

UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO

GUIA PEDAGÓGICO DE JOGOS COOPERATIVOS NO
ENSINO MÉDIO

Práticas para o Desenvolvimento da Convivência e da
Cooperação

Autor: André Luiz da Costa
Orientador: Prof. Dr. Ivo Ribeiro de Sá
São Caetano do Sul – 2025

Costa, André Luiz.

GUIA PEDAGÓGICO DE JOGOS COOPERATIVOS NO ENSINO MÉDIO :
práticas para o desenvolvimento da convivência e da cooperação /

André Luiz da Costa. – São Caetano do Sul, 2025.

34 p. ; 30 cm.

Produto Educacional – (Mestrado Profissional em Educação) –
Universidade Municipal de São Caetano do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Ivo Ribeiro de Sá.

1. Jogos cooperativos. 2. Educação Física – Ensino Médio.
3. Convivência. 4. Cooperação.

CDD: 371.7

Título: *Guia Pedagógico de Jogos Cooperativos no Ensino Médio*
 Autor: André Luiz da Costa
 Orientador: Prof. Dr. Ivo Ribeiro de Sá
 Instituição: Universidade Municipal de São Caetano do Sul – USCS
 Programa: Mestrado Profissional em Educação
 Edição: 1ª edição — 2025
 Licença: Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0
 ISBN fictício (se a banca solicitar): 978-65-00000-000-0

SUMÁRIO

Seção	Página
1. APRESENTAÇÃO	5
2. CONTEXTUALIZAÇÃO.....	5
3. JUSTIFICATIVA.....	7
4. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	9
5. METODOLOGIA.....	13
6. ESTRUTURA DA PROPOSTA.....	17
7. GUIA PRÁTICO DOS JOGOS COOPERATIVOS.....	21
7.1 Queimada Competitiva.....	21
7.2 Futebol Cooperativo.....	22
7.3 Roda de Passes Múltiplos.....	23

Seção	Página
7.4 Handebol Múltiplo.....	23
7.5 Basquete de Revezamento.....	24
7.6 Voleibol Gigante.....	24
7.7 Queimada Cooperativa.....	25
8. ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR.....	25
9. POTENCIAL DE APLICAÇÃO.....	29
10. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
11. REFERÊNCIAS.....	33
12. SOBRE O AUTOR.....	33

1. APRESENTAÇÃO

Este guia pedagógico foi desenvolvido com o objetivo de oferecer aos professores de Educação Física uma proposta prática e fundamentada para a aplicação de jogos cooperativos no Ensino Médio.

O material foi construído no campo da prática docente, a partir de experiências reais com turmas escolares, e organizado em formato passo a passo para facilitar a utilização pelos professores.

Os jogos apresentados aqui:

- incentivam o respeito, empatia e apoio mútuo;
- fortalecem a convivência entre estudantes;
- podem ser aplicados em qualquer escola, com poucos materiais;
- promovem a participação de todos, inclusive estudantes com baixa habilidade motora.

O professor atua como mediador, favorecendo o diálogo e a construção coletiva, e não como juiz da competição.

Este guia deve ser lido e utilizado como instrumento de trabalho, com orientações concretas que podem ser aplicadas imediatamente nas aulas, sem necessidade de referência contínua à dissertação acadêmica.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO

As aulas de Educação Física no Ensino Médio, na maior parte das escolas brasileiras, ainda são marcadas pela forte presença de jogos competitivos, seleção de talentos e uma lógica de rendimento. Em muitas situações, vencer se torna mais importante do que conviver, comunicar-se ou aprender com o outro. Consequentemente:

- alguns estudantes participam muito;
- outros participam pouco;
- alguns são excluídos;
- outros assumem o papel de “donos do jogo”.

Esse cenário não é apenas motor. Ele impacta diretamente as relações sociais, emocionais e até a permanência do estudante na atividade.

Ao observar turmas de Ensino Médio, é possível identificar comportamentos recorrentes durante jogos competitivos:

- centralização da bola em poucos alunos;
- frustração diante do erro;
- vergonha e retraimento;
- agressividade verbal ou física;
- silêncio e isolamento;
- desmotivação.

Muitos professores testemunham que:

“Os mesmos alunos dominam o jogo, enquanto outros ficam à margem, evitando participar.”

Essa realidade não se explica apenas pela habilidade motora — mas por padrões sociais, experiências anteriores, timidez, medo do julgamento ou histórico de fracasso no esporte.

Nesse contexto, os jogos cooperativos oferecem uma alternativa segura, pois:

- há espaço para todos os corpos;
- não existe eliminação;
- a meta é coletiva;
- cada pessoa tem papel significativo.

Quando a lógica do trabalho coletivo é incorporada de maneira contínua, o clima das aulas muda:

há mais diálogo, mais apoio, mais risos e menos tensão.

Os estudantes começam a perceber-se como parte de um grupo e, gradualmente, faz sentido ajudar o outro.

Essa é a base desta proposta pedagógica.

3. JUSTIFICATIVA

A proposta deste guia torna-se necessária por três motivos pedagógicos centrais.

1) Necessidade de práticas inclusivas e humanizadoras

As escolas recebem estudantes com histórias diferentes, ritmos diferentes e interesses diferentes. O professor que trabalha apenas com modelos de competição dificilmente conseguirá incluir todos. Alguns se destacam, outros são invisibilizados.

Os jogos cooperativos:

- redistribuem o protagonismo;
- oferecem oportunidades de sucesso e expressão para todos;
- valorizam mais o processo do que o resultado.

Isso contribui para uma escola que acolhe, e não seleciona.

2) Desenvolvimento de competências socioemocionais

As competências da BNCC reforçam a importância de:

- convivência respeitosa,
- resolução de conflitos,
- cooperação e comunicação,
- responsabilidade,
- empatia.

Esses elementos aparecem naturalmente durante os jogos cooperativos, desde que o professor:

- oriente;
- escute;
- provoque reflexão após as atividades.

Ao final da aula, quando estudantes conversam sobre como se sentiram, o conteúdo deixa de ser apenas motor e passa a ser formativo.

3) Apoio à prática docente com material claro e aplicável

Muitos professores desejam trabalhar com cooperação, mas:

- não encontram propostas sistematizadas,
- não sabem por onde começar,
- ou têm receio de abandonar o modelo tradicional.

Por isso, este guia oferece:

- jogos organizados em sequência,
- orientações passo a passo,
- quadros de dificuldades e intervenções,
- sugestões de adaptações,
- mediações possíveis,
- perguntas para rodas de conversa.

A lógica é simples:

Não basta conhecer os jogos. É preciso saber como conduzi-los para que se tornem experiências de convivência.

Síntese orientativa

A partir dessa contextualização e justificativa, o guia tem o objetivo de:

- estruturar uma sequência didática de jogos cooperativos;
- orientar o professor na mediação das aulas;
- favorecer um ambiente acolhedor e participativo;
- desenvolver habilidades sociais e emocionais.

A proposta não pretende substituir os jogos competitivos, mas equilibrar a vivência corporal: a competição pode existir, mas a cooperação precisa existir também.

4. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

A proposta dos jogos cooperativos se sustenta em uma visão de Educação Física escolar que vai além da competição e do desempenho técnico. O foco recai sobre como os estudantes convivem, como resolvem conflitos e como constroem soluções coletivas. Essa perspectiva se baseia em três pilares centrais:

- Convivência
- Interdependência
- Transcendência

Esses pilares, apresentados de forma prática pelo autor Fábio Otuzi Brotto (2013), estão diretamente ligados ao trabalho cotidiano do professor em aula. A seguir, cada um deles é explicado com orientações claras de aplicação.

4.1 Convivência: o jogo como espaço de encontro

Convivência, no contexto dos jogos cooperativos, significa cuidar das relações entre as pessoas durante o jogo. O objetivo não é apenas jogar, mas como se joga.

Orientações práticas ao professor:

- Observe as interações: quem é acolhido, quem é ignorado?
- Estimule falas de incentivo: “Boa tentativa!”, “Vamos todos juntos!”
- Dê tempo para que os estudantes elaborem conflitos em roda de conversa.

Aprendizagem esperada: o grupo percebe que não existe jogo bom quando alguém sai machucado, humilhado ou apagado.

4.2 Interdependência: só funciona quando fazemos juntos

Interdependência é o princípio que sustenta os jogos cooperativos. A lógica é simples:

“Se não fizermos juntos, o jogo não funciona.”

Nos jogos desta proposta, o resultado é consequência:

- da comunicação,
- da ajuda mútua,
- do apoio ao colega,
- da organização coletiva.

Orientações ao professor:

- Faça perguntas que induzem a cooperação: “Quem ainda não participou?” “Qual estratégia vocês pensaram como grupo?”
- Dê feedback para o grupo, não para o indivíduo: “Vocês melhoraram como equipe”.

Aprendizagem esperada: os estudantes começam a perceber que todos têm importância, inclusive os menos habilidosos.

4.3 Transcendência: superar juntos

Transcendência, nos jogos cooperativos, não é vencer o outro, é superar o próprio grupo:

Ontem gritavam, excluía, desrespeitavam. Hoje conseguem conversar, incluir e negociar

A transformação se dá pelo significado atribuído à experiência.

Orientações ao professor:

Após cada jogo, conduza uma reflexão curta:

- “O que aprendemos?”
- “Quem ajudou hoje?”
- “Quando alguém ficou triste, o que fizemos?”

O professor não dá respostas — ajuda os estudantes a perceberem.

Aprendizagem esperada: os estudantes passam a valorizar:

- empatia,
- comunicação respeitosa,
- construção coletiva.

4.4 Conexão com a BNCC

A BNCC (Brasil, 2018) destaca competências gerais que dialogam diretamente com os jogos cooperativos:

- Empatia e cooperação
- Responsabilidade e cidadania
- Comunicação
- Trabalho coletivo

O professor pode usar os jogos como situações reais de aprendizagem socioemocional.

Exemplo: Durante um jogo, um estudante fica chateado. O grupo conversa, ajusta a regra, acolhe esse estudante. Essa atitude traduz uma formação humana, não só a prática esportiva.

Aprendizagem esperada: a aula não é apenas “jogar”, mas aprender a conviver.

4.5 Cultura corporal do movimento

Autores brasileiros como Darido & Rangel (2005) e Neira (2017) defendem que a Educação Física deve considerar o corpo como expressão de:

- identidade,
- cultura,
- emoção,
- comunicação.

Nos jogos cooperativos, essa ideia aparece quando:

- estudantes criam regras,
- negociam movimentos,
- expressam alegria, frustração, apoio.

Orientação ao professor:

Valorize a expressão corporal, o improviso, a invenção de soluções com o próprio corpo.

Aprendizagem esperada: todos participam com seu ritmo, sua força, seu jeito

4.6 Princípios operacionais para a aula

Os jogos cooperativos funcionam melhor quando o professor assume:

- postura de mediador, não de juiz;
- foco no processo, não no placar;
- escuta ativa;
- acolhimento às diferenças.

Frase-chave para lembrar:

“Não é ganhar. É brincar sem deixar ninguém para trás.”

4.7 Síntese para o professor

O que importa no jogo cooperativo?

- Relações humanas;
- Comunicação;
- Ajuda mútua;
- Participação de todos;
- Reflexão sobre o que se viveu.

O que NÃO importa?

- Vencer;

- Eliminados;
- Performance individual;
- Campeões.

5. METODOLOGIA

A metodologia aqui apresentada tem como finalidade orientar o professor sobre como aplicar a sequência de jogos cooperativos de forma clara, estruturada e intencional.

O foco não está em descrever o que foi feito em uma pesquisa, mas em indicar como fazer na prática, etapa por etapa.

A abordagem é qualitativa, participativa e formativa, baseada na observação ativa, mediação dialógica e registro reflexivo.

5.1. Princípios orientadores

Ao conduzir os jogos, o professor deve se apoiar em quatro princípios:

1. Escuta ativa – olhar atento às interações, sentimentos, falas e relações.
2. Mediação dialógica – interferir com perguntas que provoquem reflexão.
3. Inclusão intencional – todos têm direito à participação.
4. Registro sistemático – observação contínua, com anotações significativas.

O professor atua menos como árbitro, mais como mediador.

5.2. Organização da sequência didática

A sequência é composta por sete aulas, aplicadas na ordem abaixo:

Ordem	Jogo	Eixo cooperativo principal
1	Queimada Competitiva	Diagnóstico / referência inicial
2	Futebol Cooperativo	Metas coletivas
3	Roda de Passes Múltiplos	Inclusão
4	Handebol Múltiplo	Inclusão
5	Basquete de Revezamento	Metas
6	Voleibol Gigante	Inclusão
7	Queimada Cooperativa	Transcendência / fechamento

Cada jogo possui objetivos, regras, mediações e quadros de intervenção.

5.3. Preparação das aulas

Antes das atividades, recomenda-se:

- explicitar o objetivo cooperativo do dia;
- estabelecer combinados com os estudantes:
 - o respeito
 - o diálogo
 - o acolhimento
 - o participação
- explicar o sentido pedagógico do jogo:

“Hoje não é sobre ganhar. É sobre como cooperamos.”

O professor deve explicitar expectativas de convivência:

- todos devem ter oportunidades de tocar na bola;
- ninguém deve ser excluído;

- erros são parte da aprendizagem.

5.4. Condução dos jogos: passo a passo

Cada jogo deve seguir três momentos:

a) Início

- explicação breve;
- demonstração das regras;
- definição das metas;
- perguntas orientadoras, como:
“Como vocês pretendem alcançar isso juntos?”

b) Desenvolvimento

- o professor observa, escuta e faz intervenções curtas:
 - o “Quem ainda não participou?”
 - o “Que estratégia vocês estão usando?”
 - o “Vocês estão se ajudando?”

Intervenções devem ser sem julgamento, orientadas por perguntas.

c) Fechamento com roda de conversa

Esse momento é essencial.

Sugestões de perguntas:

- Como se sentiram?
- O que foi difícil? Por quê?
- O que funcionou bem?
- Alguém foi excluído? Como evitar?
- O que aprendemos para a próxima aula?

O fechamento transforma o jogo em reflexão.

5.5. Registro e observação

O professor deve registrar:

- comportamentos;
- falas marcantes;
- conflitos e resoluções;
- indicadores de inclusão/exclusão;
- avanços na cooperação.

O registro pode ser feito em:

- diário de campo,
- tabela de observação,
- notas rápidas após a aula.

Exemplo de quadro simples para uso imediato:

Aspecto observado	Evidências	Comentários
Participação	Quem participa mais/menos?	Por quê?
Comunicação	Há diálogo? Escuta?	Como melhorar?
Emoções	Tensão? Alegria? Frustração?	Intervenção necessária?
Inclusão	Alguém fica de fora?	Estratégias?
Cooperação	Houve ajuda mútua?	Exemplos?

5.6. Papel do professor como mediador

O professor não controla, não julga e não aponta culpados.

Ele media com perguntas:

- “Como podemos incluir quem ficou de fora?”
- “Que outra estratégia poderíamos testar?”
- “Como podemos cuidar uns dos outros?”

O objetivo é ensinar convivência, não apenas ensinar jogo.

5.7. Avaliação formativa

A avaliação é processual, não quantitativa.

Critérios recomendados:

Critério	Indicadores
Participação	envolvimento, abertura, coragem de agir
Cooperação	escuta, apoio, ajuda aos colegas
Respeito	linguagem, atitudes, cuidado
Responsabilidade	atenção às regras, compromisso coletivo
Reflexão	capacidade de analisar o jogo

Não se avaliam “pontos”, mas comportamentos.

5.8. Adaptação e flexibilidade

Cada turma tem seu ritmo.

O professor deve adaptar:

- espaço,
- materiais,
- regras,
- tempo.

Se uma turma não está pronta para o próximo jogo, repete-se o mesmo jogo com novas metas.

Exemplo:

“Hoje, todos precisam conversar antes de jogar.”

5.9. Ética e cuidado

A aula deve promover:

- acolhimento,
- respeito,
- empatia.

Conflitos são esperados.

O professor deve abraçar o conflito como oportunidade:

“O que podemos aprender com isso?”

5.10. Síntese metodológica

A metodologia se resume em seis verbos:

1. Planejar
2. Explicar o sentido cooperativo
3. Observar
4. Medir com perguntas
5. Registrar
6. Refletir com o grupo

Se esses passos forem seguidos, a cooperação aparece.

6. Estrutura da Proposta

A proposta pedagógica apresentada neste guia está organizada em forma de sequência didática, planejada para ser aplicada nas aulas de Educação Física do Ensino Médio. A sequência foi desenvolvida considerando a lógica de progressão entre as atividades: inicia-se com um jogo competitivo (diagnóstico), avança com jogos cooperativos centrados em metas e inclusão, e culmina com um jogo cooperativo de transcendência.

Ao aplicar a sequência, o professor não precisa mencionar a pesquisa ou explicar conceitos acadêmicos aos estudantes. Em vez disso, a estrutura funciona como um passo a passo de aula, sempre com foco em valores como convivência, respeito e participação de todos.

A seguir, apresentam-se os elementos que compõem a estrutura da proposta.

6.1 Organização Geral

A sequência é composta por sete aulas, cada uma com:

- objetivo pedagógico claro;
- regras adaptadas para a cooperação;
- intervenções possíveis do professor;
- quadros de dificuldades e estratégias;
- momento final de reflexão com o grupo.

As aulas podem ser aplicadas consecutivamente (uma por semana) ou distribuídas ao longo do bimestre, dependendo do calendário da escola.

6.2 Princípios orientadores

A aplicação dos jogos é sustentada por três princípios essenciais:

a) Participação de todos

Todos os estudantes devem ter oportunidades reais de envolvimento.

O professor observa e intervém quando percebe:

- exclusões naturais;
- centralização de jogadas;
- lideranças dominantes;
- desmotivação.

b) Mediação dialógica

A condução não é autoritária. O professor faz perguntas que ativam o pensamento:

- “O que vocês podem tentar juntos agora?”
- “Quem ainda não participou?”
- “Como o grupo pode ajudar?”

c) Valorização do processo

O foco está na construção coletiva, e não no placar.

A aula termina com uma conversa curta sobre:

- o que funcionou;
- o que foi difícil;
- como o grupo se sentiu.

6.3 Sequência das Aulas

A ordem dos jogos é fundamental para o sentido da proposta:

1. **Queimada Competitiva**

Diagnóstico do comportamento competitivo, tensões e lideranças.

2. **Futebol Cooperativo**

Introdução de metas coletivas e tomada de decisão compartilhada.

3. **Roda de Passes Múltiplos**

Inclusão e ritmo coletivo como objetivo principal.

4. **Handebol Múltiplo**

Diversidade de papéis, organização espacial e ajuda mútua.

5. **Basquete de Revezamento**

Sequência cooperativa: cada gesto depende do anterior.

6. **Voleibol Gigante**

Interdependência evidente: todos sustentam a bola.

7. **Queimada Cooperativa**

Síntese da convivência cooperativa, com resgate e transcendência.

6.4 Duração e logística

- Cada aula pode durar entre 40 e 50 minutos.
- Se houver necessidade, o professor pode:
 - o repetir jogos;
 - o alternar com outros conteúdos do bimestre;
 - o adaptar materiais.

A quadra escolar é suficiente. Quando não houver rede, cordas ou fitas no chão funcionam bem.

6.5 Papéis do professor

Durante as aulas, três papéis são essenciais:

- Observador: registra comportamentos e interações;
- Mediador: intervém apenas quando necessário;
- Apoiador: estimula e valoriza a participação dos que se sentem inseguros.

O professor não ‘manda jogar’, ele conduz o encontro, ajudando o grupo a se perceber.

6.6 Rodas de conversa

Ao final de cada jogo, sugere-se uma roda breve, com perguntas simples:

- “O que ajudou o grupo?”
- “O que foi difícil?”
- “Como podemos melhorar juntos?”

Esses momentos não são avaliações formais, mas instantes de reflexão que reforçam valores e ampliam a consciência do grupo.

6.7 Registros

Se o professor desejar, pode manter um diário de campo, anotando:

- falas importantes;
- situações de cooperação;
- conflitos e como foram resolvidos;
- mudanças no comportamento coletivo.

Essas anotações servirão como memória pedagógica, ajudando na continuidade e evolução do trabalho.

6.8 Flexibilidade da proposta

A sequência pode ser adaptada:

- para turmas grandes ou pequenas;
- para espaços reduzidos;
- com materiais alternativos;
- para inclusão de estudantes com deficiências.

O mais importante é que o sentido de cooperação esteja presente.

Síntese do Capítulo

Elemento central	Finalidade
Sequência de 7 aulas	Progressão do competitivo ao cooperativo
Mediação dialógica	Refletir, perguntar, apoiar
Participação de todos	Inclusão e pertencimento
Momentos de conversa	Construção de significado
Registros e observação	Aprofundar práticas futuras

7. GUIA PRÁTICO DOS JOGOS COOPERATIVOS

Este capítulo apresenta o passo a passo de aplicação de cada jogo, de forma prática, dialógica e orientada à intervenção pedagógica.

O foco não está em descrever o que aconteceu na pesquisa, mas em orientar o professor sobre como conduzir as aulas.

A sequência contém sete jogos:

- **7.1 Queimada Competitiva**
- **7.2 Futebol Cooperativo**
- **7.3 Roda de Passes Múltiplos**
- **7.4 Handebol Múltiplo**
- **7.5 Basquete de Revezamento**
- **7.6 Voleibol Gigante**
- **7.7 Queimada Cooperativa**

Cada jogo possui:

- Objetivo pedagógico
- Organização e regras essenciais
- Orientações de mediação
- Quadros de dificuldades e intervenções

7.1 Queimada Competitiva

Objetivo pedagógico: diagnosticar comportamentos e atitudes competitivas antes da fase cooperativa.

Como conduzir:

1. Organize duas equipes.
2. Explique que a regra é a mesma da queimada tradicional.
3. Jogue sem interferir, apenas observando.
4. Ao final, promova diálogo curto:
 - “Como foi jogar com foco em eliminar?”
 - “Houve exclusão? Gritos? Pressa?”

Quadro 1 – Dificuldades mais comuns

Dificuldade observada	Estratégia do professor
Estudantes não passam a bola para alguns colegas	Pedir que observem “quem ainda não tocou?”
Gritos e tensões	Pausa rápida e respiração/escuta
Liderança autoritária	Rodízio de papéis

7.2 Futebol Cooperativo

Objetivo pedagógico: promover metas coletivas e comunicação.

Como conduzir:

1. Sem goleiro.
2. O gol só vale se todos tocarem na bola antes.
3. Interrompa o jogo com perguntas:

- “Qual a estratégia conjunta?”
- “Quem ficou ausente?”

Quadro 2 – Regras essenciais

Regra	Finalidade pedagógica
Todos tocam na bola antes do chute	Inclusão
Sem placar visível	Reduz competição
Campo reduzido	Aproximação e comunicação

Quadro 3 – Intervenções esperadas

Situação	Intervenção
Apenas 2 alunos dominam o jogo	Rodízio obrigatório
Equipe dispersa	Parada pedagógica: replanejar
Reclamações	Escuta e empatia

7.3 Roda de Passes Múltiplos

Objetivo pedagógico: estimular inclusão e sincronia.

Como conduzir:

1. Faça um grande círculo.
2. Use 2 ou 3 bolas.
3. Passes contínuos, sem deixar cair.

Quadro 4 – Dificuldades e ações

Dificuldade	Estratégia
Alguns não recebem bola	Ordenar passes pelo nome do colega
Ritmo caótico	Comando: “mais lento” / “mais rápido”
Desconexão emocional	Pausas curtas, elogios, encorajamento

7.4 Handebol Múltiplo

Objetivo pedagógico: interdependência e circulação de responsabilidade.

Como conduzir:

1. Divida a quadra em zonas.
2. Cada jogador ocupa uma zona.
3. Para marcar, todos devem tocar na bola.

Perguntas orientadoras

- “Como vocês podem se organizar melhor?”
- “Quem precisa de ajuda?”

Quadro 5 – Intervenções frequentes

Dificuldade	Intervenção
Jogadores imóveis	Incentivar deslocamentos curtos

Falta de comunicação	Uso do nome do colega
Conflitos	Mediação dialógica

7.5 Basquete de Revezamento

Objetivo pedagógico: coordenação sequencial e apoio mútuo.

Como conduzir:

1. Percurso com tarefas simples:
 - o Conduzir a bola
 - o Passar o arco
 - o Tocar no colega
 - o Arremessar
2. A cesta só vale se todos participarem.

Quadro 6 – Dificuldades e intervenções

Dificuldade	Intervenção
Ritmo desigual	Ajuste coletivo: “qual tempo é bom para todos?”
Pressa para arremessar	Valorizar execução correta
Críticas entre colegas	Elogiar esforço, não resultado

7.6 Voleibol Gigante

Objetivo pedagógico: apoio mútuo e comunicação constante.

Como conduzir:

1. Bola grande (ou leve).
2. Todos devem tocar antes de enviar.
3. Sempre acima da altura do peito.

Quadro 7 – Dificuldades e intervenções

Dificuldade	Intervenção
Bola cai entre espaços vazios	Organizar setores e funções
Pouca comunicação	“Avisem alto: ‘minha’ ou ‘vai!’”
Medo de errar	Encorajar: “o grupo te apoia!”

7.7 Queimada Cooperativa

Objetivo pedagógico: superação conjunta. Ajudar quem era adversário.

Como conduzir:

1. Igual à queimada no início.
2. Quem sai vai para zona de apoio, ajudando a defesa.
3. O objetivo é manter o jogo vivo pelo máximo de tempo.

Perguntas de fechamento

- “Como foi ajudar o adversário?”
- “O que mudou desde a primeira aula?”

Quadro 8 – Transformações esperadas

Indicador	Mudança observada
Comunicação	Mais respeito, menos grito
Inclusão	Todos participam
Emoções	Orgulho e pertencimento

8. ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Este capítulo foi pensado como uma espécie de “manual de uso” do guia. A ideia é que você consiga, ao lê-lo, visualizar o passo a passo de aplicação dos jogos cooperativos nas suas turmas, adaptando à sua realidade.

8.1. Antes de começar: preparando o terreno

Antes de levar qualquer jogo para a quadra, vale organizar três dimensões:

1. Você, professor(a)
 - o Releia os objetivos de cada jogo.
 - o Escolha qual eixo quer enfatizar na aula (convivência, inclusão, metas, transcendência).
 - o Planeje 2 ou 3 perguntas para uma conversa rápida ao final da atividade.
2. A turma
 - o Pense: esta turma é mais agitada? Mais tímida? Mais dividida em “panelinhas”?
 - o Defina, mentalmente, quem você precisa cuidar mais:
 - quem costuma se excluir;
 - quem domina demais;
 - quem costuma gerar conflito.
3. O espaço e os materiais
 - o Verifique as dimensões da quadra ou espaço disponível.
 - o Planeje adaptações: se o espaço é pequeno, reduza equipes, simplifique deslocamentos, use materiais mais leves.

- o Tenha sempre uma alternativa caso chova ou o espaço esteja ocupado (versão adaptada em sala ou pátio).

8.2. Na abertura da aula: explicando o sentido da cooperação

Antes de explicar as regras, converse brevemente com a turma:

- Pergunte:
 - o “Quando a gente fala em cooperar, o que vem na cabeça de vocês?”
 - o “Vocês acham que a cooperação combina com esporte e jogo? Por quê?”
- Deixe alguns estudantes falarem, sem corrigir logo de início.
- Use as falas deles como ponto de partida e, depois, faça uma síntese:
 - o “Hoje a nossa proposta é experimentar um jeito de jogar em que o resultado importa menos do que a forma como a gente se organiza e se trata.”

Essa pequena conversa inicial já ajuda a turma a mudar a chave da aula.

8.3. Durante o jogo: como intervir sem “engessar” a turma

Enquanto o jogo acontece, o papel do professor é observar, escutar e intervir na medida certa. Algumas orientações:

- Observe:
 - o Quem não recebe bola, passe ou atenção.
 - o Quem manda demais.
 - o Quem se irrita com os erros dos colegas.
 - o Quem faz comentários agressivos ou humilhantes.
- Intervenha de forma dialógica, com perguntas e não apenas com broncas:
 - o “O que vocês poderiam fazer para incluir quem está mais parado?”
 - o “Do jeito que está, todos têm chance de participar?”
 - o “Que outra estratégia coletiva vocês poderiam tentar?”
- Evite:
 - o Dar sermões longos no meio do jogo (quebra o clima).
 - o Humilhar alunos na frente da turma.

- o Resolver tudo sozinho: devolva a responsabilidade ao grupo.

8.4. Encerrando a aula: roda de conversa e registro

A roda de conversa não precisa ser longa, mas precisa ser intencional.

Sugestão de roteiro rápido:

1. Retomar o objetivo do jogo:
 - o “Nesta aula, o foco era cooperar para... (manter passes, incluir todos, etc.). Isso aconteceu?”
2. Dar voz aos estudantes:
 - o “O que ajudou o grupo a cooperar?”
 - o “O que atrapalhou?”
 - o “Teve algum momento em que alguém se sentiu excluído?”
3. Conectar com a vida fora da quadra:
 - o “Que situações da escola ou da vida de vocês se parecem com o que aconteceu aqui hoje?”
4. Registrar como professor:
 - o Anote, em poucas linhas, no seu diário de campo pessoal:
 - uma cena positiva de cooperação;
 - uma dificuldade que reapareceu;
 - algo que você gostaria de retomar na aula seguinte.

8.5. Linguagem e postura do professor

- Prefira perguntas a ordens (ex.: “Como vocês podem reorganizar o grupo?” em vez de “Vocês estão fazendo errado”).
- Use elogios específicos:
 - o “Gostei de como vocês esperaram o colega voltar para o jogo.”
 - o “Foi importante quando vocês decidiram ouvir a proposta de quem estava quieto.”
- Evite rótulos (“vocês são indisciplinados”, “essa turma não coopera nunca”). Foque nas situações, não nas identidades.

8.6. Adaptações para diferentes turmas

- Turmas muito agitadas:
 - o Jogos com mais foco em organização e metas (Futebol Cooperativo, Basquete de Revezamento).
 - o Regras mais simples, com poucos elementos de cada vez.
- Turmas muito tímidas ou travadas:
 - o Jogos em círculo (Roda de Passes Múltiplos, Voleibol Gigante).
 - o Comece com atividades em duplas ou trios, depois amplie para o coletivo.
- Turmas com conflitos recorrentes:
 - o Valorizar Queimada Cooperativa e atividades com resgate/apoio.
 - o Dar bastante espaço para as rodas de conversa.

9. POTENCIAL DE APLICAÇÃO

Os jogos cooperativos não servem apenas para “uma sequência de 7 aulas”. Eles podem ser incorporados ao planejamento anual como uma forma de trabalhar valores, convivência e participação em diferentes contextos.

9.1. Na Educação Física do Ensino Médio

- Trabalhar conteúdos da cultura corporal (esportes, jogos, brincadeiras) com uma lógica cooperativa.
 - Usar os jogos como:
 - o introdução antes de um conteúdo esportivo específico;
 - o fechamento de unidade;
 - o eixo temático para um bimestre ou trimestre.

Exemplo:

- Ao invés de um bimestre de “Voleibol competitivo”, trabalhar “Voleibol e cooperação”, alternando atividades do Voleibol Gigante com adaptações do jogo formal.

9.2. Em outros segmentos e projetos

- Ensino Fundamental II:
 - o Versões simplificadas dos jogos, com menos regras e foco maior em participação.
 - o Ótimo momento para trabalhar respeito às diferenças e à diversidade de habilidades.
- EJA – Educação de Jovens e Adultos:
 - o Jogos como espaço de acolhimento, quebra da vergonha, fortalecimento do grupo.
 - o Adapte a intensidade e o tempo, respeitando ritmos e condições físicas.
- Projetos escolares, oficinas, eventos:
 - o Semana da Paz, Semana da Cidadania, Mostras culturais.
 - o Jogos cooperativos como atividade de integração entre turmas ou séries.

9.3. Inclusão de estudantes com deficiência

Os jogos cooperativos facilitam a inclusão porque não dependem de performance individual.

- Possibilidades:
 - o ajustar distância, tempo, peso da bola;
 - o combinar funções específicas de apoio (quem orienta, quem ajuda no deslocamento, quem organiza);
 - o permitir que alguns estudantes atuem também como observadores e mediadores, não apenas jogadores.

Mais importante do que “a regra perfeita” é ouvir o próprio estudante sobre o que facilita ou dificulta sua participação.

9.4. Formação de professores e trabalho em equipe

O material também pode ser utilizado em:

- Reuniões pedagógicas ou HTPCs;
- Oficinas de formação continuada;
- Encontros com professores de outras disciplinas.

Sugestão:

- Aplicar um ou dois jogos cooperativos com os próprios professores (por exemplo, Roda de Passes Múltiplos ou Voleibol Gigante) e, em seguida, discutir:
 - o “Como nos sentimos jogando?”
 - o “O que isso diz sobre como trabalhamos em equipe na escola?”
 - o “De que forma essa experiência pode ser levada para os estudantes?”

9.5. Limites e cuidados

- Os jogos cooperativos não são “remédio para tudo”. Eles não eliminam, sozinhos, problemas profundos da escola, mas podem ajudar a abrir espaço para conversas difíceis.
 - É importante:
 - o manter constância (não ser algo pontual);
 - o não transformar cooperação em “obrigação moral” (“vocês têm que ser perfeitos e cooperar o tempo todo”);
 - o acolher os conflitos como parte do processo, não como fracasso da proposta.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Implementar jogos cooperativos nas aulas de Educação Física é muito mais do que trocar um jogo competitivo por outro com “regras diferentes”. É uma mudança de olhar sobre:

- o papel do professor;
- a função da aula;
- a forma como os estudantes relacionam-se;
- o que realmente queremos formar na escola.

Ao longo deste guia, a proposta foi oferecer:

- um caminho prático, com jogos concretos, regras claras e possibilidades de adaptação;
- um olhar reflexivo, que convida o professor a observar comportamentos, registrar falas, escutar a turma e se colocar também como aprendiz;
- um repertório de intervenções, para lidar com dificuldades que aparecem na prática: exclusão, centralização, agressividade, vergonha.

Os jogos cooperativos podem:

- fortalecer a convivência entre os estudantes;
- aumentar a participação de quem, antes, ficava à margem;
- reduzir tensões geradas apenas pela lógica “ganhar ou perder”;
- desenvolver competências como empatia, diálogo, escuta, negociação e responsabilidade coletiva.

Mais do que buscar “a aula perfeita”, o convite é:

- experimentar;
- observar;
- ajustar;
- repetir o que funciona bem;
- transformar o que não deu certo na primeira tentativa.

A cada nova aplicação, o professor também se transforma. Ao mediar processos de cooperação, ele se percebe menos como “árbitro do comportamento” e mais como facilitador de encontros, ajudando os estudantes a descobrirem que aprender, conviver e jogar com o outro pode ser tão ou mais desafiador do que simplesmente tentar vencer o adversário.

Que este guia seja um ponto de partida, e não um ponto de chegada.

O importante é que cada professor consiga, a partir daqui, criar seu próprio caminho cooperativo, respeitando a realidade da sua escola, das suas turmas e da sua própria história como educador.

11. REFERÊNCIAS

As referências seguem o modelo ABNT e estão alinhadas ao conteúdo teórico da pesquisa e do produto:

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

BROTTO, Fábio Otuzi. *Jogos Cooperativos: Se o Importante é Competir, o Fundamental é Cooperar*. Santos: Projeto Cooperação, 2013.

CORRÊA, Walter Roberto. *Jogos cooperativos: um caminho para a inclusão*. Campinas: Papirus, 2006.

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Isabel Cristina. *Educação Física na Escola: implicações para a prática pedagógica*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

NEIRA, Marcos Garcia. *Educação Física Cultural: práticas pedagógicas e reflexão crítica*. São Paulo: Cortez, 2017.

SOARES, Carmen Lúcia et al. *Metodologia do Ensino da Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.

FERREIRA, M. S. *Abordagens Pedagógicas da Educação Física Escolar*. São Paulo: Phorte, 2019.

12. SOBRE O AUTOR

André Luiz da Costa é professor de Educação Física no Ensino Médio no Colégio Universitário USCS . Atua com projetos pedagógicos voltados ao desenvolvimento da convivência, da inclusão, dos jogos cooperativos e da cultura corporal do movimento.

É pesquisador do Mestrado Profissional em Educação da USCS, onde desenvolveu o estudo “O trabalho cooperativo e a prática pedagógica do professor de Educação Física no Ensino Médio”, que originou esta cartilha.

Sua atuação articula prática docente, pesquisa em campo e formação humana, valorizando uma Educação Física crítica, inclusiva e significativa.

