

REVISTA CICEP
EVOLUÇÃO

JUNHO DE 2026 V.5 N.6

DATA DE PUBLICAÇÃO: 15/06/2026

ISSN: 27645363



9 772764 536002



SL EDITORA

Revista Evolução CICEP

Nº 06

Junho 2026

Publicação

Mensal (junho)

SL Editora

Rua Iru, 27, casa 6 – Vila Formosa - 03363-060

São Paulo – SP – Brasil

www.sleditora.com

Editor Chefe

Neusa Sanches Limonge

Projeto Gráfico e capa

Lucas Sanches Limonge

Diagramação e Revisão

Luiz Cesar Limonge

Responsável Intelectual pela Publicação

Centro Institucional de Cursos Educacionais Profissionalizantes (CICEP)

Revista Evolução CICEP – Vol. 5, n. 06 (2026) - São Paulo: SL Editora, 2026 – Mensal

Modo de acesso: <https://www.revistaevolucaocicep.com.br/>

ISSN 2764-5363 (online)

Data de publicação: 15/06/2026

1. Educação 2. Formação de Professores

CDD 370

CDU 37

Renato Moreira de Oliveira – Bibliotecário - CRB/8 8090

SUMÁRIO

A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E OS JOGOS COOPERATIVOS

VAGNER SILVA MAIA..... 04

A INFLUÊNCIA DAS DESIGUALDADES SOCIAIS NA SUBJETIVIDADE DOS INDIVÍDUOS NA ATUALIDADE

MARLI MARTINS GONÇALVES SILVA..... 55

A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E OS JOGOS COOPERATIVOS

VAGNER SILVA MAIA

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo de mostrar o valor dos Jogos Cooperativos dentro do contexto escolar. O trabalho traz informações e questionamentos da competição no contexto da sociedade até nas aulas de Educação Física. As situações competitivas que valorizavam os vencedores e eram práticas realizadas desde o século XVII na Educação Física, onde seu principal objetivo era formar homens fortes, futuros operários e soldados. Esta situação sofreu transformações no decorrer dos anos, mas a competição ainda prevalece dentro das aulas sendo usada de forma selecionada. Estudiosos como o canadense Terry Orlick criaram um jogo onde teriam a participação de todos e que segundo autor este modelo já existe há muitos anos e que ele denominou de Jogos Cooperativos. Para Brotto um precursor dos Jogos Cooperativos, ele surgiu da preocupação da alta valorização sobre a competição que atribuímos na nossa sociedade.

Palavras-Chaves: Jogos Cooperativos; Conteúdo da Educação Física; Educação Física Escolar.

1 - A Educação Física Escolar e as práticas motoras: da competição aos Jogos Cooperativos. Utopia ou Realidade?

Segundo Betti (1997), a Educação Física Escolar utiliza-se de diversas manifestações da cultura corporal do movimento humano como o esporte em suas várias modalidades, as danças, as lutas, a ginástica com suas ramificações, as brincadeiras e o jogo para atingir seu objetivo educacional.

Para o autor, a cultura corporal do movimento é um conjunto de práticas motoras construídas ao longo da história e que foram sistematizados, constituindo conteúdos do processo de ensino-aprendizagem, funcionando como eixo norteador da Educação na escola.

Dentre as diversas maneiras de prática corporal dentro dos PCNs (Brasil, 1997), destacam-se 3 grandes blocos de conteúdos. Assim denominados como 1º bloco: esportes, jogos e brincadeiras, lutas e ginástica; 2º bloco: atividades rítmicas e expressivas e como 3º bloco: conhecimentos sobre o corpo.

Cada um desses blocos foi desenvolvido socialmente de acordo com a cultura e afinidade de seus povos, gerando inúmeras formas de praticar atividades motoras. Algumas sendo marcadas mais claramente pela competição enquanto outras fomentam interações mais cooperativas.

É tipicamente interessante o caso do Esporte e desejo tê-lo como porta de entrada principal em nossa investigação, objetivando um melhor entendimento das práticas motoras na Educação Física Escolar.

Segundo Galvão (1996), os Jogos são encontrados como bloco de conteúdo do Esporte, caminhando lado a lado, pois chegamos ao esporte através dos jogos. Logo, abordaremos o Esporte como Jogos Desportivos e vice-versa, que foi como o encontramos na literatura de Educação Física do ensino fundamental.

De acordo com Soares (1994), o esporte tornou-se o conteúdo hegemônico dos planejamentos escolares das aulas de Educação Física após a 2ª Guerra Mundial com a divulgação de sua prática motora sob influência dos países em guerra. A partir daí gerou várias influências nas instituições escolares como a competição, ou seja, o vencer a qualquer custo.

Após algumas décadas, o esporte atravessa os muros dos colégios e constitui-se a forma de prática motora com maior destaque no mundo ocidental.

Segundo Betti (1997), o Esporte, por se tratar de um fenômeno sociocultural muito forte, acaba prevalecendo sobre as aulas de Educação Física, já que o esporte conta com o mais eficaz veículo de marketing (as mídias como tv, rádio, jornais), que acabam influenciando a todos. Temos como prova disso dois grandes eventos internacionais que são os Jogos Olímpicos e os Campeonatos Mundiais das várias modalidades esportivas, em especial o Mundial de Futebol conhecido como Copa do Mundo. Eventos dos quais movimentam multidões na casa dos milhões, seja entre aqueles que assistem ao vivo nos locais onde acontecem os jogos, ou até bilhões se considerarmos o número total de espectadores da televisão, Internet e outras formas de mídia. Isso sem citar as quantias financeiras astronômicas que podem ser assustadoras.

O Esporte como é hoje divulgado está totalmente voltado para a competição, não deixando espaços para as pessoas pensarem em outra forma de interação humana como a cooperação. A valorização exacerbada da competição no esporte pode funcionar como uma faca de dois gumes conforme veremos a seguir.

Competindo o “atleta” luta para vencer seus próprios limites em nome do país, buscando ser idolatrado, fama, dinheiro, reconhecimento público, ser um verdadeiro vencedor, chegar no ápice ou sofrendo com as conseqüências negativas quando o resultado não for o esperado.

Podemos citar como exemplo disso o goleiro do Brasil na final da Copa do Mundo de 50 quando o Brasil foi derrotado pelo Uruguai por seu “frango”, o mesmo foi duramente crucificado e execrado, sendo até chamado de goleiro “Negro” Barbosa. Outro exemplo mais duro é o defensor da Colômbia na Copa do Mundo de 90 Escobar que pagou com sua própria vida por ter feito um gol contra, visto que seu time fora eliminado da competição pelo seu ato falho involuntário e com isso não sendo perdoado, pois dias depois fora assassinado.

Sempre verificamos adultos ou crianças praticando modalidades esportivas, nas escolas, durante as aulas, eventos, clubes e outras instituições, seja como esporte ou como opção de atividade de lazer.

Definitivamente a Educação Física Escolar tomou o Esporte, ou seja, os jogos desportivos como principal conteúdo. No entanto devido a sua grande força foi o Esporte que se impôs sobre a Educação Física ficando como sinônimo de esporte na escola, valorizando a competição e sendo até hoje a principal manifestação corporal de movimento ensinada pelos professores nas aulas.

Recentemente o Ministério da Educação lançou em todo o território nacional uma série de documentos denominados Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's). Os PCN's vieram com a intenção de orientar o caminho da educação brasileira no qual estabelecem objetivos gerais para cada um dos níveis de ensino e para cada área do conhecimento. Refere-se também a temas gerais transversais a todos os componentes curriculares. Atitudes como ética, solidariedade, participação social e cooperação são um objetivo geral citado no documento referente ao ensino fundamental.

Em relação à Educação Física Escolar, os PCN'S (Brasil, 1997), propõem objetivos amplos relacionados à formação de cidadãos, a percepção da pluralidade cultural brasileira, do desenvolvimento corporal, à adoção de hábitos saudáveis relacionados à alimentação e atividades físicas, entre outros.

Analisando o documento, vemos estampada essa preocupação com as relações sociais quando afirma que:

A concepção de cultura corporal amplia a contribuição da Educação Física escolar para o pleno exercício da cidadania, na medida em que, tomando seus conteúdos e as capacidades que se propõe a desenvolver como produtos socioculturais, afirma como direito de todos o acesso a elas. Além disso adota uma perspectiva metodológica de ensino e aprendizagem que busca o desenvolvimento da autonomia, a cooperação, a participação social e a afirmação de valores e princípios democráticos (BRASIL, 1997 p.28).

Apesar dos significativos avanços e termos sido bem representados na área educacional pelas novas propostas dos PCN's (Brasil, 1997), somos ainda bastante influenciados por uma visão reducionista que considera o desenvolvimento motor (abordagem desenvolvimentista) como um fim em si mesmo e via de regra movido por jogos competitivos.

Sabendo-se que o desenvolvimento integral do aluno é algo que exige tempo e ampla atuação, a Educação Física enquanto componente curricular com seus conteúdos que trata os PCN's como: ética, solidariedade, cooperação e participação social, deve participar na formação de cidadãos críticos e atuantes em nossa sociedade, através não só da vivência da motricidade, mas da prática de interações sociais que vão além da já conhecida competição, também a cooperação.

Nos PCNs (Brasil, 1997), o Esporte é definido como práticas motoras em que são adotadas regras de caráter oficial e competitivo e são organizadas em federações regionais, nacionais e internacionais regulamentando a atuação amadora e profissional do Esporte.

Portanto é questionável a viabilização de tal conteúdo (espaço, número e alunos, tempo e principalmente os valores que se contrapõe as metas educacionais).

Para Scaglio, Medeiros e Sadi (2003), a Educação Física contempla o esporte como componente curricular em seu conteúdo. Eles citam como exemplo as competições pedagógicas e os festivais esportivos como os Jogos Estudantis e os Jogos Escolares Brasileiros para adolescentes de 12 a 14 anos, constituindo-se num formato fechado e centralizador. E vai além dizendo que as competições são o ponto chave do esporte, o sentido de sua existência.

Analisando ainda mais a competição no ambiente escolar, citamos a crítica de Ferreira (2000), em relação os Jogos Desportivos no qual estão visando cada vez mais à competição e influenciando a participação dos alunos nas aulas de Educação Física, gerando frustração, desgosto, afastamento da prática regular de atividade física, assim como experiências negativas na escola.

A ênfase na vitória fica muito nítida quando são realizados jogos entre as escolas e turmas e, segundo o autor, não são raras às vezes que esses jogos descambam para a violência. Diz também que o problema é reforçado e muito pela forma como o desporto é apresentado e desenvolvido na escola, ou seja, uma cópia do desporto oficial e com nenhuma ou

pouquíssimas modificações como as Olimpíadas no qual temos sua réplica representada pelas olimpíadas escolares.

Em outra pesquisa feita com crianças em idade pré-escolar, Gomes e Camargo (2001), analisaram os jogos tradicionais (competitivos) e os jogos lúdicos nas aulas de Educação Física. Constataram que as crianças apresentam comportamentos agressivos, reagindo de forma brutal e egocêntrica frente aos jogos tradicionais. Apesar do trabalho ser referente ao ensino pré-escolar parece que as práticas competitivas nas escolas não trazem consequências negativas somente aos alunos maiores, mas também os menores.

Há um consenso dos autores estudados em apontar que a maioria dos conteúdos e as estratégias dos Jogos na Educação Física Escolar baseiam-se no modelo tradicional e tecnicista e que enfatizam a competição através dos Jogos Desportivos e mais um exemplo disso é o trabalho de Reis (1994). Em sua dissertação de mestrado ao tratar dos jogos coletivos como basquetebol, futebol, handebol e voleibol o autor apresenta esses jogos como conteúdos mais praticados nas escolas e fora delas, sendo também os mais estudados nos cursos de graduação. Aborda também os jogos desportivos, que chama de esportivizados, ressaltando que os conteúdos são únicos e exclusivamente voltados para a competição. Podemos ratificar pela própria história da Educação Física Escolar e com o referente estudo de Reis (1994), que o Esporte ainda é utilizado como uma forma de modelo tradicional de ensino de muitas escolas.

Outra questão associada à competição refere-se a questão de divisão de turmas nas aulas de Educação Física Escolar.

A competição talvez seja um dos motivos pelos quais geralmente as meninas acabam separadas dos meninos nas aulas de Educação Física, pois ao considerarmos a vivência esportiva das meninas, comparada com a de um garoto, vivência que está diretamente ligada a sua formação cultural, ele se sobressairá sobre ela. Mesmo separando as meninas dos meninos nas aulas, esse tipo de pedagogia esportiva continua reforçando os estereótipos do comportamento masculino e feminino, aplicando atividades diferentes para cada gênero, de forma que as meninas jogam voleibol e os meninos jogam futebol, quando poderia ser o contrário. Os jogos competitivos (esporte) na maioria das vezes transmitem regras fixas que não podem ser alteradas, havendo então segundo Cortez (1996), a necessidade de adaptar os jogos (esporte) às capacidades e necessidades das crianças, aproximando aos, já conhecidos Jogos (Cooperativos). Do contrário se tornarão num esporte preconceituoso, pré-determinado que só valoriza os mais habilidosos, não se importando com os alunos que mais necessitam em participar das práticas nas aulas de Educação Física e ferindo com um dos pressupostos mais importantes do processo pedagógico, conforme vimos na proposta da Educação Física segundo os PCN's (Brasil, 1997), que é a ética e inclusão de todos. A inclusão vai ao encontro da proposta dos Jogos Cooperativos, pois propõe que todos os alunos estarão participando das atividades nas aulas de Educação Física Escolar independentemente da condição social, física ou técnica. Segundo Brotto (2004), o maior prêmio e desafio desses jogos não é vencer o adversário e sim vencer os desafios JUNTOS.

Conforme já vimos as pessoas competem, porque é um valor cultural apreendido. Dentro da aula de Educação Física, quando se fala em

jogo, o conceito e desejo pela competição acompanha-o bem de perto. Podemos citar como exemplo disso o trabalho de Galvão (1996), realizado com alunos do ciclo básico 1º e 2º séries do 1º grau de uma escola estadual, cuja proposta foi a modificação e criação de jogos com regras nas aulas de Educação Física. Nesse trabalho as crianças sugeriram vários jogos dentre eles o taco, esconde-esconde, amarelinha, sendo a queimada o jogo que despertou mais interesse. O jogo foi trabalhado na forma original e retomado de diversas formas, em círculos, triângulos, sem limitações de espaço, etc. Fizeram inúmeras mudanças nas regras e na maioria dos casos mudavam a regra visando à competição, salvo uma das alunas. Essa sugeriu um jogo diferente, ou seja, os participantes nunca são excluídos, pois quem for “queimado” passa para o time de quem o queimou. Jogo semelhante aos Jogos de Inversão proposto por (ORLICK, 1989).

Aliás, o Esporte possui duas facetas. A primeira é que ele pode ressaltar a cooperação, participação, emancipação, sendo trabalhado de acordo com a proposta dos Jogos Cooperativos. A segunda é que o esporte sem mudança de regras, como os jogos tradicionais darão ênfase à competição valorizando os vitoriosos, fazendo com que seja necessário aprender fundamentos técnico, tático e físicos para atingi-lo de modo que muitas vezes a aula fica parecida com o treino de equipes desportivas.

Segundo Ferreira (2000), os fundamentos técnicos, táticos e físicos acabam predominando nas aulas de Educação Física Escolar em detrimento de outros conteúdos como os jogos lúdicos que promovem as interações sociais como a cooperação.

Não há mal nenhum na Educação Física Escolar ensinar os fundamentos técnico, tático e físico buscando a melhoria do condicionamento físico dos alunos, por exemplo. O problema é fazer isso como principal preocupação, deixando de lado outros conteúdos e valores como os sociais, culturais, éticos e o valor lúdico do jogo.

Não pretendemos acabar com a competição nas escolas, concordamos com a opinião de Brown (2004), quando diz:

“Você acredita que vai eliminar a competição? Não. Não vamos eliminá-la, mas esse fato não tira a possibilidade de analisá-la e propor alternativas” (BROWN, 2004 p.40).

Logo, se acabássemos com a competição nas escolas estaríamos defendendo o fim do desporto como conteúdo de ensino, estaríamos negando a sua própria origem. O que é questionável é a competição exacerbada na escola. As formas tradicionais de ensino não têm dado a devida importância para o jogo como afirma Piaget *apud* Freire 1997:

O jogo é um caso típico de condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas do significado funcional. Para a pedagogia corrente, é apenas um descanso ou desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos seus jogos e muito menos a forma constante de que se revestem os jogos infantis, simbolismo ou ficção por exemplo (FREIRE, 1997 p.115).

E muitos são os exemplos de competitividade que as pessoas acabam se convencendo que somente existe essa alternativa. Temos como exemplo disso a tribo semia do Malaia abordada no livro de Orlick, que não pune fisicamente os jovens e raramente promovem qualquer forma de violência, onde não existe assassinato, mas sabemos que existem outras

sociedades e culturas que perpetuam um modelo competitivo, agressivo e explorador, mas apenas colocamos esse exemplo no intuito de mostrar e concordar com Orlick e Brown que ao valorizar a competição o homem vê o outro como inimigo, prevalecendo a lei da selva, do mais forte e quando há o ganhador ou o mais forte surgem a marginalidade e a opressão.

Para Ferreira (2000), devemos resgatar o papel educativo que a competição pode ter na escola, através dos jogos, minimizando seus aspectos negativos e maximizando os positivos, explorando-a como meio de incentivo a cooperação e a solidariedade dos alunos através da proposta dos Jogos Cooperativos e conforme vimos no capítulo da categoria dos jogos, os jogos Semi-Cooperativos parecem ser uma boa opção.

Os Jogos Cooperativos surgem como uma possibilidade de trabalho com os conteúdos relacionados ao Esporte definidos pelos PCNS e os conteúdos tradicionais das escolas, porém com algumas modificações e adaptações.

Segundo Ferreira (2000), poderíamos substituir a ênfase na vitória pela busca da excelência que está relacionada com a superação pessoal de vencer desafios e conforme nos orienta Brotto (2003), em vez de vencer o adversário utiliza-se vencer desafios JUNTOS.

O autor Ferreira (2000), defende a mudança e adaptação das regras nos conteúdos proposto pelos PCNS e jogos tradicionais como por exemplo os termos Olimpíada, Campeonato e Torneio podendo ser substituídos por outros como Festival, Festa e Encontro, procurando assim substituir a idéia de competição pela de participação, assim como a proposta dos Jogos Cooperativos.

Uma outra medida defendida por Ferreira (2000), é a modificação da contagem dos pontos. Uma alternativa é o resultado final de determinada modalidade seria a soma dos resultados dos integrantes das equipes, no caso dos jogos desportivos individuais e dos jogos coletivos. Por exemplo, no salto em distância, venceria a equipe que tivesse o maior número de saltos. Nos desportos coletivos valeriam os pontos obtidos em cada jogo, que poderiam ser atribuídos inclusive para derrotas (Ex.: vitória = 3 pontos; empate = 2 pontos e derrota = 1 ponto). Poderíamos dar pontos para a participação e não somente para as vitórias, desta forma buscando a participação de todos, mesmo aqueles menos habilidosos seriam estimulados a participar, uma vez que seu desempenho, mesmo modesto, seria fundamental para o resultado final. Com isso colocando em prática os Jogos Cooperativos através dos Jogos de Inversão, Jogos de Resultado Coletivo ou semi-cooperativos que visam a participação de todos em prol de um objetivo comum.

Embora pareça ser contraditório, não há vencedores sem que haja perdedores, pessoas que de alguma forma contribuíram para o processo, havendo de uma certa forma igualdade de valor dos participantes da competição “vencedores” e “perdedores” e conforme vimos no primeiro capítulo há diferenciação de medalhas entre eles. Em relação a isso Freire (1991) citado por Ferreira (2000) afirma que:

“Talvez pudéssemos prestar um pouco de atenção no fato, absolutamente lógico, de que, na ausência de um vencido, não poderia existir um vencedor (...) Bastaria que todos os competidores, menos um, se retirassem da pista, para que não houvesse vencedor, nem vencidos, nem competição” (FREIRE, 1991 p.152-153).

Assim devemos abordar o Esporte ou Jogo como fomento da lealdade, generosidade e respeito para com o adversário. Objetivando oferecer opções de praticá-lo e ensiná-lo sob uma perspectiva distinta da usualmente vista em nossa sociedade e nas aulas de Educação Física, Fábio Brotto afirma que:

O Esporte tanto pode nos aproximar como pode nos distanciar dos outros, da natureza e da gente mesmo. Hoje, vejo o Esporte como um Jogo de Convivência e descoberta das incríveis possibilidades humanas para atender aos diferentes desafios apresentados no momento. Exatamente por existir um manancial tão vasto de possibilidades para participar do Esporte, aumenta a responsabilidade por escolher e decidir entre jogar COM ou jogar CONTRA os outros (BROTTO, 2002 p.72-73).

Embora essa opção possa parecer um tanto impossível, pois muitos pensam dessa forma, será que tivemos a possibilidade de escolha entre praticar esporte de forma competitiva ou cooperativa? Entre jogar COM os outros ou jogar CONTRA os outros?

Frente aos estudos e relatos até agora, quando ouvimos falar disso em toda nossa vida como estudantes? Sabemos pela convivência na pós-graduação e pelos estudos de Orlick (Canadá), Brotto (Brasil), Brown (Venezuela) que temos mais de uma possibilidade de escolha.

Caminhando nessa direção temos a proposta dos Jogos Cooperativos, constituindo-se um desafio para os professores nas aulas de Educação Física que é o de ensinar um esporte para a educação de todos e não somente para a competição. Conforme nos esclarece Brown (2004), o ensino de Educação Física não exige reforçar a competição. A Educação Física deve procurar desenvolver as destrezas de todos e não somente dos melhores. Imagine se para o ensino de outra matéria, ciências, por exemplo, se

fizesse uma prova para formar uma equipe, enquanto os outros assistem porque nada sabem. Há alternativas para os professores de Educação Física.

Segundo Brotto (2002), a principal vocação da Educação Física e das Ciências do Esporte é promover a co-aprendizagem e o aperfeiçoamento das habilidades humanas essenciais como, por exemplo, atitudes de respeito mútuo, dignidade, ética, solidariedade, espírito de grupo, bom humor, aceitação, compartilhar sucessos e fracassos e aprender a jogar uns com os outros ao invés de uns contra os outros. Com isso, vai ao encontro dos conteúdos dos PCSN's (Brasil, 1997) que propõe a formação dos alunos capazes de atuar na sociedade de forma consciente no que diz respeito às áreas da cultura corporal do movimento.

E segundo os PCN's (Brasil, 1997), a escola é o melhor lugar para a aprendizagem de todos esses valores, e é claro com a ajuda dos Jogos Cooperativos, conforme nos esclarece ORLICK, 1989:

Praticamente todos os assassinos e estupradores e terroristas foram um dia crianças que brincavam e iam à escola. Se não aproveitarmos essa oportunidade de ensinar às crianças os valores humanos e fazer com que experimentem o valor de outras pessoas, estaremos cometendo um grave erro (...) Devemos, portanto, mudar as habilidades de desempenho em habilidades humanas (ORLICK, 1989 P.111).

E nesse processo o professor tem um papel importantíssimo, pois é ele quem está na linha de frente lidando com os alunos. Cabe ao professor, como educador, fazer a sua parte, pois se cada um fizer a sua parte o todo não ficará comprometido, assim como prega a cooperação.

Segundo Brotto (2003), o propósito de ser um clips é unir coisas, procurando reunir valores especiais de respeito mútuo, convivência, liberdade e

objetivos comuns. No âmbito escolar um exemplo disso são as folhas de um trabalho, que unidas por um clipe permanecem juntas por um determinado momento e noutro separadas e distribuídas e depois sendo “re-colhidas” e “re-unidas” e há um eterno ir e vir sem amassar, ferir ou estragar.

No ambiente escolar o papel do professor é ser um clipe, unir pessoas de diferentes culturas, línguas, raças, sexos, totalmente heterogêneas e fazer com que pratiquem os verbos na 3ª pessoa do plural: respeitem, participem, aprendam, reflitam e que tenham prazer na prática corporal.

Somente assim conseguiremos aos poucos deixar de viver num mundo cada vez mais competitivo, elitizador e vislumbraremos um mundo cada vez melhor e mais amplo, sendo regidos pela magia dos Jogos Cooperativos que não é a solução de todos os problemas, mas um começo para a mudança ainda mais se tivermos sempre com a nossa *apostila*¹ apresentada por Fábio Brotto por debaixo dos braços.

2 - Os Jogos Cooperativos como uma proposta

As aulas de Educação Física, a Sociedade e o próprio sistema econômico e educacional, como vimos (exceto em algumas sociedades) reforçaram muito a competição, o vencer a qualquer custo.

Acredita-se que esse modelo esteja saturado, existindo então a necessidade de se criar um modelo mais justo e que contemple todas as

¹ Apostila representada por uma folha de sulfite em branco, metáfora utilizada pelo professor Fábio Otuzzi Brotto no 2º Módulo da Pós Graduação que era parte integrante do processo de transformação pessoal no qual deveria carregá-la sempre até o final do curso.

peessoas. E é nesse momento de dúvidas e questionamentos que surge a proposta de se trabalhar com os Jogos Cooperativos, com isso resgatando a cooperação e colocando-a em igualdade de condições com a competição. Uma proposta filosófico-pedagógica presente em diferentes contextos, com o escolar, empresarial, econômico, que tenta alterar o nosso condicionamento cultural para a competição em alternativas de cooperação.

Os Jogos Cooperativos podem ser vistos como uma prática motora com o poder de reeducar nossas intenções competitivas, transformando-os em alternativas para cooperarmos.

Como qualquer outra prática motora, o jogo pode ser construído com essa função, tornando-se um jogo cooperativo e tornando um potencializador de habilidades de relacionamento com o estabelecimento de ações cooperativas pautadas no respeito, na ética, confiança mútua, participação de todos em prol de um objetivo comum.

É como nos orienta o educador venezuelano Brown (2004), a interação cooperativa com os outros é necessária para o desenvolvimento da auto-estima, confiança e da identidade pessoal, que são elementos importantes para o bem-estar psicológico de qualquer pessoa. Se o jogo tem presente os valores de solidariedade e cooperação, começamos a descobrir a capacidade que cada um de nós tem para sugerir idéias.

Através dos Jogos Cooperativos pretende-se trabalhar o aspecto da corporeidade no seu real significado, ou seja, propiciando aos alunos oportunidades de vivenciarem os mais diversos gestos, expressões e movimentos. Propiciar a possibilidade de se relacionar com os colegas e consigo mesmo, através do corpo. Espera-se que os alunos sejam capazes de

realizar as atividades propostas de uma aula a sua maneira, sem cobranças e preocupações com o resultado e que possam aprender alternativas de jogar, respeitando a individualidade de cada um. Enfim, não só ensinar um lado da moeda: competição e sim os dois lados da moeda: Competição e Cooperação para que possam usufruir todos os benefícios dos Jogos Cooperativos propiciando a construção do caráter e dos valores dos alunos, tornando-os verdadeiros cidadãos no futuro.

Educadores e professores podem encontrar nos Jogos Cooperativos uma importante ferramenta pedagógica para a construção de uma Educação Física coerente com seus objetivos educacionais. Isso se dá pelo fato dos Jogos Cooperativos se ancorarem em princípios de inclusão, cooperação e não só seletividade. Dando oportunidades a todos para desenvolverem potencialidades, facilitando situações de sucesso e provendo relações de amizade, respeito e solidariedade conforme já citado anteriormente por Brotto (2003).

Através da Educação Física e dos Jogos Cooperativos é possível experimentar situações que mobilizem aspectos afetivos, sociais e éticos e que bem acolhidos possam impulsionar transformações.

Dentro dessa perspectiva há espaço para os jogos e esportes de competição, assim como os de cooperação nas aulas de Educação Física, mas que não se jogue por jogar, que não se dance por dançar, não se lute por lutar. Que as vivências sejam significativas e críticas e que a Educação Física seja coerente e verdadeira. E que mais importante que jogar é a valorização das pessoas que participam deste processo e dentro desse objetivo é que se sugere os Jogos Cooperativos como proposta nas aulas de Educação Física.

Assim o tema Jogos Cooperativos é muito desafiador e apaixonante, pois a sua proposta é integrar a todos fazendo com que se recupere a essência da vida. Ninguém nasceu para ser discriminado, nem excluído, principalmente nas aulas de Educação Física Escolar, mas sim para ser feliz e jogar junto, tanto o jogo dentro da escola com um jogo maior citado por Brotto (2002), o “JOGO DA VIDA”.

Com a atenção voltada para novos cenários podemos a partir de agora encaminhar esse trabalho para seu fim, que na verdade parece um recomeço.

3 – O VALOR DAS ATIVIDADES COOPERATIVAS

Logo abaixo através dos tópicos 1 e 2 estaremos propondo um Planejamento de Ensino Bimestral para o primeiro e segundo bimestre. Uma sugestão de plano de ensino para serem seguidas por professores de Educação Física em suas aulas do ensino fundamental. Assim como será proposto também através do denominado Abecedário da cooperação de A a Z, inúmeras atividades cooperativas nos quais os alunos podem ter mais prazer e alegria nas aulas e acima de tudo sintam-se mais motivados em participar das aulas propiciando a inclusão e participação de todos.

Algumas destas atividades foram sugeridas, criadas e recriadas através de muita pesquisa, oficinas e recriados no próprio curso da pós graduação. Além de conversas com várias pessoas que se dispuseram a compartilhar comigo os Jogos Cooperativos.

6.1 - PLANEJAMENTO DE AULA BIMESTRAL DO ENSINO FUNDAMENTAL 1ª à 8ª Série – 1º BIMESTRE	Nº Aulas 14 Março e Abril
O B J E T I V O 1. Aprimorar o condicionamento físico, estimular o raciocínio, agilidade, lateralidade e noção espacial. Desenvolver a consciência corporal. 2. Criar espírito de grupo e trabalhar o respeito mútuo. Mostrar a importância da cooperação e do saber ouvir. 3. Desenvolver a agilidade, raciocínio e espírito de grupo. Estimular a cooperação e diminuir os preconceitos. 4. Identificar as principais regras dos Jogos. Estimular a cooperação, propiciar o trabalho em equipe, exercitar a flexibilidade. Aproximar os alunos estimulando o trabalho em equipe e a noção de tática e estratégia dentro do grupo. Desenvolver os valores humanos: respeito, ética. 5. Aprimorar os lançamentos, lateralidade, noção de espaço. Desenvolver o respeito às regras, respeito mútuo. Desenvolver agilidade, estratégia e a cooperação. Estimular a cooperação e a partilha de idéias. Desenvolver lateralidade, noção de direção, ritmo, coordenação motora, coordenação multimembros. Desenvolver a criatividade e improvisação do aluno. 6. Trabalhar a comunicação não verbal e desenvolver o relacionamento interpessoal do grupo. Estimular e desenvolver a integração, cooperação e comunicação verbal. 7. Trabalhar a comunicação não verbal e desenvolver o relacionamento interpessoal do grupo. Estimular e desenvolver a integração, cooperação e comunicação verbal.	
C O N T E Ú D O 1. Brincadeiras: Pega-pegas, Nunca Três, Marcha Atlética, Pega Pinóquio. 2. Jogos Cooperativos – Nó Humano e travessia 3. Jogos Cooperativos - Dança das Cadeiras Cooperativas, Tubarão e Cardume de peixes. 4. Jogo: Pique Bandeira, Rouba Bandeira. 5. Jogo: Queimada Abelha Rainha 6. Jogos Cooperativos – Paraquedas 7. Jogos Cooperativos - A fuga dos quadrados e passeio do Bambolê	

E S T R A T É G I A	1. Os alunos estarão dispersos numa quadra individual, em duplas, em trio. 2. Os alunos estarão dispersos numa quadra ou sala de aula sem carteiras formando um nó humano. Formando grupos utilizando cadeiras para a travessia, vendas. 3. Os alunos estarão dispersos na quadra formando duplas, trios, quartetos, grupos. Estarão dispersos na quadra ou sala de aula dançando em volta de cadeiras ao som de uma música. 4. Os alunos estarão dispersos na quadra formando duas equipes e com o auxílio de duas bandeiras de diferentes cores farão o jogo. 5. Os alunos estarão divididos em duas equipes numa quadra. 6. Os alunos estarão no centro da quadra e com o auxílio do paraquedas executarão os movimentos em dupla, individual, trio, quarteto, grupo, etc. 7. Os alunos estarão dispersos numa quadra ou sala de aula divididos em grupo.
A V A L I A Ç Ã O	1. O aluno consegue executar os movimentos do pega pega como correr, movimentar-se com agilidade e raciocínio rápido. Tem noção de espaço e lateralidade. 2. O aluno consegue ter o espírito de grupo e trabalhar o respeito mútuo. Mostra-se cooperativo sabendo ouvir as pessoas. 3. O aluno consegue desenvolver a agilidade, raciocínio e espírito de grupo. Propicia um ambiente de cooperação e propicia um ambiente livre de preconceitos. 4. O aluno Identifica as principais regras dos Jogos, estimulando a cooperação, e o trabalho em equipe. Consegue se aproximar dos colegas. Desenvolvi os valores humanos como respeito e ética. 5. O aluno executa os lançamentos e tem noção de lateralidade e espaço. Respeita e assimila as regras do jogo desenvolvendo noção de tática e estratégia. Cooperar com o time. 6. O aluno partilha suas idéias cooperando com o grupo. O aluno tem lateralidade, noção de direção, ritmo, coordenação motora e coordenação multimembros. Respeita e é criativo ao expor suas idéias. O aluno consegue trocar de lugar, consegue inflar o paraquedas para cima, consegue entrar e ficar debaixo dele saindo no tempo certo. 7. O aluno trabalha os outros tipos de comunicação que não seja a verbal. Tem bom relacionamento interpessoal sabendo respeitar as opiniões. Tem boa comunicação verbal e coopera com o grupo.
6.1.1 - PLANEJAMENTO DE AULA BIMESTRAL DO ENSINO FUNDAMENTAL 1ª à 8ª Série – 2º Bimestre	
Nº Aulas 14 Maio e Junho	

O B J E T I V O	1. Aprimorar o condicionamento físico, estimular o raciocínio, agilidade, lateralidade e noção de espaço. Desenvolver a consciência corporal. 2. Desenvolver o espírito de grupo e trabalhar o respeito mútuo. Mostrar a importância da cooperação e do cuidado com o outro. Estimular a empatia. Estimular a integração e recreação no futebol. 3. Desenvolver a agilidade, raciocínio e espírito de grupo. Estimular a cooperação. Desenvolver o ritmo, lateralidade, noção de tempo e espaço, condicionamento físico, coordenação visomotora, multimembros, etc. Aprimorar o equilíbrio. 4. Trabalhar os Jogos de Inversão. Desenvolver a empatia. Desenvolver os valores humanos como respeito, ética. 5. Aprimorar os fundamentos do vôlei como manchete e toque. Desenvolver o respeito às regras, integração. Melhorar a cooperação no grupo e estimular a confiança e auto-estima e motivação do grupo 6. Trabalhar o fundamento técnico do futebol: cabeceio. Propiciar a integração e descontração, o prazer de jogar. Estimular o trabalho em equipe, estratégia, respeito às regras, auto-superação. 7. Diluir Limites, fortalecer a auto-estima, superar limites. Trabalhar o desprendimento e a confiança mútua. Aprimorar a cooperação.
C O N T E Ú D O	1. Brincadeiras: Pega-pega/ Gato e Rato, Adivinhe quem é, Par e Ímpar, Ruas e Avenidas. 2. Esporte – Futpar, Futebol cooperativo. 3. Brincadeira: Zerinho – Corda, Ponte de Corda. 4. Jogo: Rabo do Dragão, Rebatida. 5. Esporte: Voleibol, Voleibolão, Voleibol com toque no chão. 6. Esporte: Cabeçobol, Um time zoneado. 7. Jogos Cooperativos - João Bobo, Jogo dos Autógrafos, Estamos no mesmo saco.

E S T R A T É G I A	1. Os alunos estarão dispersos numa quadra individual, em duplas, em trio, grupos. 2. Os alunos estarão dispersos numa quadra em duplas formando times. 3. Os alunos estarão dispersos na quadra formando duplas, trios, quartetos, grupos. 4. Estarão dispersos na quadra formando pares um de frente para o outro. 5. Os alunos estarão dispersos na quadra em forma de círculo. Estarão dispersos na quadra em duplas. 6. Os alunos estarão dispersos na quadra formando duas ou mais equipes 7. Os alunos estarão dispersos na quadra formando times. Os alunos formarão duplas, trios, quartetos, grupos. Os alunos se dividirão em 02 grupos. Os alunos formarão dois grandes grupos onde cada grupo ficará dentro de um saco.
A V A L I A Ç Ã O	1. O aluno melhora o seu condicionamento físico, tendo um bom raciocínio e agilidade, tem noção de direção. Consegue ter boa consciência corporal. 2. O aluno visa o espírito de equipe e respeita os colegas. Preocupa-se com o outro se colocando em seu lugar. Está integrado ao grupo e pratica o esporte com recreação e lazer. 3. O aluno é ágil e tem bom raciocínio e sabe trabalhar em equipe. O aluno tem ritmo, noção de tempo e espaço, e melhora o seu condicionamento físico, sua coordenação visomotora e consegue pular corda com boa coordenação dos multimembros, etc. O aluno tem equilíbrio suficiente para executar a travessia da ponte. 4. O aluno consegue entender os Jogos de Inversão e sua importância. Coloca-se no lugar do colega e desenvolve os valores humanos como respeito, ética. 5. O aluno executa os fundamentos do vôlei como manchete e toque. Desenvolver o respeito às regras, integração. O aluno coopera com o grupo e sente-se mais confiante e motivado. 6. O aluno sabe cabecear. O aluno está integrado a atividade e a executa com descontração e prazer. O aluno tem estratégia, respeita as regras, tem poder de auto-superação. 7. O aluno fortalece a auto-estima, supera seus limites. O aluno tem desprendimento e sente-se mais confiante. É mais cooperativo.

4 - ABECEDÁRIO DA COOPERAÇÃO DE A a Z

A de A fuga dos Quadrados

Material Necessário: Fita Crepe, Vendas e Tapete

Objetivo: Trabalhar a comunicação não verbal e inter relacionamento do grupo

- Marcar 3 quadrados com fita crepe no chão, separados com uma distância de mais de dois metros entre um e outro.
- Dividir o Grupo nos três quadrados.
- Posicionem-se dentro dos quadrados

Grupo 1: cegos (com faixa nos olhos);

Grupo 2: pouca locomoção (pernas amarradas);

Grupo 3: mudos (com faixa na boca);

Desafio: Somente o GRUPO 3 saberá qual é o desafio, e a folha com as instruções só poderá ser entregue à eles, quando os grupos 2 e 1 estiverem devidamente posicionamentos e amarrados.

OBS: Grupo todo NÃO PODE SABER que quem recebe as instruções é somente o grupo 3 - dos mudos. Eles (os mudos) devem conseguir passar para os outros dois grupos o objetivo de cada atividade.

Desafio dos mudos: Fazer com que no tempo determinado pelo focalizador todo o grupo esteja no seu quadrado. Só que para isto existem algumas regras que vocês têm que seguir (ver instruções)

OBS.: Ao lado do Quadrado dos cegos, devem ter dois tapetes (um de cada lado)

posicionados no chão, SEM QUE OS MESMOS PERCEBAM.

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

INSTRUÇÕES

Você está no quadrado número 3, os cegos estão no quadrado número 1 e os "pés

amarrados" no quadrado número 2. A sua missão é, sem falar nada, fazer com que no tempo determinado pelo facilitador todo o grupo esteja no seu quadrado. Só que para isto existem algumas regras que vocês têm que seguir:

1. Esta folha não pode, jamais, sair do quadrado em que está.
2. A única maneira de atravessar de um quadrado para outro é fazendo-se uma ponte com os tapetes que estão ao lado dos cegos.
3. Ninguém pode sair de dentro dos quadrados, a não ser quando estiver nos tapetes, atravessando de um para outro.
4. Só os cegos podem pegar e manipular os tapetes.
5. O pé amarrado só pode atravessar a ponte se fizerem dupla com um cego(um pé amarrado - um cego), que servirá de apoio para que este possa pular.
6. Tanto os cegos quanto os pés amarrados só podem passar para o seu quadrado (3) se todos já estiverem no quadrado 2.
7. A cada vez que alguém não seguir uma das regras acima o facilitador vai falar "quebra de protocolo", a pessoa tem que voltar para onde estava e o grupo perde um minuto no tempo total para chegar na meta do jogo.

B de Bingo Cooperativo

Pedir para os alunos dobrar uma folha de sulfite em quatro partes. Ao abrir a folha, o aluno encontrará 16 quadrados. (O número de quadrados dependerá do número de alunos da sala, pois é necessário que tenha um número menor de quadrados do que de alunos). O professor pede para que os alunos pensem numa qualidade com a inicial do próprio nome. Ex: Estela – Extrovertida. Em seguida pede para que os alunos coloquem seu nome com a qualidade num dos quadrados da folha de sulfite, de preferência em cima no canto direito. Ao sinal, todos os alunos deverão preencher os quadrados restantes, com os nomes e as qualidades dos colegas. Não será válido repetir o nome de qualquer pessoa. Feito isso, o professor deverá fazer o mesmo e cortar os papéis para sorteio e colocar num saquinho. Com tudo isso pronto, poderá dar início ao bingo.

C de Corrida Pô, Cabeçobol e Caçada ao Grupo

1) Corrida Pô

Este é um jogo divertido e gostoso de jogar. Ele tem hora para começar, mas não tem hora para acabar.

Formar dois grupos de alunos.

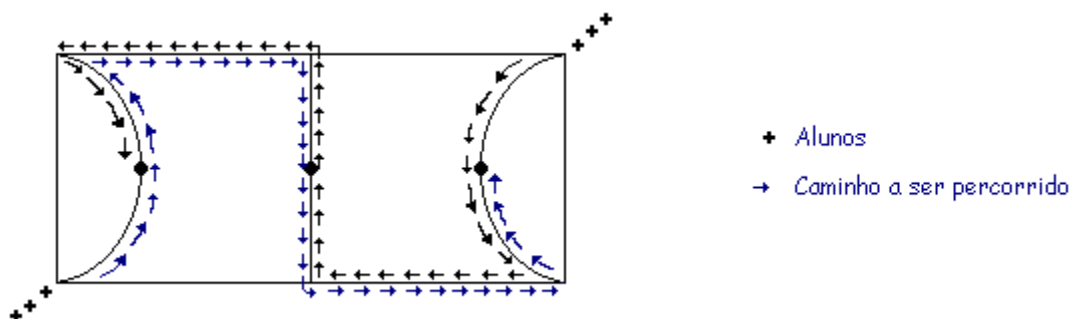
Os alunos terão que se posicionar na ponta direita de cada linha de fundo da quadra, (no vértice da área do gol), ficando assim, na diagonal um grupo para o outro.

Saber jogar Jô quem Pô (Pedra, papel e tesoura)

Desenvolvimento

Com um determinado sinal, inicia-se o jogo. Os primeiros alunos de cada coluna começam a corrida. Ao se encontrarem, começam a jogar jô quem pô, quem ganhar continua a corrida, quem perder, vai em direção ao outro grupo ficando assim, no fim da fila. No mesmo momento em que o aluno que ganhou continua a corrida, o segundo aluno do outro grupo sai em sua direção. Ao se encontrarem jogam jô quem pô, quem perde, sempre vai se colocar no final da coluna do outro grupo e quem ganha continua o percurso até conseguir chegar na marca do pênalti. Quem conseguir chegar na marca do pênalti, é porque ganhou todas as disputas de Jô quem pô.

O ponto que o aluno conquista, fica no grupo onde ele iniciou a brincadeira, e ele se coloca atrás da coluna do outro grupo.



OBS: Os alunos deverão correr em cima das linhas.

2) Cabeçobol

Os alunos são divididos em dois grupos A e B.

Fazer gol com a cabeça

Desenvolvimento:

Os alunos distribuídos em sua metade da quadra, até iniciar o jogo., sendo que para o jogo começar, o grupo deverá estar na linha central da quadra com a bola. Ao sinal, os jogadores vão passando a bola uns para os outros em direção ou seu gol. O jogador que estiver com a bola na mão, não poderá andar, o restante sim. O gol só será válido se for jogado com a cabeça e com a ajuda de um colega do mesmo grupo que lançará a bola para o colega que irá cabeceá-la.

Quem marcar o gol troca de grupo e de posição, o jogador passará ser goleiro e o goleiro passará ser jogador em grupos opostos.

Variação:

Mudando o nome do jogo, também muda a forma de fazer gol. Tapabol – é necessário fazer gol com um tapa na bola. Só poderá ocorrer isso se a bola for de um material bem leve (plástico) e bem grande.

3) Caçada ao Grupo

Este jogo é como um caça ao tesouro.

É necessário tirar fotos do grupo em determinadas situações ou atividades. Em seguida montar um cartaz com as fotos e alguns dizeres. Preparar um cartaz igual e esconder pela escola as fotos e os dizeres. Mostrar para os alunos o cartaz montado e desafia-los com o seguinte: Vocês terão 20' para montar um outro cartaz igual a este.

Dicas:

É importante que o grupo tenha organização, porque se não será difícil atingir a meta.

Pensar com os alunos quem vai colar as fotos, quem vai procurar as fotos e quem vai organizar o cartaz.

É uma atividade que envolve o grupo como um todo, todos devem perceber que é fundamental a participação de todos e a organização também.

D de Dança das Cadeiras Cooperativas

Montar um círculo de cadeiras, com o assento virado para fora do círculo, sendo que deverá haver já de início uma cadeira a menos que o número de participantes.

Começa a brincadeira com todos os alunos dançando em volta das cadeiras; sendo que, quando a música parar, “todos” deverão sentar. Aquela pessoa que por ventura não sentar, deverá sentar nos recursos disponíveis (as cadeiras ou os colos das pessoas).

Quando todas as pessoas estiverem sentadas, reinicia a música; com um detalhe: só saem as cadeiras, os alunos permanecem no jogo até todo o grupo conseguir sentar em uma só cadeira.

E de Espelho (Jogo dos Espelhos) e Estamos no mesmo saco

1) Jogo dos Espelhos

Material Necessário Espelho

Objetivo: Trabalhar confiança, ver o mundo sob outra perspectiva.

- Formar Duplas onde cada Dupla ganha um espelho
- Uma das pessoas vai conduzir a outra, que estará com o espelho posicionado exatamente embaixo do nariz e em cima do lábio, na posição horizontal, e com a face do espelho virada para cima. A pessoa que estiver sendo conduzida deve olhar somente para o espelho e para mais nenhum lugar se não a

atividade perde o valor. A pessoa que estiver conduzindo, deve fazê-lo sem encostar na pessoa que estiver sendo conduzida. Esse processo deve levar em média 10 minutos, até que os papéis são invertidos.

OBS Essa é uma atividade que mexe muito com as pessoas, desde o lado emocional, passando pelo setor sensorial, etc... Por isso é importante que deixe um tempo realmente suficiente para que experimentem realmente as sensações proporcionadas. Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

1) Estamos todos no mesmo saco

Material necessário: Um saco gigante, confeccionado com tecido utilizado para forro de biquínis e sungas, pode ser adquirido em lojas de venda de tecido por quilo. Ele vem em formato tubular, então é só medir a altura do saco que você acha ideal, cortar, costurar e está pronto.

Objetivo: Facilitar a vivência de valores e o surgimento de questões bem interessantes.

Desafio comum: percepção clara de interdependência na busca do sucesso;
Trabalho em equipe: a importância de equilibrarmos nossas ações;
Comunicação: importância do diálogo na escolha da melhor estratégia para continuar jogando. Respeito: pelas diferenças possíveis de encontrarmos em um grupo como: tipo físico, idade e diferença de opiniões.

Persistência: na afinação do grupo e na importância de manter o foco no objetivo.

Desafio: Todos os participantes deverão percorrer um determinado caminho, juntos dentro de um saco gigante.

Iniciar o jogo (por exemplo com 40 pessoas) questionando se todo o grupo caberia dentro deste saco gigante.

Após a constatação de que é possível todos entrarem podemos estipular um percurso a ser percorrido pelo grupo.

O grupo poderá a qualquer momento fazer um pedido de tempo para a escolha de novas estratégias.

Posteriormente podemos aumentar o desafio e o grau de dificuldade colocando novos obstáculos no caminho a ser percorrido.

O jogo termina quando os participantes atingem o objetivo.

OBS: Durante o jogo a comunicação no grupo é um fator fundamental para o sucesso. Caso seja necessário auxilie o grupo nesta tarefa.

Libere os pedidos de tempo à vontade, conversar neste jogo é muito importante.

OBS1: Caso haja no grupo pessoas que por suas características físicas tenham dificuldade em jogar, fique atento a forma como o grupo resolve esta questão.

OBS2: Para confecção do saco gigante peça ajuda a uma costureira profissional, isto vai ajudar bastante.

F de Futpar

É um jogo de futebol normal, mas com uma pequena variação: as pessoas jogam em duplas, de mãos dadas, o tempo todo.

Variação:

Pode ter a inversão do goleiro, quando uma dupla faz gol, o goleiro troca de time.

Num determinado momento do jogo, colocar duas bolas.

Com uma regra colocada inicialmente, ao comando de sinais ou sons, os alunos deverão trocar de duplas.

G de Gincana Cooperativa

A classe é dividida em dois grupos e cada grupo recebe uma lista de tarefas a cumprir. (procurar objetos escondidos pela escola)

Marcar com os alunos um local para que todos possam encontrar-se após os dois grupos terem achado os objetos escondidos.

Já no local marcado, verificar se os alunos encontraram todos os objetos pedidos, caso isso não tenha ocorrido, pedir então que todos os grupos de alunos ajudem os outros a acharem o objeto. Em seguida, a professora propõe unir os objetos encontrados dos dois grupos e formar uma única coisa.

J de João Bobo e Jogo dos Autógrafos

1) João Bobo

Material Necessário nenhum

Objetivo Diluir Limites, fortalecer a auto-estima, superação de limites. Desprendimento a confiança mútua e o trabalho em equipe

- Formar trios, um de frente pro outro e um no meio.
- O do meio deve deixar o corpo cair(mesmo) sutilmente na direção dos outros dois. Os dois da ponta, devem “empurrá-lo” de volta ao centro.

OBS de acordo com a confiança existente entre os integrantes esse jogo pode ter **VARIAÇÕES**

1- Um integrante sobe em uma escada pequena (de até 05 degraus), vira de costas e deixa o corpo cair sutilmente, para que os demais participantes, então posicionados de forma a fazer uma teia de braços, possam segurá-lo.

2- Todos os integrantes formam uma pirâmide humana da seguinte forma: uma fila (na horizontal) de pessoas sentadas de pernas de índio, 2ª fila de pessoas ajoelhas e sentadas nos calcanhares;

3ª fila de pessoas ajoelhadas sem sentar nos calcanhares;

4ª fila de pessoas baixas em pé, 5ª fila de pessoas altas em pé. TODAS COM AS MÃOS LEVANTADAS NA ALTURA DO ROSTO, E FORMA A FORMAR UMA CAMADA DE MÃOS, que protegem os rostos e corpos de quem forma a pirâmide.

Essa camada de mãos deverá ser firme.

Uma pessoa do grupo, tomará uma distância de aproximadamente 5 a 10 metros, e

sairá correndo em direção a pirâmide humana. Ao chegar aproximadamente Um metro da pirâmide, deverá lançar-se de braços abertos e pernas juntas, em direção à pirâmide humana, que deverá amortecer o salto.

Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

2) Jogo dos Autógrafos

Material Necessário Papel e Caneta

Objetivo: Demonstrar como a cooperação gera resultados mais significativos, do que os esforços individuais e isolados.

- Desafio: Obter o maior número possível de autógrafos em uma folha, em um tempo determinado (sugestão 1 minuto)
- Regra: Todos os autógrafos deverão ser legíveis
- Folhas e canetas espalhadas no centro do grupo
- Ao sinal, todos terão um minuto para coletar os autógrafos
- Com o término do tempo, o focalizado reúne o grupo e pergunta quantos autógrafos cada um conseguiu, e abre um espaço para que falem como foi, o que sentiram e como conseguiram os autógrafos.
- Diante da pessoa que conseguiu o maior número de autógrafos (por exemplo 12), o focalizador pergunta se o grupo deseja ter uma nova chance, dessa vez de uma

forma um pouco mais cooperativa. E DEIXA O GRUPO CONVERSAR

- Depois de alguns minutos de conversa, o facilitador sinaliza o começo de novo

tempo (igual ao anterior)

- Com o término do tempo, o focalizador reúne novamente o grupo e pergunta

quantos autógrafos conseguiram, e abre um espaço para conversa (Obs.

Normalmente depois da conversa o grupo resolve utilizar somente uma folha onde

todos assinam, e conseguem juntos um número mais expressivo)

- De acordo com o resultado o jogo é encerrado com a satisfação de todos. Mas, se o focalizador sentir necessidade de dar mais uma chance, isso é possível e

recomendado.

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

A pegadinha é que ao ouvir a primeira instrução, o grupo não dá conta que podem

utilizar uma folha somente, e então cada um pensa somente em si, pega uma folha

individualmente e sai correndo em busca da vitória solitária.

A Tarefa do Jogo é fazer com que o grupo perceba que juntos e organizados conseguem muito mais autógrafos, do que cada um por si.

Após as tentativas do grupo, cabe ao focalizador, valorizar a questão da cooperação e sinalizar o quanto estamos “pré-parados” pela sociedade competitiva, a sair tentando ganhar de todo mundo.

Juntos nos Obstáculos / Circuito

Todos os alunos juntos e “presos” com um elástico de costura.

Na quadra, colocar cones, bambolês, cordas. Fazer um circuito em que os alunos deverão passar todos juntos no elástico.

Variação: também pode-se marcar um tempo para os alunos realizarem a tarefa.

N de Nó Humano e Nomeou Pegou

1) Nó Humano

Material Necessário: nenhum

Objetivo: Trabalhar comunicação, comportamento em situação de tensão, respeito pelo espaço do outro.

- O focalizador coloca uma música bem alta e pede que todos dancem
- Quando a música parar todos deverão imediatamente dar as mãos
- Cada mão deve ser dada para uma pessoa diferente e todos devem estar ligados entre si.

Desafio: Desatar o nó. SEM SOLTAR as mãos

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS os participantes não podem dar as mãos a pessoa que estiver ao lado.

2) Nomeou, Pegou!

Os alunos dispostos na quadra em círculo.

Procurar utilizar uma bola leve, que não machuque.

Qualquer aluno pode começar, basta dizer o nome da pessoa que receberá a bola antes de jogá-la.

Neste jogo, é necessário ter muita atenção e concentração. Suas variações dependerão do grupo e da motivação do professor.

Variação:

Num determinado momento do jogo, não falar mais o nome, e sim, olhar a pessoa e lançar a bola.

Abrir mais o círculo, fazer passes maiores.

Determinar quantas vezes jogar a bola para um aluno. Ex, caso um aluno tenha recebido a bola quatro vezes, ele deverá sentar e o último que sentar reinicia o jogo.

P de Pega – Pega Variado, Passeio do Bambolê e Paraquedas

1) Nunca três:

Os alunos estão dispostos na quadra em duplas de mãos dadas. Outra dupla está solta na quadra, tendo um pegador e um fugitivo. Para o fugitivo não ser pego, ele deverá pegar na mão de uma pessoa; caso ele pegue na mão de um aluno do lado direito, o aluno que estiver com a mão dada do lado esquerdo foge. Quando o pegador pegar o fugitivo, inverte. Quem estava pegando, passa a ser o fugitivo.

2) Americano:

É escolhido um aluno ou mais alunos, para serem o pegador. Ao sinal, o(os) pegador(es) começa o jogo, quando ele conseguir pegar alguém, esse aluno ficará com as pernas abertas e parado no local. Para ser salvo, outro aluno deverá passar por baixo de suas pernas. Não será válido o pegador pegar o aluno que estiver salvando esse outro que estiver pego.

3) Marcha Atlética:

Todos os alunos espalhados pela quadra à vontade. São escolhidos os pegadores ou só um pegador. (Tudo depende do grupo). Os alunos deverão andar na quadra, tanto o (s) pegador(es) quanto os alunos do mesmo jeito da “Marcha Atlética”. Não será válido nenhum aluno correr.

4) Pega – Pega /Gato e Rato:

Todos os alunos dispostos na quadra a vontade, bem separados uns dos outros e com as pernas esticadas. O Gato e o Rato ficam em pé e também estarão distantes um do outro. Ao sinal, o Gato começa a correr atrás do Rato, por sua vez, o Rato tem que correr e pular a perna de alguém que estiver sentado. Automaticamente quem estava sentado, transforma-se em Gato e quem era o Gato transforma-se em Rato, continuando assim o jogo.

É importante seguir algumas regras para que o jogo se torne bem agradável.

A pessoa que estiver sentada não pode deixar as pernas flexionadas, pois a pessoa que for pular a perna pode se machucar.

O Rato não pode demorar muito para pular a perna de alguém, pois as pessoas que ficam sentadas, também querem jogar.

Para repetir uma pessoa, é necessário que todas as outras tenham ido.

Combinar com os alunos o tempo que o Gato corre atrás do Rato, 5" ou 10". É importante que o aluno perceba que o jogo fica mais engraçado e dinâmico se as pessoas forem rápidas, porque todos jogam com a mesma intensidade e prazer.

5) Pega – Pega / Adivinhe quem é

Os alunos estão dispostos na quadra a vontade e são numerados de 1 a quantidade de alunos.

Qualquer pessoa pode iniciar o jogo, mas o professor deverá falar um número. Ex: 4 O aluno que for o número quatro, se identifica e começa a fugir, pois todos os alunos deverão queima-lo. Para isso, eles terão que fazer passes com a bola e tentar cercar o aluno. Quem está com a bola não pode andar.

Variação: Num determinado momento do jogo, pede-se para os alunos não se identificar mais quais são seus números, ficando a critério do grupo todo tentar adivinhar qual aluno corresponde a qual número.

6) Pique – Bandeira

Divide-se a classe em dois grupos.

Cada grupo, em um determinado lado da quadra. Para que a jogada finalize, é necessário que um grupo pegue a Bandeira que está do outro lado do campo, dentro do gol, e traga para dentro do seu campo e vice versa, para depois iniciar novamente a partida.

Desenvolvimento:

Ao sinal, os dois grupos iniciam a jogada, o grupo A tem que entrar no campo do grupo B para pegar a Bandeira, caso alguém do grupo A for pego, ele só poderá sair do lugar quando alguém do seu grupo vier salvar. Caso contrário, é necessário ficar no lugar até o fim da rodada. O aluno do grupo A consegue pegar a Bandeira, nesse momento, se ele conseguir voltar para o seu campo

sem ser pego, é ponto para o seu grupo. Caso ele seja pego, ficará parado no lugar até alguém vir salva-lo e a Bandeira volta para dentro do gol. Quando isso ocorrer, não é necessário ser iniciada uma nova partida.

Variação:

Também pode jogar Pique-Bol, ao invés de Bandeira coloca em jogo uma bola. Para finalizar a partida, é necessário que os alunos chutem a bola para um colega pegar no ar, ou correr para o seu campo com a bola na mão sem ser pego.

Outra variação interessante é colocar um “Frisbie”, podendo lançar para seu grupo e pegar no ar, ou passar com o mesmo correndo.

Quando um aluno finaliza a jogada, marcando ponto para seu grupo, ele poderá mudar de grupo, deixando assim os pontos para o grupo onde estava e jogar para o outro grupo. Então quem marcar ponto troca de grupo. Outra regra interessante, é que no Pique-Bol, o aluno que chutou a bola e o aluno que conseguiu pegar a bola no ar, também mudam de grupo.

Dar um tempo para os alunos fazerem suas estratégias de ataque e defesa. Esse é um momento importante do jogo, pois os alunos estarão conversando e combinando regras internas do grupo. Eles adoram fazer “planinho”.

7) Par e ímpar

Material Necessário Linha, Fita Crepe para marcar o chão ou giz

Objetivo Trabalhar raciocínio, agilidade e iniciativa

- Formam-se duas fileiras de pessoas. Uma de costas para a outra.
- Uma fileira é PAR e a outra ÍMPAR.
- O facilitador faz contas em voz alta que os participantes têm que adivinhar o resultado. Por exemplo $2+2 = ?$
- Se der par, a fileira par tem que sair correndo para frente até atingir a linha limite.

E a fileira Impar, deve correr atrás dos pares, para pegá-los. Se atingirem a linha,

não vale mais ser pego. E vice-versa.

- Quem for pego passa a ajudar o outro grupo
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS.: esse jogo pode ser trabalhado com outros assuntos como noite e dia, claro ou escuro, direita ou esquerda, etc.

8) Pega Pinóquio (Pega-pega)

Objetivo: Descontrair, fortalecer a integração, trabalhar limites físicos, espaciais e intelectuais

- Escolhe-se Um integrante para ser o “pegador” e os outros devem correr dele.
- O pegador deve andar com uma mão no nariz e a outra por dentro do braço que

toca o nariz.

- A brincadeira começa com o apito do facilitador, e o desafio é pegar as demais

pessoas que podem correr normalmente.

Obs.: para dificultar depois as pessoas devem correr da mesma forma que o “pegador”

- Quem for pego tem que ajudar o pegador, correndo da mesma forma que ele.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

1ª Obs: Trocar o pegador sempre

2ª Obs.: Na hora de correr com a mão no nariz e o outro braço por dentro deste, a pessoa tende a perder o equilíbrio e sentir coisas diferentes do que está acostumado.

9) Rua e Avenidas (Pega-Pega humano)

Objetivo: Trabalhar reflexo, atenção, concentração e rapidez. Criação de estratégia, enfrentamento de novas situações, empenho, perseverança

- Escolher duas pessoas (uma para ser o “pegador” e a outra o “pegado”) as outras são os obstáculos.
- Formar várias fileiras horizontais e verticais com as pessoas “obstáculos” com braços esticados como “Jesus” .
- Inicia-se um “pega pega” por entre as pessoas “obstáculos”, de forma que os mesmos não podem ser encostados.
- O pegador tem o poder de mudar a posição das pessoas “obstáculos” falando RUA ou AVENIDA. Quando o pegador disser RUA, todos os obstáculos se viram automaticamente para a direita, mantendo os braços esticados e, desta forma irão fazer a fileira na vertical. Isso irá dificultar o pega-pega!

Passeio do Bambolê²

Objetivo: integração e comunicação do grupo.

Desenvolvimento: Passar o bambolê pelo corpo de todos os participantes ligados pelo fio.

Participação: a partir de trio sendo executado por crianças e adultos.

Desenvolvimento: Amarrar o barbante de forma que: 1) não mexe os braços 2) não mexe as pernas 3) mudo e cegos.

Recursos: barbante ou elásticas vendas ou bambolê.

Esse jogo foi muito legal, pois foi uma adaptação e mescla do passeio do bambolê e o jogo dos quadrados. Quando se tem um grupo grande de mais ou

² Jogo criado pelo grupo Vagner, Cambises, Cleide, Chico e Sérgio da turma 07 no módulo 11 da pós graduação de Jogos Cooperativos “Re-criação cooperativa”, focalizado por Rodolpho Martins.

menos 20 pessoas, por exemplo, limitar o cego à não falar também se torna muito monótono, pois até chegar à vez dele. Então como já se está com uma limitação que é não ver não precisar colocar outra limitação, acho que é “judiar” demais, risos!

Dependendo do grupo pode se colocar mais bambolês durante o processo, ainda mais se o grupo for dinâmico e rápido ao cumprirem a tarefa.

Enquanto esta passando o bambolê alguém do grupo pode narrar para o cego em que estágio está à brincadeira.

Pode-se iniciar a brincadeira com dois bambolês um para cada extremidade e assim por diante

Paraquedas

1) Abanar o tapete e fazer ondas

Objetivo: Cooperação, Partilha

Desenvolvimento: Em pé, erguer o paraquedas bem alto, acima da cabeça. Chamar o nome de um participante que deverá correr até o outro lado antes do paraquedas descer e o apanhar.

2) Mandíbulas

Objetivo: Cooperação, Partilha

Desenvolvimento: Os participantes sentam-se no chão, em círculo, agarrando o paraquedas esticado com as pernas debaixo dele. O paraquedas é o mar e os participantes estão sentados na praia, molhando alegremente os seus pés na água. Efeitos de onda aproximando-se da realidade podem ser gerados abanando o bordo do paraquedas. Quando as ondas forem bem feitas, alguém é selecionado para ser um tubarão e desaparece debaixo do paraquedas. O tubarão anda às voltas debaixo do paraquedas e, por causa das ondas, será difícil ver onde ele está. O tubarão escolhe uma vítima e agarra-a pelos pés. A vítima pode dar um grito apropriado antes de desaparecer debaixo do paraquedas. Este participante torna-se agora num novo tubarão.

Observações: Para acabar o jogo pode-se escolher uma frase tipo “Uma vez tubarão, para sempre tubarão”, no fim de contas todos tornam-se tubarões.

Variações:

Para prolongar o jogo pode-se converter o tubarão original em banhista.

Para tornar o jogo mais ativo pode-se ter vários tubarões ao mesmo tempo.

Pode-se introduzir uma baleia assassina.

3) Cogumelo

Objetivo: Cooperação, Partilha

Desenvolvimento: Os participantes devem estender o paraquedas e segurá-lo pelas alças, espaçados mais ou menos uniformemente de modo a formar um círculo. Esticar o paraquedas e baixá-lo até ao solo (ou nível do joelho). Quando for dita a “palavra mágica” (por exemplo, cogumelo) todos puxam o paraquedas num movimento para cima (sem largar). Ele encher-se-á de ar e elevar-se-á como um cogumelo gigante. Para o elevar o mais alto possível todos devem dar 2 passos em direção ao centro à medida que o paraquedas levanta. Observações:

- Este não é um jogo por aí além, é mais um ponto de partida essencial para jogar com o paraquedas.
- É bom que este gesto seja praticado para que o grupo possa aprender a trabalhar efetivamente como uma equipa e elevar o paraquedas bem alto.
- Não funcionará sem cooperação
- Grupos de crianças que nunca tenham jogado com um paraquedas, provavelmente, vão adorar e ficar fascinados com o efeito durante bastante tempo até que possam avançar para qualquer outro jogo.

Variações:

Assim que tenham aperfeiçoado o cogumelo básico, será divertido experimentar outros movimentos como:

- Fizerem o cogumelo e, em seguida, correrem para o centro, ainda segurando o paraquedas;
- Fizerem o cogumelo, depois largarem, especialmente, em espaços

exteriores num dia de vento

- Todos largarem, exatamente, ao mesmo tempo. Se não houver vento, o

paraquedas manterá a forma perfeita de cogumelo e elevar-se-á verticalmente no ar. Em espaços interiores, ele poderá subir até ao tecto. Para que este gesto possa sair bem é melhor que alguém grite “1...2...3...JÁ!” ou algo similar, imediatamente após a instrução “COGUMELO”. Para que todos larguem no momento exato será preciso prática e concentração.

4) Trocar de Lugar

Objetivo: Cooperação, Partilha

Desenvolvimento: Segure o paraquedas com a mão voltada para baixo e enche o paraquedas de ar. O focalizador chama 2 nomes. Os participantes envolvidos largam o paraquedas e trocam de lugar movendo-se debaixo da abóbada, ocupando um lugar livre.

Variações:

Em vez de chamar por nomes pode-se chamar por:

- mês do ano; Idade, Lugar, Times, Quem gosta de praia, etc.

5) Diversão debaixo do paraquedas

Objetivo: Cooperação, Partilha

Material: Paraquedas, sacos de feijões, cordas de saltar, bolas, etc

Desenvolvimento: Agarre o bordo do paraquedas com as mãos voltadas para baixo e enche-o de ar. Sacos de feijões, cordas de saltar, bolas, etc. são colocados debaixo do paraquedas. Os participantes são numerados. O focalizador chama um número e os participantes envolvidos correm debaixo do paraquedas e fazem habilidades até que o paraquedas esvazie.

6) Levantamento do paraquedas

Objetivo: Cooperação, Partilha

Desenvolvimento: Em pé, erguer o paraquedas bem alto, acima da cabeça, e abaixo novamente. Falar sobre os sons suaves e brisas que são criadas. Mover o paraquedas mais rápido e notar os efeitos diferentes.

7)Caçada com paraquedas

Objetivo: Cooperação, Partilha

Desenvolvimento: Em pé, erguer o paraquedas bem alto, acima da cabeça. Chamar o nome dum participante que deverá correr até o outro lado antes do paraquedas descer e o apanhar.

Variações: Em vez de correr, o participante deverá: rastejar, saltar, saltar de um pé só, rodopiar, etc.

Q de Queimada da Abelha Rainha ou Anjo

Este é um jogo de queimada normal, com apenas uma variação, escolher entre as pessoas do grupo quem será a Abelha Rainha.

Por sua vez, quem for escolhido não poderá deixar ser queimo e as pessoas do seu grupo também terão a função de protege-lo. O mais importante é que nenhum dos dois grupos pode saber quem foi escolhido, somente o professor.

Se no decorrer do jogo, a Abelha Rainha for queima pelo grupo A, todas as pessoas que estariam no morto voltariam para o vivo novamente e haveria uma troca de Abelha Rainha por parte do outro grupo e iniciaria o jogo novamente.

R de Rabo do Dragão, Recortar e Colar e Rebatida

1) Rabo do Dragão

Formar um grande círculo, e nesse círculo um aluno está com uma bola na mão. De preferência uma bola leve.

Dentro do círculo e no centro, dois alunos estarão representando o Dragão e o Rabo. O aluno da frente é o Dragão e o que está atrás segurando na cintura do Dragão para proteger-se será o Rabo.

Inicia-se o jogo com os alunos que estão no círculo, passando a bola um para o outro, tentando queimar o Rabo do Dragão, e por sua vez, o Dragão tem que proteger o seu próprio Rabo.

Quando alguém do círculo queimar o Rabo do Dragão, irá para o centro e se transformará em Rabo, o aluno que era Rabo, se tornará Dragão e o aluno que era Dragão retorna ao círculo. E assim recomeça o jogo.

2) Recortar e Colar

Dividir os alunos em pequenos grupos.

Distribuir para cada grupo várias revistas, esporte, moda, variedades, esporte radicais.

A proposta é: os alunos deverão encontrar fotos que haja cooperação, e colar no cartaz. É fundamental que os grupos se organizem antes de iniciar a atividade. Ex: qual aluno vai recortar, colar, organizar o cartaz e também qual aluno vai explicar para a sala o cartaz e como foi a organização do grupo.

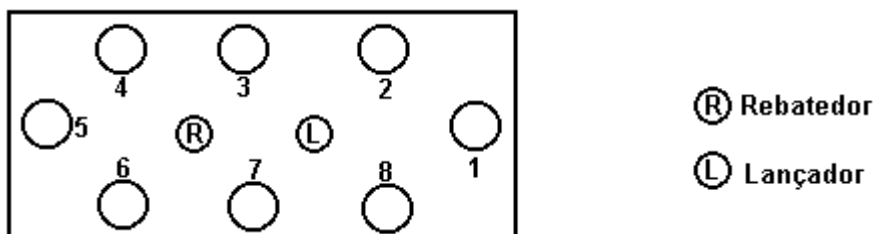
3) Rebatida

Na quadra, fazer círculos com giz ou colocar bambolês e numera-los na parte superior e do lado de fora; um bem afastado do outro. No centro da quadra deverá ter um bastão e uma bola, de preferência bem leve.c c

A classe deverá se organizar de forma que fique dois alunos em cada círculo, lembrando também que deverá ter dois alunos no centro da quadra. Um com o bastão e o outro com a bola. Lançador e rebatedor.

Inicia-se o jogo, com os alunos que estão no centro com o bastão e a bola, esses alunos deverão escolher um número e falar bem alto o número escolhido. No momento em que o mesmo estiver rebatendo a bola. O número chamado, deverá sair correndo com seu parceiro e tentar pegar a bola e procurar um círculo vazio para ele e seu companheiro. Caso ele encontre, deverá permanecer dentro dele com a bola na mão. A dupla que não encontrar

um círculo, se colocará no centro da quadra para reiniciar o jogo. Não é permitido que uma dupla de alunos retorne para o mesmo círculo que estavam ao iniciarem a rodada. caso isso ocorra, a dupla vai para o centro da quadra.



Variação:

Num determinado momento o professor pede para que os alunos troquem de parceiros antes de entrarem no círculo. A única dupla que não troca, é a dupla que for chamada naquela rodada.

Também há possibilidade do aluno que estiver no centro, ao invés de chamar pelo número, chamar pelo nome as pessoas de dentro do círculo.

Quando houver a troca de parceiros, fazer com que os alunos procurem um parceiro antes de entrar no círculo, não podendo entrar no círculo sozinhos.

Ao invés da rebatida na bola, pode-se chutar, lançar, arremessar.

T de Tubarão e o Cardume de Peixes e Travessia dos Magos

1) Tubarão e o Cardume de peixes

Desenvolvimento:

O Tubarão (pegador) fica no centro da quadra, só podendo se locomover em cima da linha, lateralmente, e também só pode pegar um peixe se estiver na linha. Os peixes posicionam-se na linha de fundo da quadra.

Ao sinal, o cardume de peixe, tem que atravessar a quadra correndo, e por sua vez, o Tubarão tem que tentar pegar algum peixe.

Quem for pego pelo Tubarão, também se tornará num Tubarão, e ajudará a pegar os outros peixes.



Variação:

Quando tiver um número grande de Tubarões, fazer uma corrente, (alunos de mãos dadas em cima da linha, e só os alunos das pontas é que podem pegar). Por outro lado, os peixes que conseguirem passar por baixo das pernas dos Tubarões, não são pegos.

Num determinado momento do jogo, falar que se os peixes passarem por baixo das pernas dos tubarões, eles se transformarão em peixe novamente. Iniciando assim novamente o jogo.

2) Travessia dos Magos³

Em duplas, onde cada dupla tem uma cadeira, quem está sem a cadeira (caminhando ou dançando), o guardião da cadeira ao parar a música tem a missão de salvar o colega que precisa sentar.

Importante: Ninguém pode sentar no chão. Ao recomeçar uma nova música invertem-se as posições. Após algumas rodadas todos devem encostar numa parede para fazer a travessia no escuro (de olhos fechados).

Ainda em duplas executarão a travessia sem tocar em nenhuma das cadeiras, tomando cuidado com os obstáculos.

Importante: Não devem abrir os olhos.

³ Jogo criado por Vagner e Cambises da turma 07 no módulo 15 da pós graduação de Jogos Cooperativos “Construindo um mundo onde todos podem viver juntos”, focalizado por Fábio Otuzzi Brotto.

OBS.: ANTES DE COMEÇAREM A TRAVESSIA OS FACILITADORES RETIRAM AS CADEIRAS OU OS OBSTÁCULOS COLOCADOS. Eles atravessarão pensando que existem vários obstáculos pela frente.

Durante o jogo algumas frases do mago referente a 13ª Lição serão ditas como:

“Quando a atenção é perfeita, ela cria ordem e clareza a partir do caos e da confusão”; “O mundo que o mago vê é o mundo real, depois que a luz aparece. O nosso é um mundo de sombras que tateamos no escuro”; “É difícil para o ego aceitar a abertura do caminho para incerteza, mas ele é a única avenida que conduz ao mundo do mago”.

U de Um Time Zoneado

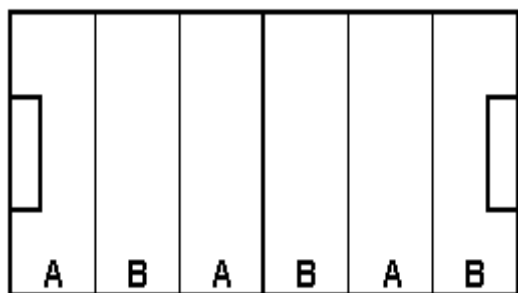
Uma quadra é dividida em 4 ou 5 zonas (depende do número de participantes) e as zonas serão divididas em A - B – A – B.

Os alunos são distribuídos em cada zona, podendo haver um, dois, três ou mais alunos em cada espaço. Tudo vai depender do espaço da quadra e também do número de alunos. É importante ressaltar que os alunos somente poderão jogar dentro da zona que estão ocupando naquele momento, não podendo invadir o espaço do outro.

Os alunos da zona - A – fazem gol na zona – B – e os alunos que ocupam a zona – B – fazem gol na – zona A. É importante ressaltar que, os alunos que ocupam a zona – A – somente poderão passar a bola para os alunos da zona – A e vice-versa com o – B.

Quando acontece o gol, quem estava no gol – B – vai em direção do gol – A – e quem estava no gol do – A, vai para a zona – B, quem estava na zona – B, vai para a – A e assim sucessivamente até todos pularem uma casa. O jogo inicia-se com a

Bola no goleiro A ou B.



Este jogo, é jogado em uma quadra

V de Volençol e Voleibolão

1) Volençol

Este jogo, é jogado em uma quadra de voleibol ou em qualquer espaço que seja grande. É necessário ter pedaços de tecido, de preferência leves (lençol, cortina, cetim) ou similar.

Os participantes formam pequenos grupos, segurando nas pontas do “lençol” e no centro haverá uma bola (leve). O grupo deverá ter uma harmonia nos ritmos pessoais de cada um e também uma coordenação de esforços para jogar a bola para cima e tentar pegá-la sem que a mesma caia no chão.

Após os alunos fazerem várias tentativas e alcançarem êxito, montar a rede de vôlei para serem divididos os grupos (dois de cada lado) e com apenas uma bola tentar passar a bola para o outro lado da rede.

Variação:

Caso o professor sinta que todos estão bem no jogo, colocar mais uma bola, ficando, assim, com duas bolas.

Dependendo do grupo, permitir que a bola bata uma vez no chão, tanto para passar a rede, quanto para receber a bola.

Há também a situação da inversão: caso um grupo consiga passar a bola para o outro lado da quadra, troca de lado.

2) Voleibolão

Joga-se numa quadra de voleibol, e o número de participantes é ilimitado.

É necessário ter uma bola leve e bem grande.

Desenvolvimento:

O jogo começa com o professor lançando a bola para um determinado lado. É preciso que as pessoas não deixem a bola cair no chão, por isso pode-se tocar na bola mais de três vezes.

Variação:

Quem der o último toque na bola e a mesma passar para o outro lado da rede, essa pessoa também vai para o outro lado da rede.

Dependendo de quem estiver jogando, caso consiga dar um saque, ou tocar a bola para o outro lado para iniciar uma partida, também poderá ir para o outro lado da quadra, após ter iniciado o jogo.

Z de Zerinho – Corda

Aqui a proposta é pedir para às crianças que cada batida da corda corresponde a passagem de uma criança pela corda. Ou seja, não pode haver “batidas vazias”, tem que haver a passagem de uma criança após outra; por exemplo, em dez batidas de corda, dez crianças deverão ter passado sucessivamente.

A exigência maior do zerinho, fica por conta da organização do grupo; caso a criança demore a voltar para o início da fila, é possível acontecer de não ter ninguém para passar pela corda. A organização é fundamental.

Depois que os alunos estiverem em um ritmo bom, propor ao grupo alguns desafios como por exemplo:

- Aumentar o ritmo da corda (bater mais rápido);
- Propor para os alunos passarem pela corda sem esbarrar nela.
- Passar de dois em dois, três em três, quatro em quatro.

- Verificar o número de alunos e propor para que os mesmos passem pela corda o dobro de vezes. Ex: caso tenha 20 alunos, tentar passar 40 vezes.

A idéia é liberar a sua criatividade e propor seus próprios desafios, mas, fundamental é fazer com que os desafios sejam compatíveis com a faixa etária dos alunos. É importante que as crianças consigam realizar os desafios, principalmente para adquirir mais auto-confiança e auto-estima.

DISCUSSÃO

Através das análises obtidas neste trabalho sobre Jogos Cooperativos podemos verificar que o mesmo deve ser agregado dentro das aulas de Educação Física do ensino fundamental e que seus conteúdos podem contribuir e muito para a inclusão e a formação destes alunos, sabendo valorizar e lidar com as diferenças em um mundo cheio de preconceitos e paradigmas. Os Jogos Cooperativos nos trazem a possibilidade de jogar em conjunto e em prol de um objetivo, método totalmente oposto daqueles que dão ênfase a competição .

Segundo Orlick (1989), a diferença entre competir e cooperar é que na cooperação todos ganham, aumentando a auto-estima. Já a competição gera frustração, medo, insegurança e tensão dando a valorização apenas para o vencedor. Para Brotto (2003), ganhar ou perder nos Jogos Cooperativos são apenas referencias para o continuo aperfeiçoamento.

Segundo PCN's (Brasil, 1997), ao final do quarto ciclo espera-se que o aluno seja capaz de participar de atividades de natureza relacional,

reconhecendo e respeitando suas características e de desempenho motor, bem como a de seus colegas, agindo com ética, sem discriminação por características pessoais, físicas, sexuais ou sociais.

Considerações Finais

Podemos, então, dizer que os Jogos Cooperativos não somente desenvolvem capacidades motoras, como também ajudam na formação do cidadão, bem como contribuem no constante processo de interação e inclusão nas aulas de Educação Física dentro do contexto escolar, fazendo com as pessoas se tornem mais éticas e críticas dentro da sociedade.

Ficamos satisfeitos em saber que podemos contribuir e que são indícios de que vale a pena trabalhar com os Jogos Cooperativos.

Bibliografia

FERREIRA, Aurélio B. de H. **Novo Aurélio: O dicionário eletrônico da língua portuguesa**, século XXI - versão 3.0. Rio de Janeiro (RJ): Lexicon informática/ Nova fronteira, 2000.

Bíblia de Jerusalém. São Paulo (SP): Editora Paulinas, 1969, 2366 p., 5ª Edição.

Coletivo de Autores: **Metodologia do ensino da Educação Física**, São Paulo (SP); Cortez, 1992.

BATISTA, Sidnei R. **Os Jogos Cooperativos e a Educação Física na Escola**. Trabalho de Pós-graduação. Santos (SP): Centro Universitário Monte Serrat Unimonte: 2001. P 39.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação**. 33º. Ed. São Paulo: Brasiliense,

1995.

CHOPRA, Deepak. **O caminho do mago**. Rio de Janeiro (RJ): Editora

Rocco, 1996, 184 p., 1ª Edição.

DARIDO, S. C. **Apresentação e análises das principais abordagens da**

Educação Física Escolar. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v.20, n.1, p.58

– 66, 1998.

DARIDO, S; RANGEL-BETTI,I; RAMOS,G; GALVÃO,Z; FERREIRA,L; MOTA

E SILVA,E; RODRIGUES,L; SANCHES,L; PONTES,G; CUNHA,F. **A**

Educação Física, a Formação do cidadão e os parâmetros curriculares

nacionais. Revista paulista de Educação Física,v.15, p.18-19, 2001.

OLIVEIRA, Vitor Marinho de. **O que é educação física?** São Paulo (SP):

Brasiliense, 1983.

SEVERINO, Antônio J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo

(SP): Editora Cortez, 1996, 335 p., 22ª Edição.

A INFLUÊNCIA DAS DESIGUALDADES SOCIAIS NA SUBJETIVIDADE DOS INDIVÍDUOS NA ATUALIDADE

MARLI MARTINS GONÇALVES SILVA⁴

RESUMO

A desigualdade social constitui uma realidade presente nas sociedades ao longo da história, produzindo impactos significativos em diferentes aspectos da vida humana, inclusive na construção da subjetividade. Este estudo teve como objetivo analisar de que maneira as desigualdades sociais influenciam a formação subjetiva dos indivíduos. Para isso, foi realizada uma revisão bibliográfica fundamentada em artigos científicos, monografias, dissertações e obras especializadas, consultadas em meios digitais e impressos. Os resultados apontam que a desigualdade social, tal como se manifesta na contemporaneidade, é resultado de processos históricos e transformações sociais. Além disso, verificou-se que a subjetividade, construída por fatores individuais e contextuais, sofre forte influência das condições de desigualdade, podendo gerar consequências negativas para o desenvolvimento humano e para a saúde física e mental dos indivíduos.

Palavras-chave: Desigualdade Social; Formação; Desenvolvimento Humano.

1.INTRODUÇÃO

A desigualdade social acompanha a trajetória das sociedades humanas desde os períodos mais remotos da história. Registros desse fenômeno podem ser observados em diferentes contextos históricos, como nas civilizações da Antiguidade e durante a Idade Média. Posteriormente, processos marcantes, como a Revolução Industrial, o êxodo rural e o crescimento urbano acelerado e

⁴ Graduada em Pedagogia pela faculdade UNINOVE.

desorganizado, aliados à consolidação do sistema capitalista, contribuíram para o aprofundamento das diferenças socioeconômicas entre os grupos sociais.

A inserção do indivíduo na cultura e na vida social está diretamente relacionada à posição que ocupa na estrutura da sociedade e ao status que lhe é atribuído. Ao longo da história, entretanto, os grupos socialmente privilegiados frequentemente concentraram recursos, oportunidades e poder, ampliando as distâncias entre as diferentes classes sociais. Esse cenário pode gerar sentimentos de exclusão, sofrimento e insegurança entre aqueles que se encontram em condições menos favorecidas, refletindo inclusive em sua saúde física e mental.

Na contemporaneidade, a desigualdade social é compreendida como um fenômeno coletivo que afeta amplamente as relações humanas e a organização da vida em sociedade. Além de suas implicações econômicas, ela está associada a diversas formas de sofrimento psicológico, tornando-se um fator frequentemente presente nas demandas observadas pelos profissionais da área da saúde mental.

Diante dessa realidade, torna-se inadequado adotar perspectivas teóricas que tratem as experiências humanas como homogêneas, desconsiderando as profundas diferenças existentes entre os diversos grupos sociais. Muitas abordagens tradicionais foram construídas a partir das vivências de grupos privilegiados, deixando em segundo plano as condições de pobreza e exclusão. Dessa forma, fatores relacionados às desigualdades sociais acabam sendo interpretados apenas como carência de estímulos, sem considerar que o acesso aos bens culturais, educacionais e materiais é distribuído de maneira desigual na sociedade.

Compreender a desigualdade social exige uma análise ampla e crítica de suas múltiplas dimensões. Embora seja frequentemente associada às questões econômicas, ela também se manifesta nos campos social, político, cultural e subjetivo, estando presente tanto nas condições materiais de vida quanto nos significados e representações construídos pelos indivíduos.

Parte-se da compreensão de que as desigualdades sociais exercem influência significativa sobre a subjetividade contemporânea, afetando a forma como as pessoas percebem a si mesmas, suas possibilidades e seu lugar no mundo. Seus efeitos podem ser observados tanto no plano individual quanto no coletivo, contribuindo para diferentes formas de sofrimento psíquico. Nesse contexto, o presente estudo busca refletir sobre os impactos da desigualdade social na constituição da subjetividade contemporânea, apresentando aspectos históricos do fenômeno, analisando sua relação com os processos subjetivos e discutindo suas consequências para os indivíduos.

Para alcançar esses objetivos, foi realizada uma revisão bibliográfica de caráter qualitativo. A pesquisa utilizou como descritores os termos desigualdade social, sociedade, subjetividade, desigualdades socioeconômicas e contemporaneidade. O levantamento de informações ocorreu em fontes impressas e digitais, abrangendo livros, artigos científicos, monografias, dissertações e teses disponíveis em bibliotecas e em repositórios de instituições de ensino superior. Foram priorizadas publicações em língua portuguesa produzidas entre 1999 e 2014, incluindo-se também uma obra clássica do século XVIII devido à sua relevância para a compreensão histórica

2. A DESIGUALDADE SOCIAL CONTEMPORÂNEA

A desigualdade social acompanha a trajetória da humanidade desde os tempos mais remotos. Na Antiguidade, especialmente durante o período do Império Romano, a sociedade era organizada de forma hierárquica, distinguindo os indivíduos de acordo com sua posição social. Os patrícios ocupavam posições privilegiadas e detinham direitos políticos e civis, enquanto os plebeus possuíam menos garantias. Além disso, escravizados e pessoas endividadas encontravam-se excluídos de diversos direitos e da participação efetiva na vida pública.

O surgimento da propriedade privada ocorreu gradualmente ao longo da história e esteve relacionado à apropriação individual dos recursos e da terra. Durante a Idade Média, a estrutura feudal consolidou uma organização social marcada pela concentração de terras nas mãos da nobreza e dos senhores feudais. Nesse contexto, os servos eram responsáveis pelo trabalho e pela

manutenção das propriedades, submetendo-se a uma série de obrigações. As desigualdades existentes eram frequentemente justificadas por concepções religiosas que atribuíam a ordem social à vontade divina.

A pobreza era interpretada como uma condição natural ou determinada por Deus, enquanto o trabalho dos grupos menos favorecidos era considerado indispensável para a manutenção da estrutura social vigente. Dessa forma, diferentes discursos, tanto religiosos quanto seculares, contribuíram historicamente para legitimar relações de dominação e desigualdade, favorecendo os interesses das elites.

Durante séculos, difundiu-se a ideia de que os trabalhadores deveriam receber apenas o necessário para sua subsistência. Temia-se que melhores condições de vida reduzissem sua disposição para o trabalho. Nesse sentido, a permanência da pobreza era vista por muitos grupos privilegiados como um elemento fundamental para a preservação de seus próprios privilégios econômicos. Apenas a partir do século XVIII, com o avanço das ideias iluministas, a pobreza passou a ser compreendida não como resultado da vontade divina, mas como consequência de processos sociais e ações humanas.

Os estudiosos costumam distinguir dois tipos de desigualdade. A primeira refere-se às diferenças naturais entre os indivíduos, relacionadas a características biológicas e pessoais. A segunda corresponde às desigualdades sociais, políticas e econômicas construídas historicamente pelas próprias sociedades, manifestando-se por meio da distribuição desigual de recursos, oportunidades e poder.

Com a consolidação do capitalismo, as diferenças entre os grupos sociais foram intensificadas por novas formas de organização econômica e hierarquização social. A posição ocupada pelo indivíduo na estrutura produtiva passou a influenciar significativamente suas condições de vida, seu acesso a oportunidades e suas perspectivas de ascensão social.

A Revolução Industrial representou um marco importante nesse processo. O desenvolvimento das fábricas e a expansão do sistema capitalista promoveram

profundas transformações econômicas e sociais. A produção passou a ser orientada pela busca do lucro e pela acumulação de capital, ampliando a importância do dinheiro como instrumento de poder e influência social.

Enquanto a economia política clássica interpretava o capitalismo como resultado natural das relações de troca e da busca individual por riqueza, abordagens críticas, especialmente inspiradas no pensamento marxista, compreendem esse sistema como uma construção histórica decorrente de conflitos sociais e disputas entre diferentes grupos econômicos.

Nesse contexto, a burguesia assumiu posição de destaque ao controlar os meios de produção e acumular riqueza, enquanto os trabalhadores passaram a depender da venda de sua força de trabalho para sobreviver. As longas jornadas, os baixos salários e as precárias condições de trabalho contribuíram para ampliar as desigualdades e aprofundar a distância entre as classes sociais.

Embora o conceito de classe social tenha sido reinterpretado por diferentes correntes sociológicas ao longo do tempo, ele continua sendo relevante para a compreensão das desigualdades contemporâneas. As transformações econômicas ocorridas nas últimas décadas não eliminaram as diferenças estruturais entre grupos sociais, que ainda ocupam posições distintas em relação ao acesso à renda, à educação e aos recursos produtivos.

O processo de expansão do capitalismo também provocou profundas mudanças no campo. A concentração fundiária e a expropriação de terras levaram muitos camponeses a migrarem para os centros urbanos, onde passaram a compor a força de trabalho das indústrias. Paralelamente, pequenos produtores e artesãos encontraram dificuldades para competir com a produção em larga escala das fábricas, contribuindo para o crescimento dos centros urbanos e das áreas periféricas.

Ao final do século XVIII e ao longo do século XIX, o aumento do desemprego e da pobreza urbana tornou-se um fenômeno marcante em diversas cidades europeias. Problemas como mendicância, epidemias, criminalidade e prostituição passaram a integrar o cotidiano das regiões

industrializadas. Em resposta, os governos implementaram medidas assistenciais e mecanismos de controle social voltados para a população considerada incapaz de trabalhar.

Na atualidade, a desigualdade social permanece presente em diferentes partes do mundo, sendo particularmente visível em países marcados por elevados índices de concentração de renda. No Brasil, diversos estudos apontam que o crescimento econômico ocorrido ao longo do século XX esteve acompanhado pela manutenção de profundas disparidades sociais.

Parte dessas desigualdades pode ser compreendida a partir do legado histórico da colonização, da escravidão e da concentração de terras. Entretanto, muitos pesquisadores destacam que os processos de modernização econômica e industrialização também contribuíram para a reprodução dessas diferenças. Assim, o desenvolvimento econômico não resultou automaticamente em melhoria das condições de vida para toda a população, evidenciando contradições inerentes ao próprio processo de expansão capitalista.

A formação histórica do Brasil é marcada por profundas desigualdades sociais que contribuíram para a construção de um modelo econômico excludente e de uma sociedade caracterizada por fortes diferenças de acesso a recursos e oportunidades. O processo de industrialização, associado à intensa migração do campo para as cidades, impulsionou uma urbanização acelerada e, muitas vezes, desorganizada, ampliando problemas sociais já existentes.

Além das desigualdades econômicas, as questões raciais e de gênero desempenham papel fundamental na estrutura das desigualdades brasileiras. Ao longo do tempo, movimentos sociais, especialmente os movimentos negro e feminista, denunciaram as condições desiguais enfrentadas por grupos historicamente marginalizados, evidenciando diferenças significativas em aspectos como renda, educação, saúde e participação social.

Apesar das transformações políticas e econômicas ocorridas ao longo da história nacional, a pobreza e a desigualdade permaneceram como desafios

persistentes. Essas condições não se limitam à insuficiência de renda, mas abrangem também a dificuldade de acesso a direitos e serviços essenciais,

No contexto brasileiro, a crise econômica iniciada na década de 1970 marcou o enfraquecimento do chamado “milagre econômico” e impulsionou mobilizações sociais que contribuíram para o processo de redemocratização. Com a promulgação da Constituição Federal de 1988, foram ampliadas as políticas de proteção social e instituídas novas estratégias de enfrentamento da pobreza. Posteriormente, as reformas econômicas da década de 1990 introduziram princípios neoliberais, mas, nos anos seguintes, programas voltados à inclusão social e à redução das desigualdades ganharam maior destaque.

Atualmente, políticas públicas de transferência de renda e inclusão social buscam reduzir as disparidades socioeconômicas existentes no país. Indicadores como o Índice de Gini apontam avanços na diminuição da concentração de renda em diferentes regiões e grupos populacionais. Ainda assim, as desigualdades permanecem como resultado de um longo processo histórico e estrutural, não sendo eliminadas apenas por intervenções pontuais do Estado.

Essas condições sociais influenciam diretamente a forma como os indivíduos percebem a si mesmos, os outros e o mundo ao seu redor. Nesse sentido, torna-se fundamental compreender o conceito de subjetividade, amplamente utilizado pela Psicologia para explicar os processos de construção da identidade, dos sentimentos, dos pensamentos e das formas de agir.

No cotidiano, a subjetividade está presente em opiniões, emoções, escolhas e interpretações da realidade. Ela expressa a singularidade de cada indivíduo, mas não pode ser compreendida apenas como uma característica pessoal. Trata-se de um processo dinâmico, construído continuamente por meio das experiências vividas, das relações sociais e dos contextos históricos e culturais.

Dessa forma, a subjetividade é resultado da interação entre elementos internos, como os processos psicológicos individuais, e elementos externos,

como os valores culturais, as condições sociais e as experiências coletivas. Não se trata de uma estrutura fixa, mas de uma construção permanente que acompanha o desenvolvimento humano ao longo da vida.

A constituição subjetiva está intimamente relacionada à posição ocupada pelo indivíduo na sociedade, às suas experiências familiares, religiosas, educacionais e profissionais, bem como ao ambiente social em que está inserido. Cada pessoa e cada grupo social desenvolvem formas particulares de interpretar a realidade, influenciadas por suas trajetórias e pelas condições históricas de sua existência.

Nesse processo, a subjetividade desempenha papel fundamental na maneira como os indivíduos compreendem o mundo e se relacionam com ele. As experiências afetivas, os vínculos familiares, as instituições sociais e os diversos espaços de convivência atuam como importantes agentes de produção subjetiva.

Entre os elementos mais influentes da contemporaneidade destaca-se a internet. O ambiente digital tornou-se um espaço de construção de valores, comportamentos e formas de interação social. As redes virtuais modificaram as formas de comunicação e passaram a exercer grande influência na constituição das identidades, frequentemente associadas à imagem, ao consumo e à exposição pública.

A globalização também contribuiu para a difusão de padrões culturais semelhantes em diferentes partes do mundo. Costumes, hábitos de consumo e estilos de vida passaram a circular globalmente, favorecendo certa

Muitos autores apontam que a sociedade contemporânea apresenta um fortalecimento da cultura do consumo e da valorização da imagem. Em diversos contextos, a busca por reconhecimento social ocorre por meio da exposição de estilos de vida e da aquisição de bens, enquanto as redes sociais digitais ampliam a visibilidade dessas práticas.

Entretanto, embora a subjetividade contemporânea seja fortemente influenciada pelo capitalismo e pelos meios de comunicação, ela não é completamente determinada por esses fatores. Os indivíduos mantêm

capacidade de reflexão, resistência e criação de novas formas de existência, construindo trajetórias que podem questionar ou transformar os modelos dominantes.

Assim, a subjetividade deve ser compreendida como resultado da articulação entre a experiência individual e os processos coletivos. Sua formação ocorre em constante diálogo com a cultura, a história, as instituições e as condições materiais de vida, tornando-se um elemento essencial para compreender os impactos das desigualdades sociais na vida humana.

Nesse contexto, as desigualdades sociais contemporâneas podem ser entendidas como produtos de processos históricos e econômicos que continuam influenciando profundamente as relações humanas. Ao moldarem oportunidades, expectativas e modos de vida, essas desigualdades afetam diretamente a constituição subjetiva dos indivíduos e suas formas de participação na sociedade.

Desigualdade Educacional



Fonte: <https://www.bancariosbahia.org.br/noticia/36191,desigualdade-educacional-persiste-no-brasil> Acesso: 02.jun.2026.

3 DISCUSSÃO

Ao longo do processo de construção da sociedade e da cultura, o ser humano desenvolveu formas de organização que o distanciaram de uma condição estritamente natural. Dessa maneira, o psiquismo humano não pode ser compreendido de forma isolada, mas sim como resultado da interação constante entre o indivíduo, a sociedade e o contexto cultural em que está inserido. Os fenômenos psicológicos não surgem prontos no ser humano; eles são constituídos e transformados por meio das experiências vividas e das relações estabelecidas com o meio social. Assim, a condição humana é construída nas interações sociais, culturais e nos diferentes modos de produção da vida coletiva.

O contexto cultural no qual cada pessoa se desenvolve exerce influência significativa na formação da subjetividade, contribuindo para moldar maneiras de sentir, interpretar a realidade, estabelecer vínculos sociais e lidar com situações de sofrimento. Os valores, crenças, costumes e práticas compartilhados socialmente participam ativamente da construção das experiências individuais e coletivas.

Nesse sentido, até mesmo a vivência da dor e do sofrimento possui uma dimensão subjetiva relacionada à trajetória de vida de cada indivíduo. As experiências emocionais são influenciadas por aspectos como história pessoal, expectativas, medos, desejos, valores e projetos de vida, fazendo com que cada pessoa atribua significados próprios às situações que enfrenta.

Diversos fatores socioculturais, entre eles pobreza, religiosidade, urbanização acelerada, violência e criminalidade, exercem influência significativa sobre a saúde mental e sobre as formas de manifestação do sofrimento psíquico. Como resultado, determinadas condições psicológicas e comportamentais podem apresentar características distintas de acordo com o contexto social e cultural em que se desenvolvem.

As condições de vida e de trabalho constituem elementos fundamentais na determinação dos níveis de saúde de uma população. A saúde mental pode ser entendida como um estado de equilíbrio dinâmico entre o indivíduo e o ambiente em que vive, favorecendo seu bem-estar e sua capacidade de adaptação. Dessa forma, a saúde não se limita à ausência de doenças, mas envolve o funcionamento adequado das dimensões biológicas, psicológicas e

sociais da vida humana. Quando ocorrem transtornos mentais ou situações de sofrimento psíquico, frequentemente é possível identificar a influência de fatores relacionados ao trabalho, às relações familiares, ao contexto social e às condições ambientais.

Observa-se também que o acesso aos recursos que promovem saúde não ocorre de maneira igualitária entre os diferentes grupos sociais. Determinadas parcelas da população possuem melhores condições para adotar hábitos saudáveis, seja pela qualidade do ambiente em que vivem, pelas condições de trabalho menos expostas a riscos, pelo maior acesso à informação ou pela disponibilidade de serviços e recursos de promoção da saúde.

Embora as diferenças nas condições de saúde não possam ser explicadas exclusivamente pelas desigualdades sociais, diversos estudos demonstram que sociedades com menores níveis de desigualdade tendem a apresentar melhores indicadores de saúde coletiva. A posição ocupada pelo indivíduo na estrutura social influencia diretamente fatores como escolaridade, inserção profissional, renda e condições de moradia, tornando-se um importante indicador para compreender os processos de adoecimento e de manutenção da saúde. Esses elementos também interferem no acesso e na utilização dos serviços de saúde disponíveis.

Além disso, fatores psicossociais podem atuar em conjunto com aspectos biológicos, favorecendo ou dificultando a adoção de comportamentos relacionados à saúde. Ambientes sociais mais igualitários e com melhores condições de vida tendem a contribuir para o desenvolvimento de práticas mais saudáveis, enquanto contextos marcados por desigualdades, exclusão e vulnerabilidade social podem aumentar os riscos de adoecimento físico e mental.

A vida em sociedade exige que os indivíduos realizem escolhas constantemente. No entanto, as possibilidades de decisão não estão igualmente distribuídas, sendo fortemente influenciadas pela posição econômica ocupada por cada pessoa. A condição socioeconômica interfere em diversos aspectos da vida cotidiana, determinando, muitas vezes, o acesso à

moradia, à educação, aos serviços de saúde e às oportunidades profissionais. Dessa forma, indivíduos com menor poder aquisitivo frequentemente encontram limitações para exercer escolhas que dependem de recursos financeiros e de maior autonomia social.

Pesquisas indicam que trabalhadores pertencentes aos estratos de menor renda tendem a avaliar sua própria saúde de forma menos positiva. Essa percepção está relacionada a diversos fatores, como acesso reduzido aos serviços de saúde, menores oportunidades educacionais e dificuldades para adotar práticas promotoras de bem-estar. A realização de atividades físicas, a participação em espaços de lazer e a manutenção de uma alimentação equilibrada, por exemplo, podem ser dificultadas pelas restrições econômicas. Além disso, a forma como o indivíduo percebe sua própria condição de vida exerce influência significativa sobre seu estado de saúde física e mental.

As desigualdades sociais e econômicas estão intimamente associadas aos processos de adoecimento. Em muitos casos, condições de pobreza são acompanhadas por fatores como insegurança alimentar, deficiência de saneamento básico, habitação precária, exposição à violência e elevados índices de criminalidade. Entretanto, os impactos da desigualdade ultrapassam a esfera material. A inserção em grupos socialmente desfavorecidos também influencia a construção de valores, expectativas, perspectivas de futuro e modos de compreender a realidade, aspectos que repercutem diretamente no equilíbrio emocional e psicológico dos indivíduos.

O contexto cultural no qual a pessoa está inserida também exerce papel fundamental na organização da subjetividade. Crenças, costumes, tradições e valores compartilhados socialmente contribuem para moldar as formas de interpretar experiências de sofrimento, adoecimento e bem-estar. Assim, a maneira como cada indivíduo compreende sua saúde e enfrenta situações adversas está relacionada não apenas às condições biológicas, mas também aos significados produzidos em seu ambiente social e cultural.

As desigualdades sociais influenciam ainda a expectativa e a qualidade de vida das pessoas. Estudos demonstram que indivíduos posicionados em níveis mais elevados da hierarquia social tendem a apresentar maior longevidade e

melhores indicadores de saúde. Isso ocorre, em parte, porque dispõem de maior acesso a recursos materiais, serviços de qualidade, oportunidades de lazer e condições que favorecem uma sensação ampliada de autonomia e controle sobre a própria vida. Esses fatores contribuem para níveis mais elevados de autoestima e bem-estar.

Por outro lado, grupos submetidos a condições de vulnerabilidade social enfrentam restrições que afetam diretamente seus estilos de vida e suas possibilidades de desenvolvimento. A limitação de oportunidades, associada às dificuldades econômicas e sociais, pode comprometer tanto a saúde física quanto a saúde mental, evidenciando a estreita relação entre desigualdade social, subjetividade e qualidade de vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A desigualdade social constitui um fenômeno histórico presente nas sociedades humanas desde os períodos mais antigos da civilização. Ao longo do tempo, processos como a Revolução Industrial, a expansão do capitalismo e a urbanização contribuíram para o aprofundamento das diferenças sociais e econômicas entre os indivíduos. Verificou-se que a subjetividade humana é construída a partir da interação entre fatores internos e externos, envolvendo aspectos psicológicos, culturais, sociais e históricos que influenciam diretamente a forma de existir e de compreender a realidade. Nesse contexto, as desigualdades sociais exercem impacto significativo sobre os processos de constituição subjetiva.

Os resultados analisados indicam que as desigualdades afetam tanto a dimensão individual quanto a coletiva da vida humana, contribuindo para a produção de sentimentos de exclusão, sofrimento, insegurança, discriminação e desvalorização social. Tais experiências podem comprometer o bem-estar psicológico e emocional dos indivíduos, demonstrando que a desigualdade social está entre os fatores que favorecem o surgimento de diferentes formas de sofrimento psíquico e prejuízos à saúde.

Diante dessa realidade, torna-se fundamental o papel da Psicologia na compreensão e no enfrentamento das consequências subjetivas produzidas pelas desigualdades. A ampliação da atuação dos profissionais da área reflete

um compromisso crescente com as demandas sociais contemporâneas e com a construção de práticas voltadas à promoção da justiça social, da cidadania e da qualidade de vida. Atualmente, a atuação psicológica ultrapassa os limites tradicionais dos consultórios e dos serviços especializados em saúde mental, alcançando diferentes contextos sociais e comunitários.

Nesse sentido, o psicólogo deixa de ser apenas um profissional voltado à avaliação individual para assumir uma postura mais ampla, capaz de compreender as múltiplas influências que os fatores sociais exercem sobre a saúde e o desenvolvimento humano. A compreensão crítica de fenômenos como a desigualdade social torna-se essencial para a construção de intervenções mais eficazes e sensíveis às necessidades da população.

A análise da desigualdade social exige uma abordagem interdisciplinar, dada a complexidade de suas manifestações. Embora frequentemente associada às questões econômicas, ela também se expressa em dimensões culturais, políticas, simbólicas e existenciais, influenciando profundamente as relações sociais e as oportunidades de desenvolvimento dos indivíduos. Por esse motivo, a busca por práticas profissionais comprometidas com a redução das desigualdades e com a promoção da equidade constitui um importante desafio para a Psicologia contemporânea.

Refletir sobre a desigualdade social significa percorrer um amplo campo de estudos que envolve a história, a sociologia, a psicologia e outras áreas das ciências humanas. Trata-se de um fenômeno marcado por injustiças e exclusões, mas também por processos de resistência, superação e transformação social. É justamente na capacidade humana de enfrentar adversidades e construir novas possibilidades de existência que se encontram os elementos que impulsionam mudanças sociais e fortalecem a busca por uma sociedade mais justa, inclusiva e igualitária.

REFERÊNCIAS

Araújo SM, Bridini MA, Motim BL. **Sociologia: um olhar crítico**. São Paulo: Contexto;

2013.

Barros RF. **Fatores sociais na esquizofrenia, investigando possíveis associações** [Dissertação]. Botucatu: Universidade Paulista; 2013. Disponível em: <http://unesp.br/bitstream/handle/11449/.../000748584.pdf>.

Barata RB. **Como e porque as desigualdades fazem mal a saúde**. Rio de Janeiro. Editora: Fiocruz 2009. Resenha de: Santos jr. Bagrichevskyll. Revista caderno de saúde publica. Vol. 27. Rio de Janeiro 2011. Disponível em: www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid.pdf.

Carneiro ASC. **Desigualdade social na formação da sociedade brasileira**. In: V Encontro Multidisciplinares em Cultura; 27-29 maio 2009; Salvador, BR. Salvador:

Dalgalarrondo P. **Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais**. 2ª.ed.Porto alegre: Artmed; 2008. 389-95.

Dias R. **Fundamentos de Sociologia geral**. Campinas: Alínea; 2013. 179-182.

Freud S. **O mal-estar na civilização**. Edição Brasileira. vol 21. São Paulo Companhia das Letras. 2010.

Instituto Brasileiro de Estatística: **O século da Desigualdade no Brasil**. Brasil 2003. Disponível em [http:// www.ibge.gov.br/](http://www.ibge.gov.br/)

Mayorga C, Rosera EF, Pereira MS. **Psicologia social sobre desigualdades e enfrentamentos**. Curitiba: Juruá; 2009. 31-51.

Rousseau JJ. **Discurso sobre a origem da desigualdade**. 1754. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/desigualdade.pdf>

Silvia CF, Sousa júnior AS. **Pobreza e desigualdade no Brasil: uma análise da contradição capitalista**. In: VII Congresso Português de Sociologia; 19-22 jun. 2012;

