



FACULDADE DO MEDIO PARNAÍBA - FAMEP
POLO PARNAÍBA – PI
EDUCAÇÃO FÍSICA

FLAVIANA ASSUNÇÃO DE SOUZA

JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: um estudo na Escola Centro Estadual de Educação Profissional Zulmira Xavier de Luís Correia – PI.

PARNAÍBA – PI
2017

FLAVIANA ASSUNÇÃO DE SOUZA

JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: um estudo na Escola Centro Estadual de Educação Profissional Zulmira Xavier de Luís Correia-PI.

Monografia apresentada a Faculdade do Médio Parnaíba – FAMEP como parte das exigências para obtenção do título de Educadora Física. Sob a orientação da Prof.^a Ms Lidiana Fonseca de Souza Melo.

**PARNAIBA
2017**

FLAVIANA ASSUNÇÃO DE SOUZA

JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: um estudo na Escola Centro Estadual de Educação Profissional Zulmira Xavier de Luís Correia-PI.

Monografia apresentada a Faculdade do Médio Parnaíba – FAMEP como parte das exigências para obtenção do título de Educadora Física. Sob a orientação da Prof.^a Ms. Lidiana Fonseca de Souza Melo.

APROVADA EM ____ / ____ / ____

BANCA EXAMINADORA

MS. Lidiana Fonseca de Souza Melo
Orientadora

Dr. José Carlos de Sousa
Examinador interno

MS. Isana Cristina dos Santos Lima
Examinador externo

**PARNAIBA
2017**

Dedico este trabalho de conclusão de curso a minha mãe, irmãos, familiares e, em especial, a minha prima Maura Beatriz que de muitas formas me incentivou e ajudou para que fosse possível a concretização deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

À Deus, por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

À minha professora orientadora Ms. Lidiana Fonseca de Souza Melo, pela paciência e incentivo.

À minha família, pela confiança e motivação.

Aos amigos e colegas, pela força e pela vibração em relação a esta jornada.

Aos professores e colegas de Curso, pois juntos trilhamos uma etapa importante de nossas vidas.

Aos profissionais entrevistados Amilton Pereira Gaspar, José Armando Pereira Gonçalves, e alunos pela concessão de informações valiosas para a realização deste estudo.

À todos que, com boa intenção, colaboraram para a realização e finalização deste trabalho.

“Devemos trabalhar para mudar o sistema de valores, de modo que as pessoas controlem seus próprios comportamentos e comecem a se considerar membros cooperativos da família humana”.

Terry Orlick

RESUMO

Os jogos cooperativos são ferramentas pedagógicas, cuja resultante favorece a formação discente, dentre esta perspectiva, observa-se que, a proposta dos jogos cooperativos no âmbito da Educação Física Escolar, favorece e propicia o pleno desenvolvimento das habilidades sociais dos alunos, refletindo claramente na formação discente, de forma a utilizar-se do jogo como ferramenta eficaz à contribuir para formação de indivíduos mais cooperativos. Assim, esta pesquisa tem como objetivo analisar o uso dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física, no Centro Estadual de Educação Profissional Zulmira Xavier da cidade de Luís Correia, visto que para o desenvolvimento da educação muitos são os elementos e situações envolvidas, que dizem respeito ao uso de jogos e seu processo de ensino/aprendizagem. Consiste em uma pesquisa bibliográfica e de campo, com abordagem qualitativa. Os dados foram coletados através de um questionário, que continha perguntas fechadas, e uma pergunta aberta, tal instrumento foi utilizado com os alunos do 1º e 2º anos do Ensino Médio, da referida escola e com os professores de Educação Física da mesma. A pesquisa revelou que um dos grandes desafios enfrentados pelo professor na sala de aula são ainda a tradição e a predileção dos alunos por jogos competitivos, porém é preciso que se trabalhe a conscientização por jogos que trabalham a interação e o aprimoramento social.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física. Escola. Jogos Cooperativos.

ABSTRACT

From this perspective, it is observed that the proposal of cooperative games in the field of Physical School Education favors and fosters the full development of students' social skills, clearly reflecting training in order to use the game as an effective tool to contribute to the formation of more cooperative individuals. The purpose of this research is to analyze the use of cooperative games in Physical Education classes in the State Center of Professional Education Zulmira Xavier in the city of Luís Correia, since for the development of education many are the elements and situations involved that say respect to the use of games and their teaching / learning process. It consists of a bibliographical and field research, with a qualitative approach. The data were collected through a questionnaire, which contained closed questions, and an open question, such instrument was used with the students of the 1st and 2nd years of High School, of the said school and with the teachers of Physical Education of the same. Among others, who contributed to the theoretical reference. The research revealed that one of the great challenges faced by the teacher in the classroom is still the tradition and the predilection of students for competitive games, but it is necessary to work on awareness for games that work interaction and social improvement.

KEYWORDS: Physical Education. School. Cooperative Games.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. A HISTÓRIA DOS JOGOS COOPERATIVOS	12
1.1 CONCEITO DE JOGOS COOPERATIVOS	12
1.2 OS BENEFÍCIOS DOS JOGOS COOPERATIVOS PARA O ÍNDIVIDUO E SUA REPRESENTAÇÃO	13
1.3 HABILIDADES DESENVOLVIDAS ATRAVÉS DOS JOGOS COOPERATIVOS	15
2. A ESSÊNCIA E A TRANSFORMAÇÃO DOS JOGOS COOPERATIVOS	17
2.1 FENÔMENO CULTURAL DOS JOGOS COOPERATIVOS	17
2.2 PROPÓSITOS RELEVANTES TRABALHADOS PELO JOGO	18
2.3 SEGMENTAÇÃO DOS JOGOS	19
2.4 JOGOS COOPERATIVOS	21
3. PERCURSO METODOLÓGICO	24
3.1 ABORDAGEM DA PESQUISA	24
3.2 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS	25
3.3 Participantes	26
3.3.1 ESCOLA CAMPO DA PESQUISA	26
3.3.2 Professores	27
3.3.3 Alunos	27
3.4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	27
3.4.1 Análise dos questionários dos professores	27
3.4.2 Análise dos questionários dos alunos	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	36
APÊNDICES	39

INTRODUÇÃO

O jogo é um importante caminho no processo educativo do indivíduo, com potencial para aproximar atividades e o comportamento das pessoas, no que diz respeito a condições básicas à liberdade, a separação nos limites de tempo e espaço estabelecidos e a regulamentação. Acredita-se que, pela escola ser uma instituição social, o ambiente escolar é um meio que influencia, produz ou reproduz, os processos de construção do sujeito.

No jogo pode-se notar duas perspectivas, pode-se jogar competitivamente e jogar cooperativamente. O jogo independente de ser cooperativo ou competitivo abrange conhecimentos diferenciados quanto à importância da prática de atividades físicas. Precisamos compreender que a cooperação é uma arte que seduz, emociona e humaniza e, como tal, precisamos, se quisermos saber como aprender qualquer tipo de arte que nos leve ao encontro de nossos objetivos. O que leva a refletir que a competição parte de uma espécie de involucro da cultura corporal de cada indivíduo, sendo uns menos e outros mais atingidos, prevalecendo a existência de dominados e dominantes, onde o mais forte sempre vencerá o mais fraco, tendo este a aceitar o jogo da vida.

Sobretudo a quebrar com paradigmas existentes em nossa sociedade, o que remete claramente a existência de um sistema hegemônico capaz de tornar as aulas de Educação Física segregatórias e excludentes, constatamos que muitos diziam que os jogos cooperativos detêm potencial de ajudar o indivíduo a aprender e ouvir o outro em equipe, em unir pessoas para um único objetivo, enfim de fazer com que os indivíduos joguem com os outros e não contra o outro.

Sendo um oportuno veículo de propagação de mudança de práticas, conceitos e valores competitivos normalmente encontrados no mundo da escola, onde em meio a jogos e esportes prevalece os atributos das performances de gestos técnicas e táticas, em contrapartida a proposta dos jogos cooperativos é transformadora e eficaz, pois promove o encontro, inclusão, partilha, e principalmente o prazer e a vontade de jogar com o outro, e não contra o outro. Diante de tantos questionamentos, porque não criar e participar de jogos que nos tornem mais cooperativos, honestos e atenciosos para com os outros, usando o poder transformador dos jogos para ajudar tornamos o tipo de pessoa que realmente

gostaríamos de ser? O que realmente colabora para formação de sujeitos mais solidários, perceptivos do outro e menos discriminatórios; utilizando-se do jogo, como peça principal, a trabalhar questões de caráter humanitário e social.

Esta pesquisa é considerada relevante para a sociedade, por estabelecer uma relação entre os jogos cooperativos e a possibilidade de incluirmos a todos, entendendo que cada um se torna importante, por aquilo com que pode colaborar para que o grupo alcance seu objetivo. A sociedade atribui aos indivíduos, após os jogos, conceitos enaltecendo ou pejorativos, dependendo do resultado, e estes valores se refletem de maneira muito significativa, sendo incorporados na vida de quem joga (SOLER, 2008).

Nessa perspectiva, o presente estudo teve como objetivo geral: conhecer os benefícios propostos que os jogos cooperativos ofertam no âmbito das aulas de Educação Física Escolar na Escola Centro Estadual de Educação Profissional Zulmira Xavier de Luís Correia-PI, bem como objetivos específicos: identificar condutas dos profissionais que contribuam para melhorar a sua atuação; enumerar como os jogos cooperativos podem contribuir para a socialização e inclusão dos alunos; verificar a metodologia dos jogos cooperativos como princípio das aulas de Educação Física Escolar, no sentido de resgatar valores e atitudes positivas em escolares, cuja resultante favorece a formação discente, dentre esta perspectiva, observa-se que, a proposta dos jogos cooperativos no âmbito da Educação Física Escolar, favorece e propicia o pleno desenvolvimento das habilidades sociais dos alunos, refletindo claramente na formação discente, de forma a utilizar-se do jogo como ferramenta eficaz á contribuir para formação de indivíduos mais cooperativos.

Pessoas significativas passam a ser espelhos, se essas pessoas mudarem o seu modo de ver os jogos e a vida, com certeza a criança terá oportunidade de conhecer novas formas para se jogar e viver. E poderá libertar-se da falta de opção, uma vez, que só tem um único modelo. Como se sabe, até hoje só ensinou a competir (SOLER, 2008).

1- A HISTÓRIA DOS JOGOS COOPERATIVOS

1.1 CONCEITO DE JOGOS COOPERATIVOS

A palavra jogo (*jocu*) tem origem latina e possui como significado maior gracejo, ou seja, o jogo é divertimento e distração. Porém, o jogo também significa trabalho sério, pois tem o poder de transformar valores, normas e atitudes.

Para a construção da ideia de jogos cooperativos verificamos o seu conceito como: “Os jogos cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização do individualismo e da competição na cultura ocidental” (BROTTO, 2001, p. 45). Tais jogos foram criados com o objetivo de promover a auto-estima e o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas, visando, cada vez mais, uma interação, um trabalho em conjunto com os participantes do jogo, porém a interação gerada, é mantida em ações diárias e cotidianas.

A inserção dos jogos cooperativos na educação, de forma geral, relaciona-se às preocupações constantes com a formação para a cidadania e convivência social construtiva, transformando algo, até então divertido, em um aprendizado significativo diante das adversidades sociais.

Para a Educação Física Escolar, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (BRASIL, 1997) orientam que para uma grande parte das pessoas que frequentaram a escola, a lembrança das atividades que envolviam jogos esportivos é marcante: para alguns, uma experiência prazerosa, de sucesso, de muitas vitórias; já para outros, uma experiência um tanto constrangedora, de sensação de incompetência, de falta de jeito, de medo de errar e de vergonha. Ou ainda, a lembrança de jogos desordenados e sem regras.

O foco nos jogos competitivos produziu gerações de sujeitos excluídos das aulas de Educação Física Escolar, fato que os PCNs buscam reverter a partir da concepção da Educação Física como área de conhecimento da cultura corporal, e da interação e construtivismo.

Refletimos a função da escola como a de contribuir na formação integral dos alunos, apontando que os jogos cooperativos detêm um potencial para contribuir nesta formação, especialmente, em relação à dimensão atitudinal. Assim, quando se joga cooperativamente se possibilita que os sujeitos envolvidos se entreguem,

plenamente, ao jogo respeitando e incluindo a si mesmos e aos outros, de uma maneira que integra saberes e regras sociais.

Para Delors (1998 p.92), “aprender a conhecer supõe, antes de tudo, aprender a aprender, exercitando a atenção, a memória e o pensamento”. Verificamos que para o autor aprender a conhecer é entender o mundo do qual estamos cercados, adquirindo conhecimentos gerais.

Visto isso, Johan Huizinga (1996), em uma de suas obras mais conhecidas sobre os jogos: “Homo Ludens”, define o jogo da seguinte forma:

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotando de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (1996, p. 30).

Concluimos, então que, reconhecer o jogo como elemento da cultura é uma máxima, o jogo está associado a muitas formas de manifestação humana, entre elas, rituais, política, guerra e artes, durante toda a história da humanidade.

1.2 OS BENEFÍCIOS DOS JOGOS COOPERATIVOS PARA O ÍNDIVIDUO E SUA REPRESENTAÇÃO

O jogo cooperativo “começou a milhares de anos atrás, quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida” (ORLICK *apud* BROTTTO 2002, p.47), tem como princípio a inclusão e participação de todos nas atividades realizadas. Também, contribui para a revalorização dos valores humanos de respeito, amizade, amor, solidariedade, união, e responsabilidade individual e coletiva, tornando-se um estilo de vida, opondo-se a ideia de que a competição é a única forma de sobrevivência, existem evidências apontadas no livro de Orlick que povos pré-históricos que viviam juntos, colhendo frutas e caçando, caracterizavam-se pelo mínimo de destrutividade e o máximo de cooperação e partilha dos seus bens.

Nas comunidades primitivas o trabalho e a produção de bens eram coletivos, não existia quem fosse mais ou menos importante. Tudo era distribuído e não havia a exploração de uns pelos outros. Isto mudou quando a riqueza passou a ser controlada somente por alguns, passando também a existir o poder de uns sobre os outros; foi justamente aí que a cooperação deu lugar à competição.

Podemos afirmar que no mundo ocidental a proposta da cooperação e também dos jogos cooperativos é relativamente nova, pois como veremos a seguir ela começou poucas décadas atrás. Através do tempo muitas pessoas estudaram o jogo cooperativo e a sua influencia no comportamento das pessoas.

Os Jogos cooperativos desenvolvem a capacidade de se expressar de forma deliberada e autenticamente, nosso estado de ânimo, nossas percepções, nossos conhecimentos, nossas emoções e nossas perspectivas. Desenvolver uma opinião positiva de si mesmo, reconhecer e apreciar a importância do outro. A auto-estima, confiança e segurança em si mesmo é um elemento de identidade vital que joga um importante papel na determinação de nossa conduta comunicativa. O jogo cooperativo oferece ao jogador a ocasião de apreciar-se, de valorizar-se, sentir-se respeitado em sua totalidade. Pouco importa as suas aptidões físicas, é sempre ganhador e nunca eliminado. Respeitar-se envolve o respeito aos outros. Respeitar-se, traz a aceitação e o melhor de si.

Os jogos e atividades cooperativas podem e devem ser divertidos. (ORLICK, 1989, p.123) afirma que “o objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa”, visando uma atividade onde a cooperação, a aceitação, o envolvimento e a diversão devem ser primordiais podendo ter uma atitude cooperativa, amigável e prestativa dentro de uma atividade competitiva, nunca permitindo que a busca pela vitória seja mais importante que a pessoa.

Nestes jogos os participantes ganham ou perdem juntos; os mais hábeis aprendem a conviver com quem tem menos habilidade; sempre podemos debater sobre o jogo; as pessoas que jogam começam a aprender sobre o que é bem desejos grupais; oferece -se a oportunidade de participação de todas as diferenças; os jogos cooperativos combatem a agressividade, utilizando essa energia para a resolução de problemas; são jogos para imaginar e criar soluções cooperativas.

Para Huizinga (1996) o jogo possui quatro características fundamentais das quais não podemos deixar de lado:

Primeira, o jogo é livre, ele próprio é liberdade, ou seja, é uma atividade voluntária; Segunda, o jogo não é vida corrente e não é vida real; Terceira, o jogo caracteriza-se pelo seu isolamento e limitação. Distingue-se de vida comum pelo lugar e duração que ocupa; Quarta e última, o jogo cria ordem e é ordem.

Diante do exposto podemos afirmar que quando participamos de um determinado jogo, fazemos parte de uma nova sociedade, ou grupo social, que pode nos formar em direções variadas.

1.3 HABILIDADES DESENVOLVIDAS ATRAVÉS DOS JOGOS COOPERATIVOS

Algumas habilidades são potencializadas quando jogamos de forma cooperativa. Habilidades que são necessárias para alcançar o ser humano integral.

Habilidades intelectuais: imaginar, perguntar, concentrar, decidir e adivinhar.
Habilidades interpessoais: encorajar, explicar, entender, retribuir e ajudar;
Habilidades em relação aos outros: respeito, apreciação, paciência, positivismo e apoio;
Habilidades físicas: falar, ouvir, observar, coordenar e escrever;
Habilidades pessoais: alegria, compreensão, discrição, entusiasmo e sinceridade (SOLER, 2008).

Tais habilidades enfocam que despertar a consciência da cooperação como uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais. Estes jogos apresentam as seguintes características: os participantes jogam uns com os outros, em vez de uns contra os outros; joga-se para compartilhar, superar desafios e unir pessoas; reforçam a confiança mútua, o aperfeiçoamento pessoal e coletivo; desenvolvem a intercomunicação e facilitam o despertar de potencialidades individuais em prol do grupo, habilidades que possibilitam um pleno desenvolvimento humano e social.

Amaral (2004) ressalta que os jogos cooperativos estão pautados em valores educativos, a saber: construção de uma relação social saudável, favorecendo um ambiente de apreço; empatia: colocar-se no lugar do outro, compreendendo-o; habilidade para resolver de forma compartilhada tarefas e problemas; relação dialógica; clima de confiança mútua e implicação comum; autoconceito e auto-estima positivos; confiança e segurança em si mesmo e nos outros; alegria na realização das tarefas sem medo do fracasso e da exclusão.

Assim, refletimos o que Brotto (2001) ressalta sobre tais habilidades: a convivência, a consciência e a transcendência são importantes numa relação cooperativa. A vivência compartilhada entre as pessoas, a reflexão sobre esta vivência

e as ações baseadas no diálogo, no consenso e na integração visando transformações desejadas pelo grupo são os pilares de uma pedagogia cooperativa.

Ainda para Brotto (2001), a visão de jogo não é apenas uma atividade lúdica, mas uma representação das nossas formas de viver. Para o autor, o jogo é um veículo de desenvolvimento integral do ser humano, capaz de envolvê-lo em suas dimensões física, mental, emocional e espiritual. Para o autor “o jogo é tão importante para o desenvolvimento humano em todas as idades. Ao jogar, não apenas representamos simbolicamente a vida, vamos além” (BROTTO, 2001, p.13). Habilidades, extremamente, importantes para o desenvolvimento pleno do indivíduo em formação.

2 - A ESSÊNCIA E A TRANSFORMAÇÃO DOS JOGOS COOPERATIVOS

2.1 FENÔMENO CULTURAL DOS JOGOS COOPERATIVOS

Desde muito tempo, o fenômeno do jogo vem sendo objeto de estudo de autores, que se preocupam em traçar suas características, classificação e significado. Autores como Huizinga (1996), Brougère (1998), Dornelles (2001) e Brotto (2001), investigaram o jogo e suas relações com os mais variados contextos: sócio-cultural, educacional, esportivo e pessoal.

Existem muitas controvérsias e discussões a respeito dos termos brinquedo, brincadeira e jogo. No jogo e na brincadeira pode-se dizer que há aspectos muito parecidos. Não há uniformidade conceitual nos estudos sobre o jogo e a brincadeira. Para Dornelles (2001), o jogo e a brincadeira caminham juntos desde o momento que se tem registro e lembranças de uma criança que joga e brinca, eles são característicos de cada momento histórico e de cada cultura.

O jogo é um tema que já foi muito estudado e discutido, mas sempre é importante lembrar o poder que esse fenômeno cultural possui, e como também, por meio do jogo podemos modificar comportamentos e evitar que questões sociais venham a se tornar, futuramente, problemas reais.

É algo que acompanha a evolução da humanidade, por isso é muito difícil precisar com exatidão a origem do jogo. Sabemos que de alguma forma ele sempre seguiu nossos passos, mesmo quando já somos adultos, ele faz parte de nossas vidas.

Martins (2005), acrescentando, refere-se ao jogo como tendo características essenciais, o convite à aventura, ao prazer, ao divertimento e às infinitas possibilidades de descobertas. No entanto, muitas vezes ele é entendido como uma atividade supérflua, talvez por não produzir bens materiais e riquezas. Para o autor, o jogo tem como característica mais atraente, o convite ao imprevisível. Neste sentido, o clima de incerteza é comum a todo jogo, enquanto ele ocorre, pois os acontecimentos estão sempre envolvidos por uma atmosfera de imprevisibilidade. Desta forma, a atenção gerada por este clima de incerteza desencadeia a energia necessária para continuar jogando.

Um dos conteúdos mais utilizados pela Educação Física Escolar, mas com o decorrer dos anos o seu uso vem diminuindo até, praticamente, se extinguir, tem um

poder fantástico de abrir novas portas, fazendo com que quem joga entre em contato com um mundo novo. Serve para se viver, relaxar, aprender e, fundamentalmente, conectar-se com a essência da vida, e com isso realizar transformações, criando um mundo melhor.

2.2 PROPÓSITOS RELEVANTES TRABALHADOS PELO JOGO

Quando jogamos, estamos entrando em contato com muitos objetivos que são essenciais para o desenvolvimento humano. Possui função terapêutica, serve para desenvolver habilidades físicas, afetivas, sociais e intelectuais, desenvolve a criatividade, permite uma maior socialização, abre novos canais de comunicação e permite a catarse.

O jogo possui funções essenciais, importantes na formação do ser humano como: serve para explorar: o mundo que rodeia quem joga, como também explorar as suas próprias normas, regras e atitudes; reforça a convivência: o alto grau de liberdade que o jogo permite faz com que as relações fiquem mais saudáveis, e dependendo da orientação que o jogo possibilita, pode modificar e aprimorar o relacionamento interpessoal. Daí a importância de se tentarem criar jogos para o encontro e não mais para o conforto; equilibrar corpo e alma: devido ao seu caráter natural, atua como um circuito auto-regulável de tensões e relaxamentos; produzir normas, valores e atitudes: tudo o que acontece no mundo real pode ser utilizado dentro do jogo por meio da fantasia.

O jogo pode nos formar em direções variadas, cabe a cada um de nós fazer a escolha; fantasiar: transforma o sinistro em fantástico, sempre dentro de um clima de prazer e divertimento; induz as novas experimentações: permite aprender por meio de erros e acertos, pois sempre se pode recomeçar um jogo novo; torna a pessoa mais livre: dentro de um jogo, existem infinitas escolhas, permitindo à pessoa que joga estruturar-se desestruturar-se frente às dificuldades.

A escola tem um grande poder de transformação, mas ela, por si só não modifica nada, quem tem a missão de mudar é quem está dentro dela, atingindo o aluno, fatalmente atingirei a sociedade como um todo.

A construção de uma pedagogia cooperativa é totalmente viável, pois a escola necessita ensinar para além do ler, escrever ou calcular. Não que isso não seja importante, é claro que é, mas a escola deve sempre estar preocupada em ser um

elemento de transformação, ensinando valores humanos essenciais. Infelizmente, a escola fomenta a competição e, agindo assim, alimenta um sistema perverso que vive da competição.

Maia (2007, p. 127) afirma que o trabalho com os jogos possibilita: “testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogar é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral”. Ao jogarmos nos expressamos, colocamos quem realmente quem somos, ou quem, realmente, queríamos ser.

Martins (2005) apresenta em seus estudos que, o jogo possui características essenciais, o convite à aventura, ao prazer, ao divertimento e às infinitas possibilidades de descobertas. No entanto, muitas vezes ele é entendido como uma atividade supérflua, talvez por não produzir bens materiais e riquezas. Assim, o jogo tem como característica mais atraente, o convite ao imprevisível. Neste sentido, o clima de incerteza é comum a todo jogo, enquanto ele ocorre, pois os acontecimentos estão sempre envolvidos por uma atmosfera de imprevisibilidade. De maneira que a atenção gerada por este clima de incerteza desencadeia a energia necessária para continuar jogando.

2.3 SEGMENTAÇÃO DOS JOGOS

Existem muitas definições para os jogos coletivos, que são conhecidas como cooperação e competição. As definições que mais se aproximam da realidade, sejam as descritas por Brotto, (2001, p.27), ou seja: Cooperação: é um processo onde os objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os resultados são benéficos para todos, como o ato de trabalhar em conjunto com um único objetivo. Competição: é um processo onde os objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são individualistas e somente alguns se beneficiam dos resultados. A competição como o ato de procurar ganhar o que outra pessoa está se esforçando para obter, ao mesmo tempo.

Competir e cooperar são possibilidades de agir e ser no mundo. Cabe escolhermos, e acabar com o mito que é a competição que nos faz evoluir, AMARAL (2007p. 35) afirma que a cooperação e a competição fazem parte do nosso cotidiano. Incentivar os jogos cooperativos significa oferecer ‘as pessoas opções de

participação. Desde que nascemos, parece que só nos oferecem uma opção. Competir, vencer alguém ou ganhar alguma coisa. O problema da competição, em nossa cultura dita civilizada, não é apenas estabelecer e reforçar uma relação de dominação entre ganhadores e perdedores, mas também a tentativa de justificar e banalizar essa relação.

Amaral (2007, p.27) afirma que o jogo Cooperativo traz uma alternativa ao jogo de competição, onde, algumas vezes, o outro passa a ser o obstáculo ao qual tenho que passar a qualquer custo para atingir o meu objetivo. A Educação física não pode estar preocupada apenas com resultados. “Mais forte, mais alto, mais longe”, são expressões que priorizam o vencer e perder, ao fazer isso se direciona os objetivos ao resultado final, deixando de lado as pessoas e as experiências extraordinárias que podem ser vivenciadas.

Os Jogos Cooperativos têm como princípio a inclusão e participação de todos nas atividades realizadas. Também contribui para a revalorização dos valores humanos de respeito, amizade, amor, solidariedade, união, e responsabilidade individual e coletiva, tornando-se um estilo de vida, opondo-se a ideia de que a competição é a única forma de sobrevivência, existem evidências apontadas no livro de Orlick que povos pré-históricos que viviam juntos, colhendo frutas e caçando, caracterizavam-se pelo mínimo de destrutividade e o máximo de cooperação e partilha dos seus bens.

Falar em cooperação é falar em aceitação, ajuda mútua, divertimento, prazer, qualidade de vida, enfim, criar possibilidades de mudanças. Jogos cooperativos significa um processo educativo baseado na cooperação e na resolução pacífica de conflitos, cujo propósito maior é unir pessoas ao redor de um objetivo comum. A meta deve ser a superação de obstáculos e desafios externos ao grupo.

Mariotti (2000), entende que a competitividade uma radicalização da competição e todos que a ela são expostos se tornam perdedores de alguma forma. Segundo De Rose Jr. (2002, p. 71) “competir é um fato normal, pois desde o nascimento o ser humano compete pela vida em todas as suas dimensões”.

Diante dessa temática, Maia (2007, p.129) afirma que: “os jogos competitivos são defendidos por alguns profissionais como um elemento importante na educação das crianças, tendo como fundamento de que assim ficariam melhores preparadas para viverem num mundo competitivo como o nosso”.

Em seguida temos um quadro feito por Brotto (2001), que mostra algumas diferenças dos jogos competitivos e dos jogos cooperativos, para que tenhamos uma mostra de suas diferenças:

Quadro 1 : Diferença entre jogos cooperativos e competitivos

Jogos Competitivos	Jogos Cooperativos
São divertidos para alguns	São divertidos para todos
Aprende-se ser desconfiado, egoísta ou se sentirem melindrados com os outros	Todos os jogadores têm um sentimento de vitória
Os perdedores ficam de fora dos jogos e simplesmente se tornam observadores	Aprende-se a compartilhar e a confiar
Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa de “ruim” acontece aos outros	Os jogadores estão envolvidos nos jogos por período maior, tendo mais tempo para desenvolver suas capacidades
Os jogadores são desunidos	Aprende-se a solidarizar com os sentimentos dos outros, desejando também o seu sucesso
Os jogadores perdem a confiança em si mesmo quando eles são rejeitados ou quando perdem	Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade
Pouca tolerância à derrota desenvolve em alguns jogadores em sentimento de desistência face a dificuldade	Desenvolvem a autoconfiança porque todos são bem aceitos
Poucos de tornam bem sucedidos	Todos encontram um caminho para crescer e desenvolver.

Fonte: Brotto (2001, p. 56)

Neste quadro, percebemos a diferença de sentimentos e emoções que os participantes adquirem ao participar de jogos cooperativos e competitivos. Verificamos que nos jogos competitivos apenas alguns se divertem comemoram uma vitória ou são bem sucedidos, no jogo cooperativo esta possibilidade existe para todos. Outra possibilidade que este quadro nos mostra é a de que o jogo cooperativo é mais propicio para a integração e união dos participantes do que no jogo competitivo.

2.4 JOGOS COOPERATIVOS

Pensaremos nos jogos cooperativos como meios eficazes, para o desenvolvimento das habilidades e competências psicomotoras e interativas de um indivíduo. Portanto, os jogos cooperativos podem ser caracterizados como dinâmicas de grupos, que visam despertar a consciência da cooperação, como uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais. Estes jogos apresentam as seguintes características: os participantes jogam uns com os outros, em vez de uns contra os outros; joga-se para compartilhar, superar desafios e unir pessoas; reforçam a confiança mútua, o aperfeiçoamento pessoal e coletivo; desenvolvem a intercomunicação e facilitam o despertar de potencialidades individuais em prol do grupo (BROTTO, 2001; AMARAL, 2004; SOLER, 2005).

Diante disso podemos afirmar que Jogar cooperativamente é uma ótima maneira para a socialização de nossos conhecimentos, habilidades e qualidades, para que juntos realizemos algo que sozinhos teríamos dificuldade em realizar (MARTINS, 2005). De maneira a otimizar saberes e proporcionar relações harmoniosas e construtivas.

Os jogos cooperativos “reforçam a confiança pessoal e interpessoal, uma vez que, ganhar ou perder são apenas referências para o continuo aperfeiçoamento de todos” (BROTTO, 2001, p. 55).

Apresentaremos um quadro que nos mostra os padrões de percepção-ação nos jogos cooperativos, apontado por Brotto (1997):

Quadro 2: Padrões de percepção-ação nos jogos cooperativos.

Visão do jogo	Possível para todos
Objetivo	Ganhar juntos
O outro	Parceiro, amigo
Relação	Interdependência/ Parceria
Ação	Jogar COM
Clima do jogo	Ativação/Atenção
Resultado	Sucesso compartilhado
Consequência	Vontade de continuar jogando...
Motivação	Amor
Sentimentos	Alegria/ Comunhão
Símbolo	Ponte com o outro

Fonte: Brotto (1997, p. 54)

Dessa maneira para pensarmos em jogos cooperativos é preciso compreender a diversidade e a maneiras de se jogar.

Quadro 3: Categorias dos jogos cooperativos.

Jogos Cooperativos sem perdedores	Para Brotto (2001, p. 85) este tipo que categoria é considerada como realmente um jogo cooperativo, pois todos os participantes jogam juntos enfrentando um desafio em comum.
Jogos de resultado coletivo	Nessa forma de jogar, segundo Martins (2005, p. 37), “os participantes estão agrupados em duas equipes, no entanto todos estão envolvidos em uma ação conjunta, para superar um desafio em comum”. Sendo assim, o jogo se caracteriza como uma ação coletiva e não uma equipe contra a outra.
Jogos de Inversão	Os “Jogos de Inversão”, para Brotto (2001, p. 85) “ênfatizam a noção de interdependência, através da aproximação e troca de jogadores que começam em times diferentes. Conforme os jogos se desenvolvem, os jogadores vão mudando de lado, literalmente”. Assim, fica nítido que o jogo acaba sendo apenas um time só, em que todos jogam no mesmo time.
Jogos Semi – Cooperativos	Esse tipo de jogos, segundo Brotto (2001, p. 87), é indicado para iniciar a atividade de jogos cooperativos para quem teve pouco contado com os jogos cooperativos. “A estrutura dos Jogos Semi – Cooperativos fortalece a cooperação entre os membros do mesmo time”.

Orlik, (1989, p.105) q afirma que: “devemos trabalhar Jogos cooperativos para mudar o sistema de valores, de modo que as pessoas controlem seus próprios comportamentos e comecem a se considerar membros cooperativos da família humana [...]”. Pois, percebemos nos jogos supracitados uma construção coletiva de uma possível interação, habilidades sendo desenvolvidas, conversas e estratégias

sendo traçadas e realizadas coletivamente, aprimorando um desenvolvimento saudável e harmonioso entre os integrantes.

3 - PERCURSO METODOLÓGICO

3.1 ABORDAGEM DA PESQUISA

A pesquisa ora realizada possui uma abordagem qualitativa, defronte a temática: jogos cooperativos nas aulas de educação física escolar. A pesquisa com abordagem qualitativa caracteriza-se por ser uma descrição analítica realizada de modo fidedigno sobre o objeto pesquisado. Sendo assim, ela não se apega a idealizações ou deduções; atua, pois, auxiliando o pesquisador, vislumbrando uma análise real por meio da descrição, possibilitando uma correlação com o contexto geral (FAZENDA, 1997).

Minayo (1999) diz que a abordagem qualitativa não pode pretender o alcance da verdade, com o que é certo ou errado; deve ter como preocupação primeira a compreensão da lógica que permeia a prática que se dá na realidade. Nisto preocupa-se com um nível de realidade que não pode ser quantificado, apresentando uma amostragem da realidade sem seus aspectos sociológicos e, no caso desta pesquisa, educativos.

Tal abordagem de pesquisa também se caracteriza por um trabalho com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes. Correspondendo a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Para que os objetivos sejam alcançados a abordagem qualitativa, nos permiti buscar interpretações precisas sobre a temática pesquisada.

Optamos também pela pesquisa bibliográfica, que norteará a nossa pesquisa enquanto as teorias da gestão e do planejamento. A pesquisa bibliográfica tem como principal objeto de pesquisa e características:

Vários tipos de investigação podem ser levados a cabo sob este aspecto: tendências e espaço dedicados à política nacional e internacional, fatos diversos, notícias locais, esporte, acontecimentos policiais, publicidade etc., como se trata de questões relativas à população, como educação, saúde etc., tom da mensagem,

pessimismo, otimismo, sentimentalismo etc.; pode-se verificar a zona geográfica de distribuição e o tipo de população que é influenciada; a correlação entre posições do órgão e os resultados eleitorais; o prestígio do editorialista e outros profissionais que assinam suas matérias; o que as pessoas mais lêem e a influência que sobre elas exercem as opiniões expressas e as informações. (MARCONI & LAKATOS, 2003, p. 183).

Constatamos que a pesquisa bibliográfica torna-se importante nesta análise por conta de que a investigação da vida dos mártires realizada, esse tipo de pesquisa nos proporcionará uma visão ampla sobre as formas e concepções da fé para os primeiros cristãos.

3.2 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

Para a realização do estudo foi utilizado um tipo de instrumento: o questionário estruturado. Sabemos que os instrumentos de coleta de dados são relevantes para a concretização de uma pesquisa científica, pois é por meio deles, que são coletadas informações para o desenvolvimento do estudo científico, segundo Gerhardt e Silveira (2009, p.68-69):

A coleta de dados é a busca por informações para a elucidação do fenômeno ou fato que o pesquisador quer desvendar. O instrumental técnico elaborado pelo pesquisador para o registro e a medição dos dados deverá preencher os seguintes requisitos: validade, confiabilidade e precisão.

De acordo com as autoras, na coleta de dados, o pesquisador irá se apropriar de instrumentos investigativos, a fim de encontrar informações, respostas, soluções sobre o objeto de estudo. Os instrumentais técnicos, utilizados pelo pesquisador, devem seguir alguns requisitos como validade, confiabilidade e precisão. A seguir abordaremos os dois procedimentos de coletas de dados utilizados para esta pesquisa.

Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário, com perguntas gerais e específicas, voltadas para os professores e os alunos sobre os jogos cooperativos nas aulas de educação física escolar. Foram elaboradas perguntas (em anexo), que giravam em torno da obtenção de informações que pudessem

expressar na prática a vivência dos sujeitos da pesquisa como protagonistas do ensino e do uso desse tipo de jogo.

Nesta pesquisa utilizamos o recurso do questionário, com o intuito de obter respostas e informações para o desenvolvimento deste estudo. O questionário é definido por Severino (2007, p. 125) como:

Conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vista a conhecer a opinião dos mesmos sobre os assuntos em estudo. As questões devem ser pertinentes ao objeto e claramente formuladas, de modo a serem bem compreendidas pelos sujeitos. As questões devem ser objetivas, de modo a suscitar respostas igualmente objetivas, evitando provocar dúvidas, ambiguidades e respostas lacônicas.

De acordo com o autor, o questionário é um conjunto de questões, que tem por finalidade, buscar informações dos sujeitos pesquisados, assim como conhecer a opinião dos mesmos sobre o objeto que está sendo investigado. É relevante que as perguntas sejam elaboradas de forma clara, para que não gere dúvidas a quem vai responder, ou seja, as perguntas devem ser objetivas. Macedo citando Bell (2011, p. 39) defende que “quanto mais estruturada for uma pergunta, mais fácil será analisá-la”.

3.3 Participantes

Os participantes da pesquisa foram 120 alunos e 02 professores de uma escola do Ensino Médio, localizada na Zona Urbana da cidade de Luís Correia, localizada no Norte do Estado do Piauí.

3.3.1 Escola campo da pesquisa

A escola campus da pesquisa Centro Estadual de Educação Profissional Zulmira Xavier, esta localizada na Rua Afonso Serra, 605 Bairro Centro na Cidade de Luís Correia possui: 39 professores e 18 funcionários, distribuídos entre direção, coordenação, auxiliares e vigias, a escola atende um público a partir dos 14 anos, nas seguintes modalidades de ensino: Educação de Jovens e Adultos, Fundamental e

Médio integrado ao técnico regular e o Ensino Médio Integrado ao Técnico Integral (Médiotec) e funciona nos turnos manhã, tarde e noite.

O prédio foi construído especialmente para a escola e se encontra em bom estado de conservação. A instituição conta com: 09 salas de aulas, 01 sala de professores, 01 laboratório de informática, 01 quadra de esportes descoberta, 01 cozinha, 02 banheiros (feminino e masculino), 01 sala de secretaria, 01 pátio coberto, bebedouros, mobiliários adequados, equipamentos audiovisual: computadores administrativos, computadores para alunos, TV, aparelho de som, projetor multimídia (datashow)

3.3.2 Professores

Os professores colaboradores da pesquisa foram dois, tem idade entre 40 a 43 anos, possuem Graduação em Educação Física, e especialização em áreas afins, trabalham já algum tempo na escola com a disciplina de Educação Física. Para preservarmos suas identidades os chamaremos de Professor Interação e Professor Cooperação. O Professor Interação seis turmas e o Professor Cooperação, tem duas turmas.

3.3.3 Alunos

Os alunos colaboradores estão na faixa etária entre 15 e 17 anos, das turmas de 1º e 2º Ano do Ensino Médio totalizando 120 alunos.

3.4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.4.1 Análise dos questionários dos professores e alunos

O questionário aplicado aos professores possui cinco questões abertas e está em anexo neste trabalho, optaremos em analisar as questões mais relevantes para a temática da pesquisa. As falas foram transcritas da maneira que foram escritas, preservando a autenticidade das repostas.

Para sabermos sobre a importância dada aos jogos cooperativos, questionamos: Qual a importância dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física? E obtivemos as seguintes respostas:

PROFESSOR INTERAÇÃO: “Desenvolver a colaboração e a participação coletiva”.

PROFESSOR COOPERAÇÃO: “De muita importância pois, são atividades para unir pessoas (alunos). Reforçar a confiança em si mesmo e nos outros, trabalhando em grupo onde o objetivo maior é a participação de todos por uma meta, sem agressão física e cada um no seu próprio ritmo”.

Percebemos em ambas as falas o entendimento e a valorização desses jogos nas práticas dos professores, de modo que compreendem que seus usos muito têm a contribuir para a formação social dos seus alunos. Dessa maneira, Lino Castellani (2009, p. 66), nos afirma que:

Os jogos devem seguir um objetivo traçado previamente pelo professor, de forma que contemple os conteúdos que visem trabalhar o indivíduo de maneira geral e em especial os jogos proporcionam momentos de interação, vivência, experiência com o novo e nos possibilitam trabalhar valores éticos e morais, pois contribuem para o desenvolvimento das relações sociais, seja entre pessoas próximas ou do contexto social.

Sobre as práticas dos jogos cooperativos na escola, perguntamos: A prática dos jogos cooperativos ocorre na escola? De que forma? Eis as respostas:

PROFESSOR INTERAÇÃO: “Sim, com jogos recreativos, através de jogos, com ou sem bola”.

PROFESSOR COOPERAÇÃO: “Sim, com brincadeiras recreativas. Exemplo: voleibol divertido, queimada maluca, etc”.

Ao trabalhar com prática de jogos cooperativos podemos contemplar atividades que vem de encontro as necessidades da sociedade atual, a qual passa por inúmeras transformações, entre elas está a perda dos valores e atitudes morais que deveriam ser repassados de pais para filhos na fase de crescimento e

desenvolvimento, mas devido a correria do dia-a-dia não fazem isso e acabam repassando esta responsabilidade para as escolas que ficam muitas vezes sem coragem de realizar trabalhos voltados para a educação de forma mais severa, pois nem sempre os pais apoiam suas ações. Mesmo com algumas dificuldades as escolas podem por intermédio de ações pedagógicas auxiliarem o aluno a desenvolver-se físico, social e cognitivo.

Ao tratarmos da preferência dos alunos, questionamos: Qual a preferência dos alunos Jogos cooperativos ou competitivos nas aulas de Educação Física? Por quê?

PROFESSOR INTERAÇÃO: “Competitivos na sua maioria mas, são bem aceitos os cooperativos”.

PROFESSOR COOPERAÇÃO: “A preferência por jogos competitivos, devido o prazer de ganhar do próximo, sendo uma competição” .

Os professores afirmam que ao propor atividades relacionadas aos jogos, os alunos são participativos, sempre que podem lhes propõe a prática de jogos cooperativos para instigá-los a prática de jogar com o outro e aprender a aceitar as derrotas e as vitórias, prática que podemos comprovar no relato de relata Frigotto, (1999, p. 30):

(...) a escola é uma instituição social que mediante sua prática no campo do conhecimento, dos valores, atitudes e, mesmo por sua desqualificação, articula determinados interesses e desarticula outros. Nessa contradição existente no seu interior, está a possibilidade da mudança, haja vista as lutas que aí são travadas. Portanto, pensar a função social da escola implica repensar o seu próprio papel, sua organização e os atores que a compõem.

Também enfocamos o ensino e a aprendizagem, para tanto perguntamos: De que forma os jogos cooperativos podem ajudar no ensino/aprendizagem?

PROFESSOR INTERAÇÃO: “Na colaboração e a ajuda mútua”.

PROFESSOR COOPERAÇÃO: “De forma positiva, trabalhando a cooperação e o respeito pelo próximo”.

Sobre a valorização e prática dos jogos cooperativos, percebemos olhares positivos para sua execução. De acordo com Kishimoto (1994, p. 13), “o jogo tem a capacidade de promover a aprendizagem e o desenvolvimento, passando a ser considerado na prática como um aliado para o ensino”, porque ao proporcionar ao aluno situações lúdicas, está aproximando-o dos conteúdos culturais a serem abordados no contexto escolar.

Encerramos nossas perguntas sobre como o professor avalia as escolhas dos alunos, assim perguntamos: Como você avalia a preferência dos alunos por jogos competitivos?

PROFESSOR INTERAÇÃO: “Posso afirmar que seja um fator cultural, que pode ser equilibrado com os cooperativos”.

PROFESSOR COOPERAÇÃO: “É o conhecimento e o excesso de práticas dos jogos competitivos, e muito pouco, ou quase nada dos jogos cooperativos, isso cria-se uma cultura para a prática da competição”.

Diante das avaliações sobre o envolvimento e preferência dos alunos concordamos com Kemmer (2000, p. 13) quando afirma que: “a competição é realmente inerente ao homem, isto posto não queremos renegá-la e/ou retirá-la do convívio de nossos alunos, temos sim que repensar os conteúdos e estratégias nas aulas de Educação Física” de forma que esses alunos aprendam competir de maneira saudável e sem agressões.

Diante do exposto os jogos competitivos são bons para proporcionar ao aluno o desenvolvimento de tomar decisões e atitudes em momentos que possam exigir deles atitudes individualistas como, por exemplo, em uma competição por um título esportivo ou em uma busca por vaga no mercado de trabalho, mas tem o fator negativo de aguçar no aluno em fase de crescimento e desenvolvimento a falta de respeito aos limites e capacidades próprias de cada indivíduo que somado ao de outra pessoa pode resultar em atitudes desumanas e anti-cooperativas, dessa maneira, Orlick (1989, p. 14), nos orienta “a trabalhar na educação para mudar o sistema de valores, de modo que as pessoas aprendam a controlar seus próprios comportamentos e se considerem membros da família humana”.

3.4.2 Análise dos questionários dos alunos

As respostas dos alunos serão analisadas por meio de tabelas, para facilitar o entendimento das mesmas, as cinco primeiras, a última questão, será transcrita, pois algumas respostas foram relevantes para a pesquisa ora exposta.

Na 1ª questão foi perguntado se os alunos sabem o que são os jogos cooperativos, obtivemos tais respostas:

Tabela 1: Jogos cooperativos. Dados obtidos na pesquisa.

SIM	112
NÃO	07
NÃO OPINOU	01

Fonte: Souza, Dados da pesquisa, 2017

A grande maioria dos alunos disse que sabem sobre os jogos cooperativos, apresentando que conhecem sobre tais práticas educativas, valorizando-as.

Sobre os locais que ocorrem as Aulas Educação Física, a 2ª questão foi: Onde ocorre a prática dos jogos cooperativos na escola?

Tabela 2: Locais dos Jogos cooperativos. Dados obtidos na pesquisa.

PÁTIO	08
QUADRA	83
SALA	16
PATIO/SALA	02
QUADRA/SALA	07
PATIO/QUADRA	02
TODAS	02

Fonte: Souza, Dados da pesquisa, 2017

De acordo com as respostas percebemos que o local mais utilizado é a quadra, mas também percebemos que todos os espaços da escola são usados de alguma forma para o uso dos jogos, viabilizando uma ampla possibilidade de trabalho.

Sobre os tipos de jogos preferem, a 3ª questão indaga: Que tipo de jogos você prefere?

Tabela 3: Tipos de Jogos Preferidos. Dados obtidos na pesquisa.

COMPETITIVO	51
COOPERATIVO	42
NÃO MARCOU	02

COMPETITIVO+COOPERATIVO	25
-------------------------	----

Fonte: Souza, Dados da pesquisa, 2017

Podemos perceber que a cultura da competição encanta e ainda está muito presente nas opções dos alunos, pois a maioria ainda prefere esse tipo de jogo, porém já notamos uma leve alteração das vontades, visto que boa parte deles optam por jogos cooperativos, no caso 42 alunos, e ainda 25 deles optaram pelos dois tipos de jogos, os competitivos e os cooperativos.

A 4ª questão foi: Na prática dos jogos cooperativos todos participam?

Tabela 4: Participação nos jogos cooperativos. Dados obtidos na pesquisa.

SIM	21
NÃO	16
AS VEZES	81
NÃO MARCOU	02

Fonte: Souza, Dados da pesquisa, 2017

O que notamos nas respostas da 4ª questão contraria as respostas da 3ª, pois 42 alunos optaram por jogos cooperativos, porém nem todos participam desse tipo de jogo, o que podemos inferir e que mesmo achando interessante, a maioria preferir os jogos competitivos.

A 5ª questão, indagou: O objetivo dos jogos cooperativos nas aulas de Educação física é a exclusão ou inclusão?

Tabela 5: Objetivos dos Jogos cooperativos. Dados obtidos na pesquisa.

INCLUSÃO	119
EXCLUSÃO	00
NÃO MARCOU	01

Fonte: Souza, Dados da pesquisa, 2017

Aqui, percebe-se que todos concordam que os jogos cooperativos, é uma possibilidade de inclusão, possibilitando meios eficazes de trabalho coletivo, buscando uma prática que envolva a todos, de maneira única, viabilizando um trabalho comprometido e eficaz.

Enfim, trazemos a última questão, respondida de maneira subjetiva, escolhemos as mais significativas para esta pesquisa. Temos a pergunta: 6ª Descreva qual (is) a relevância (as) dos jogos cooperativos para você? Eis as respostas obtidas:

“É importante porque um ajuda os outros nos jogos cooperativos e é muito importante trabalhar em equipe.”

“É muito importante para todos”.

“São melhores do que os competitivos”.

“É bom e importante para unir os alunos da sala de aula.”

“Os jogos cooperativos são muito importantes para incluir os jovens melhor na sociedade, para que não sintam-se excluídos e interajam melhor com os demais.”

“É legal porque joga em equipe”.

“A relevância é que todos participam”.

“Os jogos cooperativos são importantes por que ajudam as pessoas a se relacionar com os outros.”

“Melhor relação entre humanos”.

“Trabalhar em equipe”.

A maioria não respondeu, mas as respostas obtidas são valiosas, pois percebemos que os alunos entendem o valor da interação presente nos jogos cooperativos. Percebemos que os jogos e atividades cooperativas podem e devem ser divertidos, segundo as respostas, temos essa ideia de diversão coletiva e harmonia. Para Orlick (1989, p.123) “o objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa” visando uma atividade onde a cooperação, a aceitação, o envolvimento e a diversão devem ser primordiais podendo ter uma atitude cooperativa, amigável e prestativa dentro de uma atividade competitiva, nunca permitindo que a busca pela vitória seja mais importante que a pessoa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ser aceito parece ser uma condição para que a brincadeira seja divertida e para que isso se efetive faz-se necessário a cooperação, união e ajuda mútua. Em relação aos objetivos, os resultados mostram que as aulas de Educação Física com atividades e jogos cooperativos possuem muitos pontos positivos, os alunos apresentam saber a importância dos jogos, e os professores valorizam esse tipo de jogo, mas ainda há muito para avançar e tornar esta prática cada vez mais rotineira nas nossas escolas.

Diante do uso dos jogos cooperativos podemos elencar muitas transformações, entre elas: o respeito mútuo olhando o outro como alguém importante na atividade, havendo mais paciência e menos reclamação e empenho em resolver os imprevistos; a cooperação e união sempre presentes, diminuindo o individualismo dos mais habilidosos; uma grande participação nas aulas, com envolvimento total em quase todas as atividades, principalmente dos que se sentiam menos habilidosos ou capacitados levando a melhora de sua auto-estima; maior concentração e atenção no direcionamento das atividades com mais organização e responsabilidade; maior alegria e satisfação em fazer aula com todos participando; ao jogar com e não contra a contagem de pontos é desnecessária, pois o que menos importa é quem venceu ou quem perdeu, mas sim quem se divertiu; diminuição de brigas, conflitos e discussões.

O presente estudo não visa negar ou descartar a competição como uma estratégia de ação para o profissional da Educação Física escolar. Ela deve ser tratada como um instrumento de orientação pedagógica, centrada numa relação social saudável, educativa, formativa e informativa, que valorize o acerto / vitória e o erro / derrota como constituintes naturais do processo, numa perspectiva moral, ética e estética. Um investimento pedagógico com base na meta tarefa e nos jogos cooperativos poderá propiciar aos alunos contribuições na autoconfiança, auto-estima, concentração nas tarefas, superação de conflitos e frustrações, relação afetivo-social, organização pessoal -disciplina / compromisso / limite, reação ao stress, estabilidade emocional, no desenvolvimento cognitivo, autocontrole, autoconceito e, enfim, na construção do indivíduo em termos de formação geral.

Percebemos que os jogos competitivos possibilitam mudanças comportamentais significativas a partir da sensibilização dos alunos com a prática constante desses jogos cooperativos e aulas centradas na meta tarefa, tais como:

divisão igualitária do tempo de realização das atividades pelos alunos; as atividades realizadas em conjunto propiciam um melhor entrosamento entre os alunos; reconhecimento e respeito quanto ao nível de habilidade de cada um; redução do nível de agressividade entre os alunos nas atividades; com a valorização do empenho pessoal, em contraposição ao rendimento, todos sentiram-se mais seguros em realizar as atividades propostas; respeito às normas de condutas estabelecidas para as aulas; clima de descontração e alegria, com solicitação por parte dos alunos de atividades diversificadas para as aulas; e maior interação, respeito mútuo e espírito esportivo entre os alunos. Tais comportamentos são perceptíveis diante do uso constante dos jogos cooperativos, que viabilizam também um olhar sensível do aluno com relação ao seu próximo, de maneira a compreender a presença da diferença existente entre eles, e conviver com isso da melhor maneira.

Conseguimos perceber diante dos dados analisados que os professores são conscientes do trabalho com os jogos cooperativos bem como os alunos procuram conhecer, porém preferem os jogos competitivos, ou seja, aqueles que prezam por atribuir valores quantitativos aos seus jogadores. Percebemos também que os jogos cooperativos têm sua existência relacionada a evolução humana, pois os povos, tem o hábito de se manifestar-se através de ritos cooperativos. Porém, atualmente, surgiram da reflexão sobre o quanto a cultura ocidental valoriza excessivamente o individualismo e a competição exacerbada e entende-se que a educação tem o poder de transformar a sociedade, tornando-a mais solidária, justa e ativa de forma que saiba escolher o que é melhor para o presente e o futuro dos cidadãos. Diante do exposto ressaltamos que os jogos cooperativos podem servir como uma das estratégias didático-pedagógicas no sentido da suplantação de práticas discriminatórias, criando condições de igualdade de oportunidades a todos os alunos e propiciando o desenvolvimento de habilidades sociais entre eles.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Jader D. **Jogos cooperativos**. São Paulo: Phorte, 2004.
- AMARAL, Jader Denicol do. **Jogos Cooperativos**. São Paulo: Phorte, 2007
- BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.
- BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Brasília: Liber Livro Editora, 2004.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos, SP: Projeto Cooperação, 1997
- BROTTO, Fábio Otuzi.: **Jogos Cooperativos o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos: Projeto Cooperação, 2002.
- _____. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.
- BROUGERE, G. **A Criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, T. IM. (org). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998, (COLL et all, 1998)
- CORTELLA. Mario Sergio. **A escola e o conhecimento: fundamentos epistemológicos e políticos**. São Paulo, Cortez: instituto Paulo Freire, 2006.
- CORTEZ, Renata. **Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola**. 1999 (Mestrado em Ciências da Motricidade) -Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho de Rio Claro.
- DE ROSE JÚNIOR, D. (e col.) **Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- DELORS, Jacques. **Educação: um tesouro a descobrir**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: MEC: UNESCO, 1998.
- CASTELLANI FILHO, L. et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez 2009.
- DORNELLES, L. V. Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca. CRAIDY, C.; KAERCHER. G.E. **Educação infantil: pra Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmedi, 2001.
- FREITAS, Ernani Cesar de; PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico : métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. Ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

FRIGOTTO, G. **A produtividade da escola improdutiva**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo : Atlas, 2008

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Metódos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

DEMO, Pedro. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento de cultura**. Ed.Perspectiva 1996

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 1a ed. São Paulo: Pioneira, 1994

KEMMER, A. V. M. **A influência da competição na vida escolar do educando**. In: Encontro Fluminense de Educação Física Escolar, IV, 2000. Niterói, Anais... Niterói, Universidade Federal Fluminense, Departamento de Educação Física, 2000.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 1991.

KEUARK, Fabiana; MANHÃES, Fernanda Castro; MEDEIROS, Carlos Henrique. **Metodologia da pesquisa: guia prático**. Itabuna: Via Litterarum, 2010.

MAIA, Paulo Leandro. **Introdução à Ética e Responsabilidade Social: Administração e Ciências Contábeis**. São Paulo: Leud, 2007.

MARIOTTI, Humberto. **As Paixões do Ego: Complexidade, Política e Solidariedade**. São Paulo: Palas Athena, 2000,

Minayo, M C S O **Desafio do Conhecimento- Pesquisa Qualitativa em Saúde**, São PauloRio de Janeiro, HUCITEC-ABRASCO,1999.

MACÊDO, Francisco Cristiano da Silva. **Guia prático para elaboração de trabalhos científicos**. Teresina: Ipanema, 2011.

MICHEL, Maria Helena. **Metodologia e Pesquisa Científica**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

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

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SOLER, Reinaldo. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: 2ª edição: Sprint, 2008.

SOLER, R. **Educação física inclusiva:** em busca de uma escola plural. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

APÊNDICES

APÊNDICE A

FACULDADE DO MEDIO PARNAÍBA - FAMEP POLO PARNAÍBA – PI EDUCAÇÃO FÍSICA

Prezado Professor (a):

Solicito sua colaboração no sentido de contribuir para esta pesquisa, que tem por objetivo o levantamento de dados referente ao tema jogos cooperativos nas aulas de educação física escolar.

Sua participação será fundamental para a pesquisa.

Desde já agradeço a sua colaboração para a realização da mesma.

Flaviana Assunção de Souza

Roteiro de Entrevista com Educador Físico

1- Qual a importância dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física?

2- A prática dos jogos cooperativos ocorre na escola? De que forma?

3- Qual a preferência dos alunos jogos cooperativos ou competitivos nas aulas de Educação Física? Por quê?

4- De que forma os jogos cooperativos podem ajudar no ensino aprendizagem?

5- Como você avalia a preferência dos alunos por jogos competitivos?

APÊNDICE B

FACULDADE DO MEDIO PARNAÍBA POLO PARNAÍBA – PI EDUCAÇÃO FÍSICA

Prezado Aluno (a):

Solicito sua colaboração no sentido de contribuir para esta pesquisa, que tem por objetivo o levantamento de dados referente à temática, jogos cooperativos nas aulas de Educação Física escolar.

Sua participação será fundamental para a pesquisa.

Desde já agradeço a sua colaboração para a realização da mesma.

Pesquisadora: Flaviana Assunção de Souza

Questionário para Educandos

Nome:

Turma:

Idade:

01	1-Você sabe o que são jogos cooperativos? Sim () Não ()
02	Onde ocorre a prática dos jogos cooperativos na escola? Pátio () Quadra () Sala de aula ()
03	Que tipo de jogos você prefere? Competitivo () Cooperativo ()
04	Na prática dos jogos cooperativos todos participam? Sim () Não () Às vezes ()
05	O objetivo dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física é a inclusão ou exclusão? Inclusão () Exclusão ()
06	Descreva qual (is) a relevância(as) dos jogos cooperativos para você?

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.**Pesquisador responsável: Prof.^a Ms Lidiana Fonseca de Souza Melo****Pesquisador participante:** Flaviana Assunção de Souza**Telefone para contato:** (86) 99595-3508**E- mail:** flavianaassuncao2013@outlook.com.br

Prezada Senhora,

Sou Flaviana Assunção de Souza, acadêmica do curso de Educação Física pela Faculdade do Médio Parnaíba – FAMEP. Estou desenvolvendo uma pesquisa cujo título é: Jogos cooperativos nas aulas de educação física escolar: um estudo na escola centro estadual de educação profissional Zulmira Xavier de Luís Correia-PI, sob a orientação da Ms e professora daquela instituição de ensino, Lidiana Fonseca de Souza Melo.

Estamos convidando à senhora/você, para participar desse estudo, tem como objetivo geral de conhecer os benefícios propostos que os jogos cooperativos ofertam no âmbito das aulas de Educação Física Escolar na Escola Centro Estadual de Educação Profissional Zulmira Xavier de Luís Correia-PI. Para participar você precisa autorizar a responder um questionário com perguntas fechadas e uma pergunta aberta.

Gostaria de deixar claro à senhora/você, que essas informações serão utilizadas somente para fins de pesquisa, sendo um trabalho de conclusão de curso (TCC), cujos resultados serão apresentados na faculdade, eventos científicos ou revistas da área da saúde. Seu nome não será em nenhum momento divulgado. Para participar do estudo, você não receberá pagamento e terá liberdade de deixar de responder alguma pergunta ou deixar de participar da pesquisa em qualquer momento, sem que isso lhe traga prejuízo.

O benefício da sua grandiosa participação na pesquisa está na colaboração para obtermos transformações, entre elas: o respeito mútuo olhando o outro como alguém importante na atividade. A partir das respostas podemos perceber um investimento pedagógico.

Gostaria de poder contar com a sua participação. Se aceitar participar do estudo assine o termo de consentimento em duas vias, uma ficará com a pesquisadora e a outra com você.

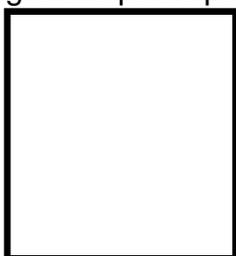
CONSENTIMENTO DE PARTICIPAÇÃO DO SUJEITO

Eu, _____,
concordo em participar do presente estudo. Fui devidamente informada e esclarecida sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade ou interrupção de meu acompanhamento/assistência/tratamento. Além da utilização dos dados para fins científicos.

Parnaíba, _____ de _____ 2017.

Assinatura da participante

Digital da participante



Testemunha

Testemunha

Atenciosamente,

Flaviana Assunção de Souza

Pesquisadora e acadêmica do curso de Educação Física pela Faculdade do Médio
Parnaíba – FAMEP
Parnaíba /PI

MS. Lidiana Fonseca de Souza Melo
Orientadora e Pesquisadora responsável