Política e Educação**. São Paulo: Cortez, 2005.

FREIRE, Paulo. O compromisso do profissional com a sociedade. In: \_\_\_\_\_. **Educação e Mudança**. São Paulo. Paz e Terra, 2007.

FREIRE, Paulo. **Política e Educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

\_\_\_\_\_. **A arte de brincar**. São Paulo: Vozes, 2004.

HUIZINGA, H. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

LARROSA, Jorge B. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. (p.20-29.) Revista brasileira de Educação, 2022.

MATTOS, S. M. N. de A Afetividade como fator de inclusão escolar. **Teias**: Rio de Janeiro, ano 9, nº 18, pp. 50-59, julho/dezembro 2008. Disponível em: [file:///C:/Users/Owner/Downloads/tatcoutu,+Artigos\\_03-1.pdf](file:///C:/Users/Owner/Downloads/tatcoutu,+Artigos_03-1.pdf). Acesso em: 10 mar. 2024.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer**: Uma introdução. Campinas: Autores Associados, 2000.

\_\_\_\_\_. Possíveis Relações entre Educação Física e Lazer. **Corpoconsciência**, n. 1, 2012.

\_\_\_\_\_. **Algumas aproximações entre lazer e sociedade**. São Paulo: Vol.1, 2007.

\_\_\_\_\_. Subsídios para uma política de lazer - o papel da administração municipal. In: MARCELLINO, N.C. **Políticas Públicas de Lazer**. Campinas, Editora Alínea, 2008.

\_\_\_\_\_. **Lazer e educação**. 8.ed. Campinas: Papyrus, 2002.

NETO, C. Aprendizagem, desenvolvimento e jogo de atividade física. In G. Guedes. **Aprendizagem Motora: problemas e contextos**. Lisboa, Edições FMH, 2001.

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

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PEREIRA, B.; NETO, C.; SMITH, P. Os espaços de recreio e a prevenção do "Bullying" na escola. In: NETO, C. (Org.). **Jogo e desenvolvimento da criança**. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana, p. 238-257, 1995.

RECHIA, Simone. **O jogo do espaço e o espaço do jogo em escolas da cidade de Curitiba**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas, v.27, n.2, 2006.

REQUIXA, R. **Conceito de lazer**. Revista Brasileira de Educação Física e Desporto, 2007.

SARAYDARIAN, T. **A psicologia da cooperação e consciência grupal**. Tradução E. Higa. A. São Paulo, SP: Aquariana, 1990.

SASSAKI, R. K. **Inclusão**: Construindo uma sociedade para todos. 5. ed. Rio de Janeiro, WVA ,2003.

SCHREIBER, Zélia Tresoldi Meregalli. **Ludicidade**: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil. Rio Grande do Sul: **Lume**, 2010.

SOLER, Reinaldo. **Jogos Cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

SOLER, Reinaldo. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.

VIEIRA, Alexandre. **A educação física e a recreação**: uma nova proposta de trabalho. **Site Médico** – sua saúde cada vez melhor, 2016. Disponível em: <https://www.sitemedico.com.br/a-educacao-fisica-e-a-recreacao-uma-nova-proposta-de-trabalho/>>. Acesso em: 16 ago. 2023.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica**: edição comentada. Porto Alegre: Artmed, 2003.

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul Ltda., 1998.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, foi evidenciado que os jogos cooperativos têm o potencial de estimular a cooperação, solidariedade, respeito mútuo e empatia. Estes são essenciais para o desenvolvimento socioemocional dos estudantes, contribuindo para a construção de relações interpessoais positivas e para a criação de um ambiente escolar mais acolhedor e que inclua as diferenças

Os dados obtidos por meio dos questionários aplicados antes e depois da sequência didática juntamente com o desenvolvimento e aplicação do produto educacional - sequência didática dos jogos cooperativos – demonstraram que os estudantes se engajam ativamente nessas atividades, desenvolvendo habilidades de trabalho em equipe e resolução de problemas juntos, além de estreitarem os laços de amizade.

Os resultados indicam que a introdução de jogos cooperativos no recreio contribui significativamente para a promoção da convivência interpessoal, com colaboração de todos para que as atividades fossem realizadas e do senso de coletividade. Considera-se, portanto, que a inclusão de atividades lúdicas baseadas na cooperação é um recurso para criar um ambiente mais acolhedor no espaço escolar - seja no recreio, na sala de aula. E que para tanto, se faz presente, repensar as práticas docentes e a formação inicial e continuada dos educadores.

Ao trazer os jogos cooperativos e sua reflexão no espaço escolar do ensino fundamental, por meio do produto educacional de uma sequência didática sobre jogos cooperativo, reitera-se o compromisso da educação com a formação integral do estudante, em promover à cooperação, o diálogo, a ajuda mútua, a solidariedade, a inclusão e a valorização da diversidade - os depoimentos dos estudantes dos estudantes em relação ao produto educacional ratificam tais considerações.

## REFERÊNCIAS

- ANDRÉ, M. E. D. A. Pesquisa em educação: desafios contemporâneos. **Pesquisa em Educação Ambiental**, Ribeirão Preto, v. 1, n. 1, p. 43-57, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.18675/2177-580x.vol1.n1.p43-57>. Acesso em: 20 out. 2017.
- ARENDT, Hannah. **A crise na educação**: entre o passado e o futuro. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- AUSUBEL, D. P. **Psicologia educativa**: um ponto de vista cognitivo. México: Trillas, 1978.
- AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J.; HANESIAN, H. **Psicologia educacional**. São Paulo: Interamericana, 1980.
- AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos**: Uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano Editora, 2003.
- AWAD, Hani Zehdi Amine. **Brinque, jogue, cante e encanto com a recreação**: conteúdos de aplicação pedagógica teórico/prático. Jundiaí-SP: Fontora, 2004.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BORDENAVE, Juan E. Díaz. **O que é Participação**. São Paulo: Brasiliense, 1994
- BRACHT, Valter. **Sociologia crítica do esporte: uma introdução**. 2. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2003.
- BRAMANTE, Antônio Carlos. Lazer: Concepções e Significados. In: Licere – **Revista do Centro de Estudos de Lazer e Recreação/EEF/UFMG**. Belo Horizonte. v.1, 1998.
- BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos: Projeto Cooperação, 1999.
- BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**: O jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.
- BROWN, G. **Jogos Cooperativos**: Teoria e prática. São Leopoldo: Sinodal, 1995.
- CABRITA, Ana Maria Gil Santos. **Recreio**: Espaço de Lazer/Tempo de Aprender, 2005

CAVALLARI, V. R.; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 6.ed. São Paulo: Ícone, 1994.

CISLAGHI, K. M. F.; NETO, C. A. F. **O recreio escolar e as expectativas das crianças**. Sprint – Body Science, 2002.

CRESWELL, J. W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa**: escolhendo entre cinco abordagens. Porto Alegre, RS: Penso, 2014.

DOLZ, J.; N., M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, B; DOLZ, J. **Gêneros Oraís e escritos na escola**. Trad. e org. ROJO, R.; CORDEIRO, G. S. São Paulo: Mercado das Letras, 2004.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

\_\_\_\_\_. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1979.

FORTUNA, T. R. Conhecendo o Grupo: jogos ajudam a estabelecer a interação na sala de aula. **Revista do Professor**, Porto Alegre, n. 57, p. 44-46, jan./mar. 1999.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro**: Teoria e prática da Educação Física. São Paulo, SP: Scipione, 1997.

FREIRE, Paulo. **Política e Educação**. São Paulo: Cortez, 2005.

FREIRE, Paulo. O compromisso do profissional com a sociedade. In: \_\_\_\_\_. **Educação e Mudança**. São Paulo. Paz e Terra, 2007.

FREIRE, Paulo. **Política e Educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

\_\_\_\_\_. **A arte de brincar**. São Paulo: Vozes, 2004.

GARDNER, H. **Inteligências Múltiplas**: A teoria na prática. Porto Alegre: Artmed, 1995.

GATTI, B. A produção da pesquisa em educação no Brasil e suas implicações sociopolítico-educacionais: uma perspectiva da contemporaneidade. In: **Conferência de Pesquisa Sócio-Cultural**, 3., 2000, Campinas. Disponível em: Acesso em: 20 maio, 2017.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIROUX, Henry A. Professores como intelectuais transformadores. In: \_\_\_\_\_. **Os professores como intelectuais**: rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997, p.159-160.

GÓMEZ, A. I. Pérez. As funções sociais da escola: da reprodução à reconstrução crítica do conhecimento e da experiência (cap. I). In: SACRISTÁN, J. Gimeno e GÓMEZ A. L. Pérez. **Compreender e Transformar o Ensino**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

\_\_\_\_\_. Ensino para compreensão (cap. IV). In: SACRISTÁN, J. Gimeno e GÓMEZ A. L. Pérez. **Compreender e Transformar o Ensino**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

\_\_\_\_\_. Compreender o ensino na escola: modelos metodológicos de investigação educativa In: SACRISTÁN, J. Gimeno e GÓMEZ A. L. Pérez. **Compreender e Transformar o Ensino**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

HUIZINGA, H. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

LARROSA, Jorge B. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. (p.20-29.) Revista brasileira de Educação, 2022.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública**: a pedagogia crítico-social dos conteúdos. São Paulo: Loyola, 1985.

\_\_\_\_\_. **Adeus professor, adeus professora**: novas exigências educacionais e profissão docente. 13 ed. – São Paulo: Cortez, 2005.

MANTOAN, M. T. E. (org.) **A integração de pessoas com deficiência**. Contribuições para uma reflexão sobre o tema. São Paulo: Menon, 2005.

MATTOS, S. M. N. de A Afetividade como fator de inclusão escolar. **Teias**: Rio de Janeiro, ano 9, nº 18, pp. 50-59, julho/dezembro 2008. Disponível em: [file:///C:/Users/Owner/Downloads/tatcouth,+Artigos\\_03-1.pdf](file:///C:/Users/Owner/Downloads/tatcouth,+Artigos_03-1.pdf). Acesso em: 10 mar. 2024.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do Lazer**: Uma introdução. Campinas: Autores Associados, 2000.

\_\_\_\_\_. Possíveis Relações entre Educação Física e Lazer. **Corpoconsciência**, , Santo André, vol. 16, n. 1, p. 02-12, jan/jun. 2012.

\_\_\_\_\_. Algumas aproximações entre lazer e sociedade. **Revista Iberoamericana** vol.1, n.2, mai.2007/set. 2007.

\_\_\_\_\_. Subsídios para uma política de lazer - o papel da administração municipal. In: MARCELLINO, N.C. **Políticas Públicas de Lazer**. Campinas: Alínea, 2008.

\_\_\_\_\_. **Lazer e educação**. 8.ed. Campinas: Papyrus, 2002.

MELO, Victor Andrade de. **Conteúdos Culturais**. Dicionário Crítico do Lazer. Belo Horizonte, 2004.

NETO, C. Aprendizagem, desenvolvimento e jogo de atividade física. In G. Guedes. **Aprendizagem Motora: problemas e contextos**. Lisboa, Edições FMH, 2001.

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

TEIXEIRA, P. M. MEGID NETO, J. Uma proposta de tipologia para pesquisas de natureza interventiva. **Ciênc. Educ.**, Bauru, v. 23, n. 4, p. 1055-1076, 2017. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ciedu/a/cBjf7MPDSy5V5JYwFJR4bd/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 maio 2024.

PARO, V. H. **Gestão democrática da escola pública**. 3. ed. São Paulo: Ática, 2006.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PEREIRA, B.; NETO, C.; SMITH, P. Os espaços de recreio e a prevenção do “Bullying” na escola. In: NETO, C. (Org.). **Jogo e desenvolvimento da criança**. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana, p. 238-257, 1995.

RECHIA, Simone. **O jogo do espaço e o espaço do jogo em escolas da cidade de Curitiba**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas, v.27, n.2, 2006.

REQUIXA, R. **Conceito de lazer**. Revista Brasileira de Educação Física e Desporto, 2007.

REIS, J. A.; STAREPRAVO, L. J. **Políticas públicas para o lazer**: pontos de vista de alguns teóricos do lazer no Brasil. Licere, v. 11, n. 2, 2008

SARAYDARIAN, T. **A psicologia da cooperação e consciência grupal**. Tradução E. Higa. A. São Paulo, SP: Aquariana, 1990.

SASSAKI, R. K. **Inclusão**: Construindo uma sociedade para todos. 5. ed. Rio de Janeiro, WVA ,2003.

SAVIANI, Demerval. **Escola e Democracia**. Campinas: Autores Associados, 2008.

SCHREIBER, Zélia Tresoldi Meregalli. **Ludicidade**: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil. Rio Grande do Sul: Lume, 2010.

SENGE, P. M. **A quinta disciplina**: Arte, teoria e prática da organização de aprendizagem. São Paulo: Best Seller, 1994.

SOLER, Reinaldo. **Jogos Cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

VIEIRA, Alexandre. **A educação física e a recreação**: uma nova proposta de trabalho. Site Médico – sua saúde cada vez melhor, 2016. Disponível em: <https://www.sitemedico.com.br/a-educacao-fisica-e-a-recreacao-uma-nova-proposta-de-trabalho/>>. Acesso em: 16 ago. 2023.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica**: edição comentada. Porto Alegre: Artmed, 2003.

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul Ltda., 1998.

## APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO

Responda às questões abaixo com sinceridade, pois é muito importante para a organização dos resultados do trabalho:

1 – Você conhece os jogos cooperativos?

( ) Sim ( ) Não

2 – Sabe para que servem os jogos cooperativos?

( ) Sim ( ) Não

Se a resposta for sim, para que servem:

---

---

3 – Os jogos cooperativos ensinam algo?

Sim ( ) Não ( )

Se a resposta for sim, o que:

---

---

4 – O que você acha do recreio?

( ) Gosto muito ( ) normal ( ) Não gosto

5 – O que mais gosta de fazer no recreio?

Comer ( ) ( ) Correr ( ) Nada ( ) Outro

Se a resposta for outro, o que seria: \_\_\_\_\_

6 – E o que menos gosta de fazer no recreio?

Comer ( ) ( ) Correr ( ) Nada ( ) Outro

Se a resposta for outro, o que seria: \_\_\_\_\_

7 – Quantos colegas da turma você considera ter mais afinidade?

1 a 5 colegas ( ) ( ) 6 a 10 colegas ( ) mais de 10 colegas

8 – Na sua visão o recreio ajuda na convivência da turma?

( ) Sim ( ) Não

Por quê:

---

---

9 – Você vê o recreio como um ambiente para novas amizades?

( ) Sim ( ) Não

Por quê:

---

---

10 – O que você acha que poderia melhorar na convivência entre seus colegas de turma durante o Recreio?

**APÊNDICE B – VIDEOS DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA**

## **ANEXO A – TERMO DE ANUÊNCIA INSTITUCIONAL - TAI**

Declaramos para os devidos fins que estamos de acordo com a execução do projeto de pesquisa intitulado “Jogos e Brincadeiras no Ensino Fundamental - Trabalhando os jogos cooperativos no recreio e a convivência na escola”, sob a coordenação e a responsabilidade do pesquisador Prof. Marcio Tonelli Bernardes, e assumimos o compromisso de apoiar o desenvolvimento da referida pesquisa a ser realizada nessa instituição, no período de 23/11/2023 a 01/12/2023, após a devida aprovação no Sistema CEP/CONEP.

Santos, 10 de novembro de 2023.

---

Diretora do Colégio

\*Em instituição de pleno direito o Termo de Anuência deve ser expedido pela própria instituição anuente, em seu papel timbrado e com a assinatura do maior gestor ou gestor com autoridade para tal, incluindo o período de autorização de realização.

## **ANEXO B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)**

**TÍTULO DA PESQUISA** Jogos e brincadeiras no ensino fundamental - trabalhando os jogos cooperativos no recreio e a convivência na escola

**Número do CAAE:** 75558923.0.0000.5509

Estamos convidando seu(ua) filho(a) ou dependente a participar como voluntário de uma pesquisa cujo título é Jogos e Brincadeiras no Ensino Fundamental - Trabalhando os jogos cooperativos no recreio e a convivência na escola. Este documento, chamado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, visa assegurar seus direitos como responsável do participante e é elaborado em duas cópias, uma que deverá ficar com você e outra com o pesquisador.

Por favor, leia com atenção e calma. Se houver perguntas antes ou mesmo depois de assiná-lo, você poderá tirar dúvidas com o pesquisador. Não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo se você não aceitar que seu dependente participe ou se retirar sua autorização em qualquer momento.

### **Justificativa e objetivos**

Objetivo do trabalho é discutir a relevância dos jogos cooperativos no recreio, como recurso para uma convivência harmoniosa entre os estudantes do 5. ano do ensino fundamental de uma escola particular de Santos – SP. Para alcançar esse objetivo, destaco os respectivos objetivos específicos:

- Aprofundar o referencial teórico sobre jogos cooperativos e a convivência interpessoal durante o recreio escolar;
- Comparar as respostas antes e depois da aplicação de uma sequência de atividades de jogos cooperativos durante o recreio em estudantes do 5. ano do ensino fundamental referente a convivência e as relações interpessoais;
- Elaborar um produto educacional com foco em jogos cooperativos e convivência para serem aplicados durante o recreio.

### **Procedimentos**

Participar durante 8 dias de jogos cooperativos durante o recreio escolar e responder 2 (dois) questionários, um no 1 primeiro dia e outro no último dia. Cada questionário tem 10 perguntas.

## **Desconfortos e riscos**

O risco nesta pesquisa poderá ser considerado mínimo, caso não se sinta à vontade em responder as perguntas, pode deixá-las sem resposta, se sentir cansado quando estiver respondendo o questionário, poderá parar e combinar com o pesquisador o retorno. Caso se sintam cansado ou desconfortado devido as atividades propostas nos jogos cooperativos, também, poderá parar e retornar quando quiser, além de ser encaminhado ao Setor de Enfermaria da escola.

Compreenderemos caso queira deixar de participar da pesquisa a qualquer momento sem nenhum prejuízo ou coação.

## **Benefícios**

A sua participação contribuirá para a construção do conhecimento científico e para que possamos entender melhor como podemos contribuir para que o recreio possa se transformar em um espaço de convivência harmoniosa por meio dos jogos cooperativos.

## **Acompanhamento e assistência**

A qualquer momento, antes, durante ou até o término da pesquisa, nos colocamos a disposição para qualquer dúvida sobre a pesquisa. Qualquer desconforto, o aluno será encaminhado, imediatamente, para o Setor de Enfermaria dentro da Escola. O Setor de Enfermaria conta com uma profissional de Saúde. Os pais/ responsáveis serão comunicados, prontamente.

## **Sigilo e privacidade**

Você tem a garantia de que sua identidade e de seu dependente serão mantidas em sigilo. Os dados coletados serão utilizados exclusivamente para fins da pesquisa, e que poderão ser apresentados em eventos de natureza científica e/ou publicados, sem revelar a identidade dos participantes.

## **Ressarcimento e indenização**

Caso esta pesquisa cause, comprovadamente, qualquer desconforto, custo ou dano procure o pesquisador responsável a fim de ressarcimento ou possível indenização.

## **Contato**

Em caso de dúvidas sobre a pesquisa, se precisar consultar esse registro de consentimento ou quaisquer outras questões, você poderá entrar em contato com os pesquisadores:

Nome do pesquisador responsável: Marcio Tonelli Bernardes

Endereço: Avenida Conselheiro Nébias, 536 - 2. andar. Santos- SP

E-mail: [marcio.bernardes@unimes.br](mailto:marcio.bernardes@unimes.br)

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação e sobre questões éticas do estudo, você poderá entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Metropolitana de Santos (das 08h30 às 11h30 e das 13h00 às 17h) na Avenida Conselheiro Nébias, 536 - 2. andar. Santos- SP. E-mail: [cpq@unimes.br](mailto:cpq@unimes.br)

### **Consentimento Livre e Esclarecido**

Após ter recebido informações sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos, procedimentos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que este estudo pode acarretar, aceito de meu dependente participe

Nome do(a) responsável: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
(Assinatura do participante ou nome e assinatura do seu RESPONSÁVEL LEGAL)

### **Responsabilidade do Pesquisador:**

Asseguro ter explicado e fornecido uma cópia deste documento ao responsável pelo participante. Informo que o estudo foi aprovado pelo CEP perante o qual o projeto foi apresentado. Comprometo-me a utilizar o material e os dados obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades previstas neste documento ou conforme o consentimento dado pelo participante.

\_\_\_\_\_. Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.  
(Assinatura do pesquisador)

## ANEXO C - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TALE)

### Termo de Assentimento do Menor

Meu nome é Marcio Tonelli Bernardes e quero convidá-lo(a) a participar da pesquisa cujo título é Jogos e Brincadeiras no Ensino Fundamental - Trabalhando os jogos cooperativos no recreio e a convivência na escola. Essa pesquisa tem como objetivo: Discutir a relevância dos jogos cooperativos no recreio, como recurso para uma convivência harmoniosa entre os estudantes do 5. ano do ensino fundamental de uma escola particular de Santos. Vou pedir para você participar de jogos no recreio durante 8 dias e que responda um questionário no primeiro e no último dia dos jogos e seu nome não será identificado.

Você pode escolher se deseja ou não participar. Discutimos essa pesquisa com os seus pais e/ou responsáveis e eles sabem que nós, também, estamos pedindo a sua autorização. Seus pais ou responsáveis concordam que você participe desta pesquisa, mas não tem nenhum problema se você não quiser participar ou se quiser desistir durante a pesquisa. Caso você se sinta desconfortável ou incomodado durante os jogos, me avise, imediatamente, iremos parar e poderemos ir ao Setor de Enfermaria da Escola. Se sentir cansaço ao responder o questionário poderá não responder as perguntas ou parar, descansar e retornaremos as questões. Há coisas importantes que podem acontecer como a sua participação de jogos durante o recreio com o intuito de interação entre a turma.

Se você tiver alguma dúvida ou queira desistir de participar da pesquisa, você pode perguntar e me localizar pelo telefone (13) 97407-3863 ou no e-mail: [marcio.bernardes@unimes.br](mailto:marcio.bernardes@unimes.br). Poderá, também, entrar em contato com a Secretária do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Metropolitana de Santos (das 08h30 às 11h30 e das 13h00 às 17h) na Avenida Conselheiro Nébias, 536 - 2. andar. Santos-SP. E-mail: [cpq@unimes.br](mailto:cpq@unimes.br). Telefone: (13) 3228-3400 ramal: Comitê de Ética.

Caso concorde com o que leu e foi explicado, preencha os dados abaixo:

Eu, \_\_\_\_\_ entendi que posso dizer “sim” e participar dessa pesquisa, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir sem ser prejudicado. O pesquisador tirou minhas dúvidas e conversou com os

meus responsáveis. Recebi uma cópia desse documento, li e concordo em participar da pesquisa.

Santos, de novembro de 2023.

Menor: \_\_\_\_\_

Assinatura do pesquisador (a) \_\_\_\_\_

## ANEXO D – FICHA DE AVALIAÇÃO DO PRODUTO



**UNIVERSIDADE METROPOLITANA DE SANTOS  
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL PRÁTICAS DOCENTES NO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

**Mestrando(a):** Márcio Tonelli Bernardes

**Título da Dissertação:** Jogos e brincadeiras no ensino fundamental - Trabalhando os jogos cooperativos no recreio e a convivência na escola.

**Produto Educacional:** Jogos cooperativos – Sequência didática para educadores no ensino fundamental.

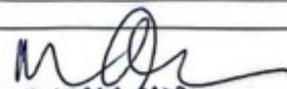
**Orientadora:** Dr<sup>a</sup> Elisete Gomes Natário

FICHA DE AVALIAÇÃO E VALIDAÇÃO DE PRODUTO EDUCACIONAL (PE)	
<b>Registro</b> – refere-se a uma catalogação do PE.	<input checked="" type="checkbox"/> o PE possui informações acerca de ficha catalográfica da Universidade. <input type="checkbox"/> o PE possui registro da licença Creative Commons ou equivalente. <input type="checkbox"/> o PE possui ISSN ou ISBN. <input type="checkbox"/> o PE possui DOI.
<b>Complexidade</b> – compreende-se como uma propriedade do PE relacionada às etapas de elaboração, desenvolvimento e/ou validação do produto educacional. <i>*mais de um item pode ser marcado.</i>	<input checked="" type="checkbox"/> o PE é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado a questão de pesquisa da dissertação ou tese. <input checked="" type="checkbox"/> a metodologia apresenta objetivamente a forma de aplicação e análise do PE. <input checked="" type="checkbox"/> há uma reflexão sobre o PE com base nos referenciais teóricos e teórico-metodológicos empregados na respectiva dissertação. <input checked="" type="checkbox"/> há apontamentos sobre os limites de utilização do PE.
<b>Impacto</b> – considera-se a forma como o PE foi utilizado e/ou aplicado nos sistemas educacionais, culturais, de saúde ou CT&I. É importante destacar se a demanda foi espontânea ou	<input type="checkbox"/> protótipo/piloto não utilizado no sistema relacionado à prática profissional do discente. <input checked="" type="checkbox"/> protótipo/piloto com aplicação no sistema Educacional no Sistema

contratada.	relacionado à prática profissional do discente.
<b>Aplicabilidade</b> – relaciona-se ao potencial de facilidade de acesso e compartilhamento que o PE possui, para que seja acessado e utilizado de forma integral e/ou parcial em diferentes sistemas.	( ) PE tem características de aplicabilidade a partir de protótipo/piloto, mas não foi aplicado durante a pesquisa. (X) PE tem características de aplicabilidade a partir de protótipo/piloto e foi aplicado durante a pesquisa, exigível para o doutorado. ( ) PE foi aplicado em diferentes ambientes/momentos e tem potencial de replicabilidade face a possibilidade de acesso e descrição.
<b>Acesso</b> – relaciona-se a forma de acesso ao PE.	( ) PE sem acesso. ( ) PE com acesso via rede fechada. ( ) PE com acesso público e gratuito. (X) PE com acesso público e gratuito pela página do Programa ( ) PE com acesso por Repositório institucional nacional ou internacional – com acesso público e gratuito.
<b>Aderência</b> – compreende-se como a origem do PE apresenta origens nas atividades oriundas das linhas e projetos de pesquisa do PPG em avaliação.	(X) Sem nítida aderência às linhas de pesquisa ou projetos de pesquisa do PPG stricto sensu ao qual está filiado. ( ) Com evidente aderência às linhas de pesquisa ou projetos de pesquisa do PPG stricto sensu ao qual está filiado.
<b>Inovação</b> – considera-se que o PE é/foi criado a partir de algo novo ou da reflexão e modificação de algo já existente revistando de forma inovadora e original.	(X) PE de alto teor inovador (desenvolvimento com base em conhecimento inédito). ( ) PE com médio teor inovador (combinação e/ou compilação de conhecimentos pré-estabelecidos). ( ) PE com baixo teor inovador (adaptação de conhecimentos existentes).

**Observações:**

Assinatura dos membros da banca:



MARIÂNGELA CABRA  
RG. 5862704

Profª Drª Elisete Gomes Natário

3

Orientadora e Presidente da Banca Examinadora  
Universidade Metropolitana de Santos - UNIMES



Profª Drª Mariangela Camba  
Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES  
Membro Interno da Banca Examinadora

Profª Drª Emilia Maria Bezerra Cipriano Castro Sanches  
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP  
Membro Externo da Banca Examinadora

Data da defesa: 25/06/2024