

# **Caderno de Orientações Pedagógicas para o Ensino do Handebol Cooperativo e Autorregulado no Ensino Fundamental**

**1ª Edição**

**Tatiane Melo da Silva**

**Eduardo Folco Capossoli**



**Rio de Janeiro, 2022**

**Caderno de Orientações Pedagógicas  
para o Ensino do Handebol  
cooperativo e Autorregulado no  
Ensino Fundamental**

Tatiane Melo da Silva  
Eduardo Folco Capossoli

**Caderno de Orientações Pedagógicas  
para o Ensino do Handebol  
cooperativo e Autorregulado no  
Ensino Fundamental  
1ª Edição**



Rio de Janeiro, 2022

**COLÉGIO PEDRO II**

**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA**

**BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER**

**CATALOGAÇÃO NA FONTE**

S586 Silva, Tatiane Melo da

Educação física, jogos cooperativos e o processo autorregulatório no ensino do handebol para o sexto ano do ensino fundamental / Tatiane Melo da Silva; Eduardo Folco Capossoli. – 1. ed. – Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2022.

52 p.

Bibliografia: p. 50-52.

ISBN: 978-65-5930-023-5

1. Educação física - Estudo e ensino. 2. Jogos Cooperativos. 3. Autorregulação da aprendizagem. I. Capossoli, Eduardo Folco. II. Silva, Kátia Regina da Xavier. III. Título.

CDD 796.312

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Figura 01 - Categorização dos Jogos Cooperativos.....	12
Figura 02 - Margaret Mead, em vila Alitua.....	16
Figura 03 – Teoria de aprendizagem por Bandura.....	17
Figura 04- Processo de Aprendizagem.....	18
Figura 05- Autorregulação do Comportamento.....	20
Figura 06- Aprendizagem Autorregulatória.....	21
Figura 07 - Termos usados pelos avaliadores.....	25

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

<b>ARA</b>	<b>Autorregulação da Aprendizagem</b>
<b>UD</b>	<b>Unidade didática</b>
<b>EF</b>	<b>Educação Física</b>
<b>JC</b>	<b>Jogos Cooperativos</b>
<b>PE</b>	<b>Produto Educacional</b>

## SUMÁRIO

<b>1 Prefácio</b>	<b>8</b>
<b>2 Introdução</b>	<b>9</b>
<b>3 Estrutura do Produto</b>	<b>11</b>
<i>4 Um pouco da base teórica que embasa o trabalho</i>	<i>13</i>
<i>4.1 Jogos cooperativos</i>	<i>13</i>
<i>4.2 Cooperação x Competição</i>	<i>20</i>
<i>4.3 Autorregulação da aprendizagem</i>	<i>21</i>
<i>Atividade 01</i>	<i>28</i>
<i>Atividade 02</i>	<i>30</i>
<i>Atividade 03</i>	<i>32</i>
<i>Atividade 04</i>	<i>34</i>
<i>Atividade 05</i>	<i>36</i>
<i>Atividade 06</i>	<i>38</i>
<b>5. Considerações Finais</b>	<b>48</b>
<b>6. Referências Bibliográficas</b>	<b>50</b>



## 1 Prefácio

Caríssimas professoras e caríssimos professores,

o presente caderno, chamado de *Educação física, jogos cooperativos e autorregulação no Ensino Fundamental*, traz propostas de atividades pedagógicas elaboradas para professores de Educação Física. O material abrange um arcabouço teórico constituído com base nos **Jogos Cooperativos** de Soler, Brotto E Terry Orlick e com a **Autorregulação da aprendizagem**, através das perspectivas dos autores Albert Bandura, Barry Zimmerman e Pedro Rosário. Além disso, o caderno contém seis atividades que trabalham e estimulam a cooperação e a autorregulação da aprendizagem em crianças do sexto ano do Ensino Fundamental, trabalhando as habilidades motoras básicas com desporto handebol. Tal competência foi desenvolvida com a finalidade de instrumentalizar professores de educação física a trabalharem com os seus alunos.

Esse material é consequência de uma pesquisa elaborada com professores de Educação física sobre a proposta pedagógica da estimulação da cooperação e da autorregulação da aprendizagem utilizando as habilidades motoras básicas através do handebol. Por meio das pesquisas realizadas, entendemos que esse tema tem pouca ou quase nenhuma atenção, à vista disso sugerimos seis atividades norteadas para esse fim. As atividades possuem um caráter de adaptabilidade, sendo facilmente adaptadas à realidade do professor, as características da escola e dos seus alunos. O esporte utilizado foi o handebol, pois tenho oportunidade de vivenciar a experiência com essa modalidade nos campeonatos disponíveis no Município de Paracambi durante esses anos de magistério.

Bom trabalho, professor!

Os autores



A escolha desse tema de pesquisa tem o objetivo de buscar a estimulação da cooperação e da autorregulação nos alunos do sexto ano ensino fundamental por meio de uma unidade didática do handebol. Acreditamos que o estímulo da cooperação e da autorregulação pode auxiliar no desenvolvimento desses alunos e no futuro próximo da nossa sociedade. A competição e a individualidade são temas recorrentes na sociedade em que vivemos, essas discussões estão crescendo e ganhando maiores proporções, gerando novos desafios educacionais aos profissionais da Educação. Vivemos em uma sociedade que cresce diariamente e nos expõe a competições diariamente, a escola por exemplo, é o local que os alunos aprendem a viver, socializar, errar, acertar e a competir, como foco em resultados e melhores notas. Para Cortez (1999) transformar essa realidade e tornar a escola um ambiente alegre, agradável de estar e aprender, é fundamental mudar a prática pedagógica, aplicando atividades que valorizam as experiências, desejos dos alunos e jogos que criem a oportunidade para o seu desenvolvimento físico, moral e intelectual garantindo, dessa maneira, a formação do indivíduo com consciência social, crítica, solidária e democrática.

Diante disso, utilizar a abordagem dos jogos cooperativos que surgiu na década de 1950 por Ted Lentz, e apresenta proposta não excludente promovendo oportunidades a todos e ainda desenvolve atividades cooperativas, ou seja, todos ganham, estimulando a cultura da paz, corrobora para a diminuição dessa competição exacerbada que lutamos quase que diariamente nas aulas de Educação Física. Quando se fala de jogos cooperativos (JC), Terry Orlick é a principal referência em estudos e trabalhos sobre esse tema. Para ele, o jogo cooperativo não são manifestações culturais recentes, nem tão pouco uma invenção moderna. A natureza dos JC iniciou quando membros das comunidades tribais se uniram para comemorar a vida. Essa comemoração era respeitada, e os índios buscavam a alegria e amor pela natureza e pela vida. Eram jogos fundamentados em atividades com mais ocasião de diversão e que procuravam desviar das violações físicas e psicológicas. As crianças aprendiam com os adultos esses princípios e buscavam a prática de diferentes jogos com alegria e companheirismo.

Os jogos cooperativos têm seus princípios que segundo Soler (2011) baseiam-se em cinco princípios fundamentais que são: inclusão, coletividade, igualdade, desenvolvimento humano e processualidade. No entanto, a prática de jogos cooperativos desenvolve um exercício de reflexão e de intencionalidade que necessita ser ensinado, pois não se desenvolvem automaticamente, visto que a sociedade nos impulsiona para a competição. É necessário ter consciência que cooperar não é um trabalho simples e imediato. As crianças precisam refletir sobre o quanto se sentem capazes de cooperar e como irão fazer isso de forma que seja agradável para todos. Para Correia (2010) A educação física escolar, desenvolveu por meio de suas atividades esportivas uma visão que não se pode viver sem a competição "A competição é realmente inerente ao homem, isto posto, não queremos renegá-la/ e ou retirá-la do convívio dos

nossos alunos, temos sim que repensar os conteúdos e estratégias nas aulas de educação física” (KEMMER 2000, p. 13). Freire também acredita que negar a competição é o mesmo que eliminar o esporte da educação física. Para ele, é “mais educativo reconhecer a importância do vencido e do vencedor do que nunca competir” (1999, p.150). Oliveira (2012) também protege a não eliminação do esporte nem da competição das aulas de educação física, mas sim “a ressignificação crítica do esporte e do significado da competição” (p. 6).

De acordo com Filho e Schwartz (2006) o professor de educação física, tem o compromisso de difundir valores positivos para que seus alunos entendam que a verdadeira vitória não necessariamente depende da derrota dos outros, e que o importante é que se desenvolva por meio da compreensão das habilidades e potenciais de cada um, para que todos tenham papéis importantes na realização das atividades conjuntas.

Segundo Maturana (2002), educa-se por meio de um contínuo processo de convivência que dura toda a vida. Se queremos viver em uma sociedade baseada na cooperação, os procedimentos e estratégias educacionais precisam ser coligados a essa perspectiva. Para Bertrand (2001) os estudantes de hoje serão os principais agentes, condutores e prosseguidores das informações paradigmáticas e éticas reivindicadas atualmente. Isso quer dizer que esses jovens e crianças precisarão de uma educação e formação com valores diferentes da competição, da segregação, dos racismos e tantos outros que só nos faz retroceder. A educação física pode e deve assumir esse compromisso. Mediante ao exposto, utilizar a autorregulação de aprendizagem que é um conceito oriundo da psicologia que foi cunhado por Bandura e aplicado na área da Educação, Saúde e esporte pode ser um instrumento importante para enfrentar problemas, assim como conflitos pessoais e coletivos. Um número significativo de pesquisas no Brasil, nos Estados Unidos e na Europa vem ganhando força, com objetivo de entender melhor como os alunos se apropriam de fato da autorregulação da aprendizagem. (LOURENÇO e ALMEIDA DE PAIVA, 2016). O estudante autorregulado tem emoções, crenças e comportamentos que favorecem um aprendizado de maior qualidade, ou seja, com maior domínio do conteúdo, rendimento, tomada de decisão e planejamento tornando-se responsável pelas próprias ações.

A autorregulação da aprendizagem é definida como um processo de autorreflexão e ação no qual o aluno estrutura, monitora e avalia o seu próprio aprendizado (Zimmerman & Schunk, 2011). A literatura revela que os alunos mais autorregulados têm melhor aproveitamento da aprendizagem no ambiente escolar e evidenciam maior desempenho e motivação diante dos estudos (SCHUNK & ZIMMERMAN, 2008).

Diante dessa reflexão baseada na criação do produto educacional, por meio de uma unidade didática do handebol voltado para aulas sexto ano do ensino fundamental, produzindo um material teórico que permite observar uma possibilidade de mudanças no contexto educacional. A seguir conheceremos um pouco mais sobre o embasamento teórico do trabalho.



### 3 Estrutura do Produto

Este produto educacional é fruto de uma pesquisa aplicada ao campo da educação vinculada ao Programa de Mestrado Profissional em Práticas da Educação Básica do Colégio Pedro II. O material trata-se de um caderno orientações pedagógicas destinado ao sexto ano do ensino fundamental, ele é composto por seis atividades, que foram construídas e amadurecidas pela pesquisadora durante os anos de atuação no magistério e tem o objetivo de amplificar a cooperação e as estratégias autorreguladas dos alunos. Foram expostas algumas atividades que poderão ser desenvolvidas, aperfeiçoadas e ou transformadas por professores de Educação Física. O ponto central dessa unidade didática é apresentar as atividades que foram desenvolvidas com os alunos do sexto ano do Ensino Fundamental tendo como foco a estimulação da cooperação e da autorregulação, isso não quer dizer que essas atividades não poderão ser transformadas pelos professores no seu cotidiano escolar. A proposta das atividades é estimular o desenvolvimento da cooperação e da autorregulação dos estudantes, refletindo sobre esse processo de autorregulação e cooperação. A seguir será apresentada a tabela e as atividades que foram trabalhadas com os alunos. O processo de elaboração do material foi fundamental e muito importante para mim, já que as atividades que compõem o produto educacional são utilizadas por mim há algum tempo. Conseguir sistematizar essas atividades com conhecimentos teóricos apresentados no decorrer da pesquisa foi processo estimulante. É importante frisar, que o desenvolvimento da unidade didática não foi um processo individual e sim fruto de reflexões com os professores, eles trouxeram valiosas contribuições. A validação ocorreu por pares no processo de pesquisa. Vale destacar que, instrumentalizar o professor de educação física para aplicar as atividades apresentadas na unidade didática de acordo com a sua realidade é um dos principais benéficos do material didático, uma vez ocorrendo isso, começamos a disseminar e estimular a reflexão dos alunos mediante as suas ações não só na aula de educação física e sim para as situações ou problemas que possam fora da escola. Os dados coletados oriundos do questionário auxiliaram no desenvolvimento e conclusão deste caderno, diante das respostas que obtivemos, no que tange o produto educacional, houve alto grau de concordância dos sujeitos de pesquisa que o material tem potencial para que outros professores possam utilizá-lo na sua prática pedagógica, o que nos leva a concluir que validação e aplicabilidade do material instrucional ocorreram de forma satisfatória. Ao longo da coleta de dados pude observar que para muitos professores essa pesquisa pode ser um novo norte a ser explorado, o que ratifica a importância dessa pesquisa.

### 3.1 Quadro de atividades que desenvolvemos na pesquisa

ATIVIDADE	FUNDAMENTOS DO HANDEBOL	CONCEITOS DO JOGO COOPERATIVO	CONCEITOS DA AUTORREGULAÇÃO
<b>PIQUE AMEBA</b>	PASSE E ARREMESSO	JOGO PLENAMENTE COOPERATIVO E INCLUSIVO	AJUDA SOCIAL, PENSAMENTO ANTECIPATÓRIO, METACOGNIÇÃO E AUTORREGULAÇÃO
<b>QUEIMADO DA LINHA BRANCA</b>	ARREMESSO E PASSE	JOGO DE CONFIANÇA E COLETIVIDADE	AJUDA SOCIAL, PENSAMENTO ANTECIPATÓRIO, METACOGNIÇÃO E AUTORREGULAÇÃO
<b>PIQUE BANDEIRINHA HUMANO</b>	DRIBLE	JOGO DE RESOLUÇÃO DE CONFLITOS E COLETIVIDADE	AJUDA SOCIAL, PENSAMENTO ANTECIPATÓRIO, METACOGNIÇÃO E AUTORREGULAÇÃO
<b>QUEIMADO BOMBA</b>	ARREMESSO E PASSE	JOGO DE CONFIANÇA E DE DESENVOLVIMENTO HUMANO	AJUDA SOCIAL, PENSAMENTO ANTECIPATÓRIO, METACOGNIÇÃO E AUTORREGULAÇÃO
<b>QUEIMADO COM PIQUE BANDEIRINHA</b>	DRIBLE E ARREMESSO	JOGO DE RESOLUÇÃO DE CONFLITO E IGUALDADE	AJUDA SOCIAL, PENSAMENTO ANTECIPATÓRIO, METACOGNIÇÃO E AUTORREGULAÇÃO
<b>BOLA TORRE</b>	PASSE, ARREMESSO E DRIBLE	JOGO DE RESOLUÇÃO DE CONFLITO E IGUALDADE	AJUDA SOCIAL, PENSAMENTO ANTECIPATÓRIO, METACOGNIÇÃO E AUTORREGULAÇÃO

## 4 Um pouco da base teórica que embasa o trabalho



### 4.1 Jogos cooperativos

Os jogos cooperativos surgiram após a segunda guerra mundial, o mundo ficou impactado com a quase auto extinção. Segundo Correia (2010) No contexto mundial, há uma grande preocupação com as relações sociais, políticas, econômicas, ecológicas e educacionais, seus reflexos no futuro da humanidade e do planeta. Isso porque, essas relações não ocorreram com igualdade, respeito, solidariedade e cooperação, o que se encontra é a dominação, exploração e competição. Capra (1982 e 2001), Boff (2000), Santos (2001) e Russel (1992) identificam crises e problemas que justificam a preocupação com o futuro. Para eles, se mantidas essas concepções, bem como os paradigmas éticos e científicos que as sustentam, crises e problemas dificilmente serão resolvidos. Para Santos (2001) os problemas antigos ainda são evidentes e carentes atualmente. O autor, ressalta que essa discussão deve superar a centralidade, a superfície e o imediatismo. Ele reconhece as dificuldades, porém ressalta a importância de sairmos dessa visão simplista. Segundo BROTTTO (2001) o surgimento dos jogos cooperativos se deu através da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e a competitividade presente na sociedade moderna. Fábio Otuzi compreende os Jogos Cooperativos, como:

jogos com uma estrutura alternativa, em que os participantes “jogam uns com os outros, ao invés de uns contra os outros” (Deacove,1974, p.01). Joga-se para superar desafios e não para derrotar os outros; joga-se por se gostar do jogo, pelo prazer de jogar. São jogos nos quais o esforço cooperativo é necessário para se atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos. (BROTTTO, Fábio Otuzi. Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 2001.P.67)

BROTTTO (2001) afirma que um dos objetivos principais dos jogos com ações cooperativas é gerar harmonia nas diferenças, pois se os limites do outro forem respeitados, superamos a barreira do individualismo e nos conscientizamos de que é possível vivermos bem apesar das nossas divergências. Os jogos de competição como os jogos cooperativos possuem características educativas e podem ser trabalhados juntos, a fim de potencializar o aprendizado e desenvolvimento de crianças e jovens. Para Orlick (1978), o jogo competitivo, recompensa-se a capacidade demonstrada por alguém de atingir o objetivo ou impedir que outros o atinjam. No entanto, o autor aponta que não são todas as formas competitivas:

Isso não quer dizer que, em todas as formas de competição, uma pessoa que não receba os reforços declarados do jogo seja necessariamente impedida de receber todos os reforços. Um “perdedor”, pode ter “vencido” se tiver alcançado um objetivo de desempenho pessoal, como a excitação experimentada, um bom exercício, o

prazer em si, ou a realimentação social positiva de uma pessoa importante (ORLICK, 1978, p.82).

Porém, antes de tratarmos sob o ponto de vista teórico dos jogos cooperativos é fundamental compreender a natureza do jogo e identificar as suas características gerais. Huizinga (2000) foi um dos autores que identificou algumas características, que lhe são pertencentes, dizendo que:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 2000, p. 24).

O jogo é flexível, algumas vezes adaptado de acordo com a realidade existente, materiais disponíveis e números de alunos. Ele apresenta um caráter competitivo, todavia possui um caráter cooperativo e lúdico. Huizinga, (1996, p. 40) “a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão”. Para os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos. É uma atividade que não contém uma obrigação, sendo representado por um desafio, despertando interesse e prazer.

Conforme relatos de Huizinga, (1996, p.33), “jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias”. Para Tezani (2004) O jogo não é um simples “passatempo” para distrair os alunos, pelo contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar importante na educação escolar. De acordo com Kishmoto (2001), o jogo possui duas funções essenciais: *Função lúdica*: o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer e *Função educativa*: o jogo ensina o complemento do indivíduo no seu saber, seus conhecimentos e seu posicionamento com o mundo. Além das funções, o jogo permite a criança a adquirir: *Valor experimental*: exploração e manipulação, *Valor da estruturação*: construção da personalidade infantil, *Valor da relação*: a criança em contato com os colegas, com objetos e com o ambiente em geral e o *Valor lúdico*: avaliar se os objetivos possuem qualidades que estimulam a ação lúdica.

É fundamental deixar claro que esse trabalho não tem objetivo de definição de jogo, e sim uma tentativa de conceituar o jogo de uma maneira geral, pois nem sempre o jogo é compreendido na sua essência e sim como uma diversão ou entretenimento banal, no entanto, procurar essa essência ajuda a descobrir a dimensão humana. “É ir buscar nas raízes históricas e culturais, a explicação para as aparências”. (BRUHNS, 1996, p. 29). É no jogo que a criança se solta, se liberta, mostrando seu jeito de ser, com seus valores e costumes, ou seja, é nesse momento de prazer, descontração e muita alegria que a criança mostra suas emoções e deixa vir à tona um pouco mais de si. Para Soler (2011) é pelo jogo que se pode buscar e alcançar objetivos educacionais de forma prazerosa e divertida.

Atualmente, se discute sobre a importância de práticas pedagógicas no qual os alunos desenvolvam atividades como solidariedade, cooperação e respeito, porém é uma tarefa difícil, tendo em vista que cultura da competição está presente na sociedade e precisa estar presente,

pois a competição e cooperação precisam uma da outra. O que precisamos são jogos que estimulem a inclusão, o companheirismo e o crescimento do ser humano de forma integral sem excluir. Segundo Gonçalves (2007) vivemos num mundo altamente globalizado em que as pessoas se mantêm em competitividade, tendo o vencer como objetivo principal, entretanto, essa competição exacerbada pode ocasionar ruptura de valores para o convívio social.

A cooperação, ajuda promover a união e confiança entre as pessoas, compreendendo como uma atividade fundamentada principalmente na aceitação, no envolvimento e na diversão. Após o estudo de diferentes sociedades e comunidades primitivas, a antropóloga Mead (1935) aponta que as características dos seres humanos não são inatas, mas padrões culturais aprendidos e ensinados de uma geração a outra, assim como a competição. Para o autor Orlick (1989), nos jogos cooperativos as pessoas jogam com e não contra o outro, baseando-se no esforço cooperativo, na tomada de consciência do outro e dos seus sentimentos, projetando alcançar o mesmo objetivo. Os jogos cooperativos são um excelente exercício de convivência, porque podem ajudar a aprimorar a interação e comunicação. Com o intuito de reunir e desafiar todos os participantes de um grupo, os jogos cooperativos proporcionam um aprendizado coletivo e cooperativo para o trabalho em equipe (SOLER, 2006).

Para Brown (1994), o jogo pode interferir no estabelecimento de relações mais pacíficas e harmoniosas. Para o autor, esse jeito de jogar “Busca a criação e a contribuição de todos. Busca desenvolver atitudes de empatia, cooperação, estima e comunicação” (p.25). Já Scalon (2004) propõe que novas formas de jogos que podem diminuir atitudes individuais, resgatando atitudes de solidariedade, sensibilidade, cooperação, comunicação e alegria. Sendo assim, agindo de forma pacífica na busca de resoluções de problemas no processo educativo.

O jogo é uma atividade que auxilia o desenvolvimento de todas as potencialidades das crianças, sendo o contexto mais estimulante e natural. De acordo com Brotto (2013), o jogo é um fenômeno humano importante para a compreensão da vida e uma das expressões mais significativas da consciência humana, uma vez que permite aperfeiçoar a convivência e conhecer os aspectos de cada personalidade. Os jogos cooperativos possibilitam a oportunidade de sermos nós mesmos, já que, amparados por um ambiente de cumplicidade e lealdade, deixando livre para lidar com as fraquezas, assim como as potencialidades. Nesse entendimento, Brotto (2001) nota que:

Estivemos durante muito tempo, nos educandos, treinando, nos preparando para não nos mostrarmos aberta e autenticamente ao outro, dissimulamos, não nos mostramos como somos intimamente sob o risco de revelar nossas “fraquezas” e então sermos atacados e derrotados pelos “terríveis adversários” ... os outros seres humanos. (p. 39).

Para Murcia (2005), no momento do jogo, a criança consegue se situar no tempo, espaço e permite situar-se na vida, explorando suas potencialidades e seu ambiente. O jogo é muito importante também para o desenvolvimento intelectual, afetivo e social. Mead (1935) constatou que os jogos refletiam os valores da sociedade e reproduziam a estrutura social dela, repassando valores éticos, culturais e morais. De acordo com Soler (2011, p. 28):

O jogo é um meio extremamente poderoso de formar comportamentos. Podemos também, por meio do jogo, modificar uma sociedade, tornando-a mais humana, cooperativa e pacífica, ou, ao contrário, tornando essa mesma sociedade

extremamente competitiva, violenta e desumana. Devemos lembrar que o jogo pode nos levar a direções variadas.

O jogo contribui para o desenvolvimento de novas práticas no contexto escolar, voltadas à transformação das relações sociais, tendo em vista que favorecem esta formação, especialmente em relação à dimensão atitudinal, uma vez que, propiciam aos alunos a valorização do trabalho em equipe e momentos de reflexão sobre suas atitudes.

Brotto (2001) ajuda no conhecimento desses objetivos, afirmando que os jogos cooperativos contêm propósitos de transformação nas relações sociais competitivas, nascendo nas pessoas o desejo de correr riscos, sem pensar no fracasso ou sucesso. Dessa forma, o ganhar ou perder torna-se apenas um referencial para o aperfeiçoamento pessoal e coletivo. Segundo Orlick (1989, p.123) o principal objetivo dos jogos cooperativos é “criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa”. Segundo Brotto (2001), nos jogos cooperativos:

Joga-se com o objetivo de superar desafios e não para derrotar os outros; joga-se para gostar do jogo, pelo prazer de jogar. São jogos onde o esforço cooperativo é necessário para atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos. (p.54).

Além de mudanças que podem ser feitas nos jogos tradicionais com o objetivo de introduzir, pouco a pouco, os valores de cooperação. Terry Orlick (1989) categorizou os jogos cooperativos da seguinte maneira, conforme a figura 01.

Figura 01: Categorização dos Jogos Cooperativos, segundo Terry Orlick (1989)



Fonte: O autor, 2022

A seguir detalharemos essa categorização dos jogos cooperativos segundo Terry Orlick(1989):

1- São jogos plenamente cooperativos, pois todos jogam juntos para superar um desafio comum e não há perdedores.

2- São formadas duas ou mais equipes, mas o objetivo do jogo só será alcançado com todos jogando juntos, por um objetivo ou resultado comum a todos.

3- São jogos que quebram o padrão de times fixos, dependendo do jogo, os jogadores trocam de times a todo instante, dificultando reconhecer vencedores e perdedores.

Esses jogos são subdivididos, vamos falar um pouco deles. O primeiro é o **rodízio**, que os jogadores mudam de lado de acordo com situações preestabelecidas, já na **inversão do goleador** o jogador que marcar o ponto passa para o outro time. Na **inversão de placar** o ponto conseguido é marcado para o outro time e por último a **inversão total** que passar para o outro time tanto o jogador que fez ponto como o ponto conseguido.

4- São jogos que favorecem o aumento da cooperação do grupo, oferecendo as mesmas oportunidades de jogar para todos as pessoas do time, mesmo os que tenham menor habilidade, pois existem regras para facilitar a participação desses. Os times continuam jogando um versus o outro, mas a importância do resultado é diminuída, porque a ênfase passa ser o envolvimento ativo no jogo e a diversão.

No jogo semi-cooperativo existe a subdivisão, se inicia em **todos jogam juntos**, que é quando todos recebem o mesmo tempo de jogo. No **todos tocam** a bola deve ser passada por todos os componentes da equipe para o ponto ser validado. Já no **todos marcam pontos** o time precisa que todos os componentes da equipe tenham feito pelo menos um ponto durante toda a partida. No **todas as posições** os participantes devem passar por diferentes posições durante o jogo. Durante o **passe misto** a bola deve ser passada alternadamente entre meninos e meninas. E por fim, o **resultado misto**, que os pontos podem ser convertidos ora por uma menina, ora por um menino.

A inclusão do jogo tem como objetivo promover a paz, buscando a participação de todos, sem exclusão de nenhum participante, visando o desenvolvimento social dos alunos. A cooperação se faz necessária para atingir um objetivo comum e não para fins excludentes. Nessa concepção, o jogo desenvolve atributos relevantes como tolerância, respeito e confiança (BROTTO, 2001). A EF enxerga a integralidade do ser humano e a necessidade de se trabalhar valores como a solidariedade, a liberdade responsável e a cooperação. Para Soler (2003), as aulas de EF são espaços privilegiados para ampliar relações de modo.

Salvador e Trotte (2001), entendendo a realidade social apoiada na divisão de classes com propósitos diferentes e contraditórios, buscaram reestruturar suas práticas pedagógicas com um projeto que conseguisse intervir nesse contexto. Para eles, os JC são como atividades que oferecem aos alunos experiências e mudanças comportamentais em relação ao contexto e a realidade em que vivem, encontrando nesses jogos uma forma de discutir nas aulas de EF outras formas de poder, de regras, de convivência e de jogo.

Cortez (1999) identificou um grupo de alunos da 3ª série do ensino fundamental, algumas mudanças ocorridas nos níveis satisfação, alegria, autoestima, integração e competição, com base na introdução de um programa de jogos cooperativos. Para ela, as crianças gostavam da experiência com o JC e demonstravam alegria e satisfação a maior parte do tempo, além de

muita vontade e empenho para solucionar imprevistos e dificuldade nas soluções das atividades propostas.

O conceito a ser trabalhado deve ser o da cooperação social, associada aos valores éticos e morais como forma de instituir uma sociedade mais equilibrada, na qual o desempenho individual seja somado aos objetivos de se construir um todo (ALMEIDA, 2012). Com isso, os jogos cooperativos auxiliam no desenvolvimento de ações e relações educacionais, colaborando na restrição de barreiras emocionais, estreitando as distâncias que possam existir entre as pessoas e/ou grupos, contribuindo para construção de uma sociedade mais justa e fraterna, aprimorando a capacidade de trabalhar em prol de benefícios coletivos, com amplitude para que essas ideias extrapolam os muros das escolas e que tenha uma única finalidade que é a formação do cidadão.

Existem muitas definições para a cooperação e para a competição. Dentre elas podemos salientar a visão de Brotto (1999), o autor diz que a cooperação se funda em um processo de interação social com objetivos comuns, sendo essas ações e benefícios compartilhados, não existindo perdedores. Em oposição, a competição possui objetivos e ações mutuamente excludentes, com os benefícios voltados apenas para alguns, acarretando ao final do processo ganhadores e perdedores. Para Soler (2003) os jogos cooperativos são flexíveis e podem ser jogados livremente sem medo de ser arrancado do jogo. É quando se sente parte de uma verdadeira equipe, deixando fluir o poder a criação, liberdade e cooperação. O autor continua, existem vários tipos de jogos, e agora vamos conhecer um pouco de cada um deles:

**Jogos cooperativos para apresentação:** são os que permitem um primeiro contato entre o grupo que se joga. São utilizados para se aprenderem os nomes de algumas características dos participantes.

**Jogos cooperativos para aproximação:** são destinados a permitir aproximação do grupo, permitindo um conhecimento mais profundo dos participantes.

**Jogos cooperativos para afirmação:** Eles têm um papel muito importante na afirmação do grupo, pois servem para demonstrar que se trata de uma verdadeira equipe. Neles, é possível enxergar as limitações.

**Jogos cooperativos para ligação:** buscam estimular a comunicação entre o grupo que se joga, facilitando a comunicação verbal e não-verbal, pois incentivam a expressão gestual, criando formas de comunicação.

**Jogos plenamente cooperativos:** é necessário a colaboração de todos os que jogam. Cada pessoa é um elemento essencial para se alcançar o objetivo do jogo. Não existe exclusão, nem discriminação, todos jogam juntos pelo prazer de continuar jogando.

**Jogos cooperativos para descontrair:** eles servem para liberar energia e tem em seu ponto alto a diversão do grupo, por isso há muito riso e alegria do grupo

**Jogos cooperativos de confiança:** estimulam a confiança em si mesmo e no grupo, preparando para o trabalho em equipe. São jogos que potencializam a cooperação e a criatividade.

**Jogos cooperativos para resolução de conflitos:** aprender a enfrentar os conflitos de uma forma criativa e cooperativa. Percebe que juntos os conflitos são mais facilmente resolvidos.

**Jogos cooperativos utilizando paraquedas:** é fundamental, pois percebe-se o que é cooperação quando se levanta o paraquedas.

Segundo Soler (2011) os jogos cooperativos que se baseiam em cinco princípios fundamentais que são: inclusão, coletividade, igualdade, desenvolvimento humano e processualidade. Iremos descrevê-los a seguir: **Inclusão:** almeja-se trabalhar com as pessoas no sentido de procurar sempre aumentar a participação e integração de todos. **Coletividade:** conquistas e ganhos que se realizam coletivamente (sem deixar de reconhecer a esfera da individualidade de seus membros). **Igualdade:** garante a participação e a responsabilidade de todos pela decisão e gestão, bem como a justa divisão dos benefícios promovidos pela atividade cooperativa. **Desenvolvimento Humano:** o objetivo é o ser humano e seu aprimoramento enquanto sujeito social. **Processualidade:** a cooperação privilegia o processo (os meios), isso significa também que o trajeto é traçado à medida que é trilhado, progressivamente, valorizando os passos anteriores.



## 4.2 COMPETIÇÃO X COOPERAÇÃO

Muito se fala sobre a competição e cooperação. As expressões cooperação e competição parecem antagônicas, mas podem não ser, pois há espaço para que sejamos competitivos, mas ao mesmo tempo cooperativos. Esse é o ambiente ideal para o desenvolvimento saudável da sociedade.

Durante todo o processo de construção do caderno de orientação tivemos o cuidado em não trazer para esse trabalho a visão errônea no que concerne a competição. Esse caderno, não tem a intenção de negar a competição. Entendemos que a competição e a cooperação são aliadas nesse processo de construção, para nós não existe divisão ou antagonismo entre elas, o que percebemos que elas têm particularidades distintas. Nos jogos cooperativos temos algumas características, elas já foram apresentadas na seção anterior, dentre elas existem desafios a serem alcançados, o que nos leva concluir que a competição está presente na cooperação. Já nos jogos competitivos necessitamos do adversário para que ocorra o jogo, ou seja, também se coopera na competição.

A antropóloga Mead (2000), durante suas observações concluiu que a competição é apreendida e passada de geração a geração, contrariando o que muitos acreditavam, que a competição era algo natural do ser humano, para ela é cultural. Ela pesquisou e analisou três tribos diferentes, elas ainda não haviam tido contato com pessoas fora de sua tribo. No curso de sua observação a pesquisadora, concluiu que das três tribos analisadas, duas não tinham prazer em competir, elas se mostravam gentis, cooperativas e atentas a necessidade alheia. Como pode ser observado na figura 02 a seguir:

Figura 02: Margaret Mead, em vila Alitua



Fonte: Enciclopédia de Antropologia, 2022

### 4.3 Autorregulação da aprendizagem



A Teoria Social Cognitiva (TSC) desenvolvida por Albert Bandura (1986) o indivíduo é capaz de fazer escolhas, agir sobre si mesmo ou sobre o ambiente, modificando o meio para atingir os resultados desejados, a isso ele dá o nome de Agência Humana. Segundo Bandura, na perspectiva da Agência Humana, o homem é capaz de ter o papel ativo e construir a sua própria história, graças ao conjunto de 4 capacidades: simbolizar, representar, antecipar o pensamento e autorregulação. De acordo com essa teoria a aprendizagem se dá através de um processo de interação recíproca entre três componentes: pessoa, ambiente e comportamento. A Figura 03 sintetiza esse processo de interação.

Figura 03 – Teoria de aprendizagem por meio do processo de interação, segundo Bandura (1986)



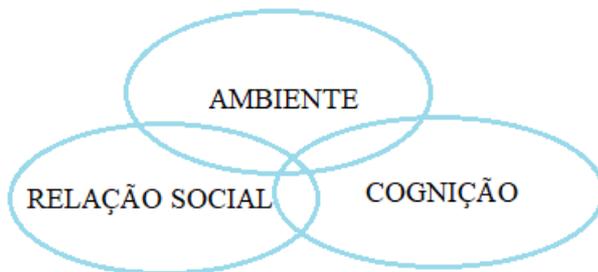
Fonte: O autor, 2022.

Para Polydoro e Azzi (2008), no texto sobre autorregulação no que refere-se a perspectiva sociocognitiva, destacam o importante papel da autorregulação no exercício da agência humana - capacidade do homem de intervir intencionalmente em seu ambiente, isto é, as pessoas não apenas reagem ao ambiente externo, mas possuem a capacidade de refletir sobre ele, antecipar cognitivamente cenários construídos por ações e seus efeitos, de forma a enxergar e escolher cursos de ação que julgarem mais apropriado ou necessários (BANDURA, 2001, 2005, 2008).

Conforme as capacidades da Agência Humana, apresentadas acima, iremos dialogar a respeito da autorregulação, ela é oriunda de psicologia e envolve o processo de mobilização consciente, intencional de pensamento, sentimento e ação em prol de um objetivo que foi

estabelecido. (BANDURA, 2008; AZZI, 2008; POLYDORO, 2008). Para ela, a ideia de que aprendizagem humana não é somente uma resposta aos estímulos externos, nem se correlaciona apenas aos processos cognitivos, mas envolve ambiente, cognição e relações sociais (BANDURA 2008). A aprendizagem ocorre por meio de 3 fatores: Ambiente, cognição e relações sociais, como a figura 4 ilustra.

Figura 04 – Processo de aprendizagem humana, segundo Bandura



Fonte: O autor, 2022.

As condições educacionais do século XXI, vem estabelecendo desafios no processo educativo, para quem ensina e aprende. Dentre as capacidades apresentadas, trabalhar com a autorregulação da aprendizagem pode auxiliar nesse processo de desenvolvimento. Um número significativo de pesquisas no Brasil, nos Estados Unidos e na Europa vem ganhando força, com objetivo de entender melhor como os alunos se apropriam de fato da autorregulação da aprendizagem. (LOURENÇO e ALMEIDA DE PAIVA, 2016).

A escola é um local propício para estimular, ela conta com a presença de professores capazes de aprender e ensinar de forma autorregulada, contendo em seu currículo diferentes disciplinas. (ROSÁRIO, VEIGA SIMÃO, CHALITA, & GRÁCIO, 2008). De acordo com Zimmerman (2002), as principais características de um estudante autorregulado são: papel ativo e consciente durante o processo de aprendizagem e utilização de estratégias aliadas à metacognição. O estudante autorregulado tem comportamentos, crenças pessoais, emoções, orientações motivacionais e formas de comportamento interpessoal que beneficiam um aprendizado de maior qualidade, ou seja, com maior dominação de conteúdo e rendimento acadêmico. Conforme Zimmerman (2000) a capacidade de autorregulação é inata, todos nascem, mas pode ser desenvolvida ao longo da vida, sobretudo através das atividades escolares, em favor da aprendizagem, entre outros aspectos para o desenvolvimento de competências escolares/acadêmicas.

A autorregulação da aprendizagem é uma capacidade inata, todos nós nascemos com essa capacidade, mas pode ser desenvolvida ao longo da vida, sobretudo através de atividades

escolares. O professor tem o papel de auxiliar o aluno a desenvolver essa tomada de consciência do processo. A autorregulação é definida como um processo em que o aluno organiza, monitora e avalia o seu próprio aprendizado. (Zimmerman & Schunk, 2011). Durante esse processo abrangem fatores como autoconhecimento, autorreflexão, controle de pensamentos e domínio emocional, a ainda desenvolve uma mudança comportamental por parte do estudante. (Bembenutty, 2008; Wolters & Benzon, 2013). O processo de autorregulação da aprendizagem estabelece objetivos que são: envolvimento na tarefa, planejamento do tempo, aplicação de estratégias, criação de um ambiente produtivo, aproveitamento eficaz dos recursos disponíveis, monitorar as realizações, procura de ajuda e cooperação. Os estudantes terão que interiorizar crenças positivas acerca das suas capacidades e do valor da sua aprendizagem. (ROSÁRIO, 2014). Diante disso, se pode compreender que, na autorregulação da aprendizagem os estudantes lidam com fatores cognitivos, motivacionais e emocionais que não estão ligados apenas a capacidade cognitiva, podendo ser desenvolvido e transformando as habilidades existentes em competências. (AZZI, 2014).

Para Bandura (2008) o processo autorregulatório, o ser humano aprende a lidar com suas ações e emoções, refletindo sobre o que faz, aprendendo a lidar com seus pensamentos e sentimentos para melhor alcançar as metas planejadas. Desse modo, por meio da autorregulação os estudantes desenvolvem autonomia para expressar as competências para que possam gerenciar e monitorar conscientemente a sua cognição, motivação e comportamento com o propósito de alcançar seus objetivos. (Veiga Simão; Frison 2013).

No **pensamento antecipatório** o aluno é capaz de imaginar as consequências que terão mediante os seus atos, tentando se automotivar com os resultados ou evitar consequências negativas, sendo uma capacidade humana de simbolizar e imaginar o que vai acontecer. Para Portilho (2011) o aluno tem a capacidade de motivar-se a si mesmo, as crenças de eficácia têm papel fundamental em cada tipo de motivador cognitivo, como as atribuições causais, as expectativas de resultados e as metas cognitivas.

A **metacognição** é quando o aluno conhece os próprios processos cognitivos e a habilidade de controlar esses processos, monitorando, organizando e modificando para realizar objetivos concretos. Ela é a capacidade do ser humano de monitorar e autorregular os processos cognitivos, ou seja, é capacidade do ser humano de ter consciência de seus atos e pensamentos. (Flavell, 1987; Nelson & Narens, 1996; Sternberg, 2000).

Recentes estudos nas áreas da Educação e Psicologia, fundamentado nas teorias sociocognitivas, apontam o papel ativo do aluno no seu processo de aprendizagem (ROSÁRIO; NÚNEZ; GONZÁLEZ-PIENDA, 2007; POCINHO, 2010), sugerindo que, para aprender, os estudantes operam *regulações intelectuais* (PERRENOUD, 1999, p.96).

Desde meados da década de 1980, o surgimento de pesquisas sobre autorregulação vem se tornado frequentes, especialmente no ambiente educacional, no qual se busca descobrir como os estudantes podem tornar-se autônomos, capazes de regular seu próprio processo de aprendizagem (PANEDERO & ALONSO-TAPIA, 2014; ZIMMERMAN & SCHUNK, 2011). Ainda que se tenha conhecimento que a escola não é o único ambiente de aprendizagem, é nela que as atividades com o objetivo de aprender são desenvolvidas diariamente, portanto

educadores têm refletido como podem colaborar para o processo de aprendizagem desses alunos (BORUCHOVITCH; BZUNECK, 2004, 2011; PORTILHO, 2011).

Albert Bandura (1978) foi o primeiro a desenvolver um modelo teórico, nele ele procurou explicar a autorregulação do comportamento por meio de sistema composto por três subprocessos de autogerenciamento: a auto-observação, o processo de julgamento e a auto-reação. A auto-observação é o monitoramento do desempenho no que tange os aspectos de qualidade, quantidade, ritmo, autenticidade, consequências e moralidade. O processo de julgamento é o momento de autoavaliação, ou seja, avaliar seu desempenho mediante seus padrões e valores pessoais, as normas sociais e comparação com o outro. Já a auto-reação são respostas espontâneas, afetivas e cognitivas diante da avaliação do desempenho, sendo positiva ou negativa, apresentada na figura 05.

Figura 05 – Autorregulação do Comportamento humano de acordo com Bandura (1978)



Fonte: O autor, 2022.

Um conceito chave que submete a perspectiva de Bandura (1986) é o da autoeficácia. Segundo o autor, a esperança do resultado de uma pessoa depende, especialmente, dos seus julgamentos sobre o quanto acreditam na realização de uma tarefa, ou seja, se são auto eficazes. A autoeficácia é fundamental na motivação e no comportamento mediante a aprendizagem, de forma que os alunos mais autoeficazes são mais motivados e persistentes na realização das tarefas. (Zimmerman & Schunk, 2011).

De acordo com Zimmerman (2000) “a aprendizagem autorregulada refere a pensamentos, sentimentos e ações autogeradas que são planejadas e ciclicamente adaptadas para realização de metas pessoais” (p. 14). Ela elaborou um modelo baseado no modelo de Bandura (1978) e acrescentou outras variáveis no que corresponde a aprendizagem. Sua formulação envolve fases do antes, durante e depois da tarefa, conforme exposto na figura 06.

Figura 06 – Aprendizagem autorregulada de acordo com Zimmerman (2000)



Fonte: O autor, 2022, com base em Zimmerman (2000, 2002)

A figura expressa que na fase prévia, ocorre a análise da tarefa que inclui o estabelecimento de objetivos e o planejamento de estratégias para sua realização. A fase de realização inclui os processos de autocontrole do desempenho e da motivação, bem como a auto-observação. A terceira fase, de autorreflexão, envolve o julgamento pessoal como a autoavaliação e as atribuições causais.

Zimmerman (1989) sugeriu 14 estratégias de autorregulação de aprendizagem que beneficiam o alcance e aperfeiçoamento em áreas distintas, são elas: *Autoavaliação, Organização de Transformação, Estabelecimento de Objetivos e Planejamentos, Procura de Informação, Tomada de Apontamentos, Estrutura Ambiental, Autoconsequências, Repetição e Memorização, Procura de Ajuda Social e Revisão de Dados*

## 4.4 Handebol



O handebol foi criado em 1919 pelo professor de Educação Física Karl Schelenz em Berlim, capital da Alemanha. No Brasil, chegou pelas mãos dos imigrantes alemães durante a década de 1930. E desde então vem ganhando força nas escolas. (CAMPOS, 2016, p.208) cita que “a formação das crianças e dos jovens ocorre por meio de sua participação na rede de relações que constitui a dinâmica social”. O handebol é um conjunto capaz de existir em origens e países diferentes, independente dos seus costumes e identidades culturais e vem evoluindo ao longo dos anos. Para Galatti (2010) o esporte é um fenômeno sociocultural em ascensão, cada vez mais valorizado e presente no cotidiano de diferentes povos, com personagens que atribuem ao fenômeno múltiplos significados. Diante desse cenário, o handebol é um esporte que cresce e tem se tornado referência. Ele é muito dinâmico e capaz de ampliar vários aspectos sociais, cognitivos e motores, tais, como cooperação, sociabilização e inclusão, lateralidade, agilidade e flexibilidade, além de habilidades como correr, saltar e arremessar. De acordo com a Confederação Brasileira de Handebol, a bola é, sem dúvida, um dos instrumentos desportivos mais antigos do mundo e vem cativando o homem há milênios. Para Gonçalves (1997, p.134), a “Educação Física tem um papel importante para a vida humana, se destacando como ato educativo que se relaciona diretamente à corporalidade e ao movimento do ser humano”.

A educação física escolar, além de regular, estimula a prática de atividades, desenvolvendo capacidades e habilidades, ligadas à saúde. Auxiliando no desenvolvimento da formação de cada indivíduo para que possam ser inseridos na sociedade.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular:

[...] as práticas corporais devem ser abordadas como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório. Desse modo, é possível assegurar aos alunos a (re) construção de um conjunto de conhecimentos que permitam ampliar sua consciência a respeito de seus movimentos e dos recursos para o cuidado de si e dos outros e desenvolver autonomia para apropriação e utilização da cultura corporal de movimento em diversas finalidades humanas, favorecendo sua participação de forma confiante e autoral na sociedade. (BNCC, 2018 p.213).

A prática do Handebol permite três movimentos naturais, que são: correr, saltar e arremessar, acontecendo de modo constante. Na escola, esses movimentos fazem parte de uma rotina de uma aula de Educação Física. Sendo assim, cada vez mais a criança é inserida nesta prática esportiva e, por consequência, com uma melhor condição física e com mais possibilidades sociais, no meio em que convive. Segundo Vargas (2010), o handebol atravessou por diversos processos evolutivos, a vista disso, passando a exigir dos atletas maiores adaptações fisiológicas e características morfológicas específicas. Oliveira, (2012, p. 89) diz que “o handebol é uma atividade simples e interessante sob o ponto de vista de ensino e aprendizagem, pois é um esporte dinâmico, que necessita de tomadas de decisões rápidas durante a dinâmica do jogo”.

Para Rodenbusch (2009, p.48) o handebol:

surgiu da união de elementos do Basquete e do Futebol, trata-se de uma modalidade que permite desenvolver em seus praticantes diversas habilidades e qualidades, entre elas: físicas, psíquicas, sociais, morais e cognitivas, desenvolvendo, ao mesmo tempo, resistência, habilidade, coordenação, velocidade, força, coragem, controle emocional, inteligência, entre outras.

Os fundamentos básicos do handebol são o passe, a recepção, o arremesso e o drible. O passe é usado para passar a bola para seus companheiros, dando sequência ao jogo sem perder a posse de bola, já é recepção usada para receber a bola de seus companheiros. Para Zamberlam (1999) a recepção é importante durante a preparação da finalização e para manter a posse de bola também afirma que o passe, junto com a recepção, é considerado elemento fundamental na condução da bola, entre os companheiros e na preparação da finalização. O arremesso é o ato realizado sempre com a intenção de acertar o gol. Esse fundamento é onde mais se utiliza força, pois, com isso dificulta a defesa do goleiro adversário. E o drible, é o movimento de bater a bola contra o solo tentando passar pelos seus adversários. De acordo com Zamberlan (1999, p. 38): “[...] a sua utilização mais comum é nos contra-ataque cujo espaço é superior aos três passos.”

O professor precisa ser criativo em relação à aplicação de suas aulas, para não transformar a prática de um esporte em algo chato para os alunos. É importante que o processo de implantação do Handebol na Educação Física Escolar aconteça da forma mais fácil, começando através de brincadeiras e fundamentos básicos da modalidade.

Para Knijnik, (2004, p.75):

O processo de ensino-aprendizagem deve estar voltado para o conhecimento dos aspectos básicos e mais gerais da modalidade, buscando-se atividades concretas e muito próximas à realidade de um jogo. Não cabe na iniciação um detalhamento de regras e táticas muitas vezes ainda incompreensíveis e dificilmente executáveis pelas crianças.

# *Atividade 01*

## PIQUE AMEBA



**OBJETIVO DA ATIVIDADE:** É um jogo extremamente divertido que ao comando do professor ou por sugestão dos alunos pode ser transformado em jogo cooperativo. O objetivo é estimular a criação dos alunos para que possam transformar jogo com apenas um ganhador em cooperativos, ou seja todos ganham. Para Soler (2003) essa flexibilidade dos jogos pode ser classificada de jogos plenamente cooperativo. Já para Zimmeerman (1986) no seu quadro de estratégias autorregulatória ele destaca a ajuda social, pois nessa atividade estimulamos os alunos a procurarem uns aos outros para resolução das dificuldades encontradas durante a atividade, seja com ajuda do professor seja com ajuda dos seus colegas.

**MATERIAL:** uma ou mais bolas

R  
E  
G  
R  
A  
S

Não é permitido andar com a bola. Caso o aluno seja queimado (a bola bater no corpo e cair no chão) vira “ameba”. Ele deverá se sentar e permanecer assim até conseguir a posse da bola. Se tiver sucesso em seu arremesso, ele deixa de ser “ameba” e volta ao jogo.

O professor inicia a atividade jogando a bola para o alto, o participante que conseguir alcançá-la dará início a atividade. O objetivo é queimar o colega para que ele se torne a ameba. Uma vez queimado o aluno deverá se sentar no chão e só poderá voltar ao jogo em duas hipóteses: caso consiga agarrar a bola novamente e queimar um outro colega ou se algum colega passar ao lado e a ameba conseguir encostar em qualquer parte do corpo do adversário, fazendo com que eles troquem de lugar. Ou seja, quem está sentado levanta e quem está em pé se senta.

**ORGANIZAÇÃO DOS ALUNOS:** dispersos pela quadra até o início da atividade

DESENVOLVIMENTO

SUGESTÃO

Ao comando do professor os alunos podem deixar de ser “ameba” dando a mão ao amigo mais próximo por aproximadamente 10 segundos.

## *Atividade 02*



# QUEIMADO DA LINHA BRANCA

**OBJETIVO DA ATIVIDADE:** É um jogo de estratégia e trabalha confiança em si mesmo e nos amigos. O objetivo é estimular a confiança em si mesmo e no grupo, preparando para o trabalho em equipe. Além disso, são jogos que potencializam a cooperação e a criatividade. Para Soler (2003) são jogos classificados como jogos cooperativos de confiança. Boruchovitch (2004) reforça que é possível auxiliar os educandos por meio dos jogos, a aprender a aprender, aprender a pensar e aprender a solucionar problemas. Já para Zimmeerman (1989) os alunos procuram solucionar as dificuldades encontradas durante a atividade com ajuda dos professores e colegas, o que chamamos de ajuda social.

**Material:** uma bola de vôlei ou de iniciação (ou mais).

R  
E  
G  
R  
A  
S

O aluno que for queimado deverá ficar na linha lateral do seu campo, até que alguma componente da sua própria equipe agarre a bola.

Ao iniciar a partida o aluno que for queimado (bola bate no corpo e cai no chão) deverá ficar na linha lateral do seu campo, até que algum componente da sua própria equipe agarre a bola (sem deixar cair no chão) para que ele possa voltar para a partida. Ao mesmo tempo que esse colega que agarrou a bola salva um companheiro de sua própria equipe, queima o colega da equipe adversária que arremessou a bola que foi agarrada. Ou seja, são duas formas para que o aluno seja queimado. A primeira é quando a bola bate no corpo e em seguida cai no chão, o aluno deverá ir até o local combinado previamente. A segunda é quando o aluno arremessa a bola e o jogador da equipe adversária a agarra. Esse aluno que arremessou a bola que foi agarrada deverá ir também para o local previamente combinado.

### ORGANIZAÇÃO:

dividem em uma quadra em dois times (A e B).

DESENVOLVIMENTO

### SUGESTÃO

Ao comando do professor ou combinado anteriormente com os alunos, poderá ser definido um aluno que ao agarrar a bola salvará todos os componentes da sua equipe que estarão do lado de fora “queimados” esses, voltam ao jogo novamente.

## *Atividade 03*



# PIQUE BANDEIRA HUMANO

**OBJETIVO DA ATIVIDADE:** É um jogo ágil, de estratégias e resolução de conflitos, que estimulam o enfrentamento de conflitos de uma forma criativa e cooperativa, a fim de que os alunos percebam que juntos os conflitos são mais facilmente resolvidos. Para Soler (2003) esses tipos de jogos são classificados de jogos cooperativos para resolução de conflitos. Já para Zimmerman (1989) os alunos procuram solucionar as dificuldades encontradas durante a atividade com ajuda dos professores e colegas, o que chamamos de ajuda social.

Material: Não necessita de Material

R  
E  
G  
R  
A  
S

Se o aluno for tocado, ficará paralisado no mesmo lugar, até que alguém da sua equipe venha salvá-lo.

Ao sinal do professor, todos os alunos do time A terão que se locomover para o campo do time B e ultrapassar a linha de fundo do time adversário e todos os alunos do time B deverão fazer o mesmo no campo do time A. Quem conseguir realizar esse desafio em menor tempo marca o ponto. Ao tentar se movimentar para o campo oposto, o aluno poderá ser colado, caso isso ocorra, ele deverá ficar estático aguardando até que algum componente da sua equipe venha descolá-lo para que ele volte para o seu campo.

**ORGANIZAÇÃO:** Na quadra ou local previamente organizado pelo professor em dois times (A e B).

DESENVOLVIMENTO

SUGESTÃO

Os alunos mudam de lado de acordo com as situações preestabelecidas.  
Realizando um rodízio.

## *Atividade 04*



# **QUEIMADO BOMBA OU GUERRA**

**OBJETIVO DA ATIVIDADE:** É um jogo que trabalha confiança entre os componentes, visto que eles são estimulados a todo momento para decidirem sozinhos os personagens que irão compor a equipe, incentivando a confiança em si mesmo e no grupo, preparando-o para um trabalho em equipe, potencializando a cooperação e a criatividade. Para Soler (2003) esses tipos de jogos são classificados de jogos cooperativos de confiança. Já para Zimmeerman (1989) os alunos procuram solucionar as dificuldades encontradas durante a atividade com ajuda dos professores e colegas, o que chamamos de ajuda social.

**Material:** Bola de vôlei ou iniciação

Ao sinal do professor os alunos terão que descobrir quem são os personagens da equipe adversária e tentar queimar, iniciando uma nova partida. O soldado que for queimado, fica na linha lateral da quadra aguardando o retorno ao jogo, que poderá ocorrer em duas situações: caso algum outro soldado do mesmo time consiga agarrar a bola arremessada pelo time adversário ou caso o major consiga agarrar a bola jogada pela equipe adversária sem deixar cair no chão, porém, nesse caso o major salvará todos os componentes da sua equipe que estão queimados aguardando na linha lateral. Ganha a partida quem queimar primeiro o rei ou a rainha da outra equipe. Esse é o objetivo do jogo, descobrir quem é o rei ou rainha.

Os alunos se dividem em uma quadra ou local previamente organizado pelo professor em dois times (A e B). Feito isso, eles decidirão sozinhos e em segredo quais serão os personagens do jogo. São eles: rei ou rainha, major e soldados. Assim que decidirem vão informar somente ao professor quem são os respectivos personagens selecionados.

← DESENVOLVIMENTO



**ORGANIZAÇÃO:** Na quadra ou local previamente organizado pelo professor em dois times (A e B).

**Rei ou Rainha:** não pode ser queimado.  
**Major:** salva todos os soldados que estão queimados (agarrando a bola).  
**Soldados:** demais componentes da equipe.

# *Atividade 05*



# QUEIMADO COM PIQUE BANDEIRINHA

**OBJETIVO DA ATIVIDADE:**O queimado com pique bandeirinha é um jogo extremamente rápido que trabalha agilidade, estratégia e confiança em equipe, estimulando o enfrentamento de conflitos de uma forma criativa e cooperativa, a fim de que os alunos percebam que juntos os conflitos são mais facilmente resolvidos. Para Soler (2003) esses tipos de jogos são classificados cooperativos para resolução de conflitos. Já para Zimmeerman (1989) os alunos procuram solucionar as dificuldades encontradas durante a atividade com ajuda dos professores e colegas, o que chamamos de ajuda social.

**Material:** Bola de vôlei e cones.

Só poderá pegar um cone por vez. Quando o aluno for queimado (bola bater no corpo e no chão) deverá ir para linha lateral e aguardar algum componente da sua equipe agarrar a bola (sem deixar cair no chão), para que seja salvo e possa voltar ao jogo. Caso o aluno seja colado (o colega adversário encostar em alguma parte de seu corpo) deverá ficar estático no local aguardando algum colega da sua equipe para o salvar e voltar para o seu campo.

Ao sinal do professor, terão que pegar os 4 cones que se encontram no campo do time adversário sem deixar ser queimado (com a bola) ou colado (com a mão). Vence a equipe que conseguir pegar todos os cones do campo adversário.

DESENVOLVIMENTO

SUGESTÃO

**ORGANIZAÇÃO:** Na quadra ou local previamente organizado pelo professor em dois times (A e B).

O ponto conquistado vai para o outro time.

# *Atividade 06*



# **BOLA TORRE**

**OBJETIVO DA ATIVIDADE:** É um jogo que trabalha fundamentos básicos do handebol de forma mais leve e divertida, encorajando o enfrentamento de conflitos de uma forma criativa e cooperativa, a fim de que os alunos percebam que juntos os conflitos são mais facilmente resolvidos. Para Soler (2003) esses tipos de jogos são classificados cooperativos para resolução de conflitos. Já para Zimmeerman (1989) os alunos procuram solucionar as dificuldades encontradas durante a atividade com ajuda dos professores e colegas, o que chamamos de ajuda social.

Material: bola de handebol e cones grandes

R  
E  
G  
R  
A  
S

Não é permitido andar com a bola. Não é permitido entrar na área do goleiro. O goleiro só poderá se locomover lateralmente para encaixar a bola que o componente da sua equipe irá arremessar.

Os alunos se dividem com 6 componentes na linha e um no gol. O goleiro deverá ficar na linha branca do gol e segurando o cone grande de forma invertida. O objetivo do jogo é acertar a bola dentro do cone.

DESENVOLVIMENTO

SUGESTÃO

Para que o ponto aconteça é necessário a bola passa pela mão de todos os componentes da equipe.

**ORGANIZAÇÃO:** Na quadra ou local previamente organizado pelo professor em dois times (A e B).

## GALERIA DE FOTOS DESSE PROCESSO

### 1. *Bola Torre*



É uma atividade que tem como objetivo acertar a bola dentro do cone, o goleiro que está de posse do cone poderá se locomover somente lateralmente. É uma atividade que ajuda a desenvolver o espírito de equipe, uma vez que o ponto só será validado caso a bola passe pelas mãos de todos os componentes da equipe.

## 2. *Queimado guerra*



O queimado guerra é uma atividade que dinamica e muito divertida. O objetivo central do jogo é descobrir quem é o Rei ou a Rainha da equipe adversaria. Essa informação, somente o professor mediador contém, pois é necessário passar essa informação antes do início do jogo ao professor.

### 3. *Pique ameba*



O pique ameba ajuda no desenvolvimento da agilidade e percepção espacial, uma vez que o aluno precisa correr para não ser queimado e ainda se desvencilhar dos colegas que já são amebas e estão sentados pela quadra.

#### 4. *Bola Torre*



É uma atividade que tem como objetivo acertar a bola dentro do cone, o goleiro que está de posse do cone poderá se locomover somente lateralmente. É uma atividade que ajuda a desenvolver o espírito de equipe, uma vez que o ponto só será validado caso a bola passe pelas mãos de todos os componentes da equipe.

## 5. *Agilidade*



Nessa atividade, trabalhamos o deslocamento e agilidade dos alunos. Eles precisavam passar a bola a fazer o que chamamos de ponte, para que a bola pudesse passar e chegar até o próximo componente da equipe, que terá o mesmo desafio que o colega anterior.

## 6. Handebol



Esta foto representa o jogo de handebol sem adaptações. Os alunos têm o objetivo de arremessar a bola dentro do gol do adversário. Aqui estávamos trabalhando a formação 6x0, quando todos ficam na barreira.

## 7. *Handebol*



## 8. *Bola torre*



É uma atividade que tem como objetivo acertar a bola dentro do cone, o goleiro que está de posse do cone poderá se locomover somente lateralmente. É uma atividade que ajuda a desenvolver o espírito de equipe, uma vez que o ponto só será validado caso a bola passe pelas mãos de todos os componentes da equipe.

## 5. Considerações Finais



Através da Educação Física é possível criar espaços de desenvolvimento crítico, respeito às diferenças, solidariedade e cooperação, contribuindo na promoção, prevenção e reabilitação da saúde física e mental. Por meio de jogos individuais ou coletivos, a Educação Física promove experiências construtivas de convivência, cidadania e consciência corporal. A Educação Física contemporânea renovadora busca constantemente novas metodologias e ferramentas que diversifiquem o trabalho coletivo. Assim, o aluno é inserido como o sujeito principal, transformando não só a sua realidade, mas do colega ao seu lado.

Mais do que estimular a prática de um esporte, a educação física tem a função de permitir que os alunos vivenciem outras culturas. É preciso entendê-la como uma manifestação de cultura, onde o aluno além de saber praticar os movimentos corporais deve também entender a importância e respeitar o limite de cada um à sua volta. É essa educação contemporânea e renovadora que buscamos nas aulas de educação física.

Com esse viés surgiu a ideia de criação desta unidade didática, para auxiliar no trabalho de professores de educação física, motivando a gerar novas práticas pedagógicas que transcendem o uso do livro didático. As atividades desenvolvidas e apresentadas foram efetuadas no ensino fundamental em especial no sexto ano, isso não impede que o professor possa realizar as devidas adaptações no cotidiano social de outro segmento do ensino fundamental.

O conteúdo foi elaborado para propiciar o planejamento dos docentes e o processo de aprendizagem dos discentes. Além disso, as atividades disponibilizam explicações, referências, regras, materiais, organização, desenvolvimento e sugestão tudo isso para possibilitar uma metodologia que provoque, auxilie e estimule o desenvolvimento da cooperação e da autorregulação da aprendizagem dos alunos.

É importante mencionar que as atividades não são uma receita ou bula pedagógica, elas estão disponíveis para que se necessário sofram mudanças, aprofundamentos, transformações e adaptações de acordo com a realidade pedagógica do professor no seu cotidiano escolar. Em suma, desejamos que esse material colabore com a prática dos professores de educação física.

Acredito que essa pesquisa tenha uma grande contribuição no cenário da educação física. Espera-se que outras pesquisas possam ser realizadas em diferentes tipos de escola, Estados e com diferentes crianças, colaborando para ampliação de estudos que levam e estimulam os alunos a cooperarem a desenvolverem a sua autorregulação. Durante o curso do Mestrado Profissional no Colégio Pedro II, pude reafirmar a importância do professor pesquisador, ele é componente da comunidade escolar e pode desmistificar o processo de ensinar,



## 6. Referências Bibliográficas

BANDURA, A. (1978). **The self system in reciprocal determinism**. *American Psychologist*, 344-358.

BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Brasília: Liber Livro Editora, 2007.

BERTRAND, Y. (2001) **Por uma competência ecossocial nova**. In: BERTRAND, Y. Teorias contemporâneas da educação. 2ª ed. Lisboa: Instituto Piaget, pp. 230-231.

BEMBENUTTY, H. (2008). **The first word: A letter from the guest editor on self-regulation of learning**. *Journal of Advanced Academics*, 20(1), 6-16.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. 2018

BRASIL, Ministério da Educação, (1998). **Parâmetros Curriculares Nacionais** para o Ensino Fundamental. Brasília, MEC/SEF.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 2. ed. Santos: Projeto Cooperação, 2001.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 4. ed. São Paulo: Palas Athena, 2013.

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

BRUHNS, Heloísa. **O jogo nas diferentes perspectivas teóricas. Motrivivência**, São Paulo, VIII (9), p. 27-43, dez. 1996.

BORUCHOVITCH, E., & Bzunek, J. A. (Orgs.), **Aprendizagem: Processos Psicológicos e o Contexto Social na Escola**. Petrópolis: Vozes, 2004.

CORTEZ, Renata. **Sonhando com a magia dos jogos cooperativos**. Dissertação de Mestrado. Instituto de Biociências, UNESP, Rio Claro, 1999.

GONÇALVES, M. A. S. **Sentir, pensar e agir: corporeidade e educação**. Campina: Papirus, 1997.

GONÇALVES, Natália K. R. et al. **Vivenciando práticas de cooperação em uma sala do ensino fundamental**. UNAR, Araras, v.1, n.1, p.55-66, 2007.

KEMMER, A.V.M (2000) **A influência de competição na vida escolar do educando**. Anais de IV Encontro Fluminense de Educação Física Escolar, 16-17 jun. Niteroi. UFF- Departamento de Educação Física.

LOURENÇO, Abílio A., ALMEIDA DE PAIVA, Maria Olimpia. **Autorregulação da aprendizagem: uma perspectiva holística**. Ciências & Cognição, v. 21(1), 033-051, 2016.

MEAD, Margaret. **Sex and temperament in three primitive societies**, New York, William Morrow and c. 1935 (Trad. Bras. Rosa R. Krausz. São Paulo, Perspectiva, 2000)  
Petrópolis: Vozes, 2001.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através dos jogos**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, Marcus Aurélio Taborda. **Esporte e política na ditadura militar brasileira: a criação de um pertencimento nacional esportivo**. Movimento, v.18, n.4, p. 155-174, 2012.

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

ORLICK, Terry. **Vencendo a Competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1978.

ROSÁRIO, Pedro e POLYDORO, Soely A. J. **Capitanear o aprender: promoção da autorregulação da aprendizagem no contexto educativo**. Série Teoria Social Cognitiva em Contexto Educativo. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2014.

SALVADOR, Marco Antonio Santoro; TROTTE, Sonia Maria Siqueira. **Jogos Cooperativos: uma estratégia essencial da cultura corporal nas escolas públicas**. In: ENCONTRO FLUMINENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 5. Niterói, 2001. Anais... Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2001. p. 69-72.

SANTOS, Rogério dos. **Handebol 1000 Exercícios**. Editora: Sprint, 2004.

SOLER, Reinaldo. **Jogos Cooperativos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

SCHUNK, D. H., & Zimmerman, B. J. (2008). **Motivation and Self-Regulated Learning: Theory, Research, and Applications**. Lawrence Erlbaum Associates.

SCALON, R. **A psicologia do esporte a criança**. Editora Edipucrs. 2004

SOLER, Reinaldo. **Brincando e Aprendendo com os Jogos Cooperativos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2011.

WOLTERS, C., & BENZON, M. (2013). **Assessing and predicting college students' use of strategies for the self-regulation of motivation**. Journal of Experimental Education, 81(2), 199-221.

ZIMMERMAN, B. J. (2000). "**Attaining self-regulation: A social-cognitive perspective**". In: M. Boekaerts, M.; Pintrich, P.; Zeidner, M. (eds.). Self-regulation: Theory, research, and applications. Orlando, FL7 Academic Press, pp.13-39.

ZIMMERMAN, B. J. (2002). **Becoming a self-regulated learner: an overview**. *Theory into practice*, 41(2), 64-70.

ZIMMERMAN B. J., & SCHUNK D. H. (2011). **Handbook of Self-Regulation of Learning and Performance**. Nova York, NY: Routledge.