

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – PÓLO BURITIS-MG

EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS COOPERATIVOS NA PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Vilmar De Souza Brito Junior

BURITIS - MG

2015

EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS COOPERATIVOS NA
PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA**

VILMAR DE SOUZA BRITO JUNIOR

Trabalho Monográfico apresentado como
requisito final para aprovação na disciplina
Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso
de Licenciatura em Educação Física do
Programa UAB da Universidade de Brasília –
Pólo Buritis - MG

ORIENTADOR: MICHEL SANTOS SILVA

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – PÓLO BURITIS-MG

VILMAR DE SOUZA BRITO JUNIOR

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS COOPERATIVOS NA
PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA**

Apresentação da monografia em 24 / 03 / 2015 ao curso de Licenciatura em
Educação Física

Coordenador:

Orientador: Michel Santos Silva

Dedico esse trabalho a minha Mãe, Alda Lourenço De Souza Brito pelos princípios, valores, conselhos e educação que me guiaram durante todo esse percurso, e irão me guiar durante toda a minha vida. E ao meu Pai, Vilmar da Silva Brito pela coragem, incentivo e força acreditando sempre em minha capacidade.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus por caminhar sempre ao meu lado, iluminando sempre meu caminho e dando força e determinação para nunca deixar de acreditar nos sonhos.

À Universidade de Brasília- UnB, pela iniciativa e oportunidade que nos foi dada.

Ao professor Michel Santos Silva, pela paciência e dedicação durante toda a orientação dessa monografia. E a todos os professores que contribuíram para minha formação.

Ao tutor presencial Pedro Paulo Silva Costa por estar sempre junto, pela dedicação, carinho e ensinamentos, se colocando sempre disponível em todos os momentos do curso.

Agradecer em especial ao professor Eudes Fonseca Melo da rede pública de ensino de Buritis, aprendi muito com ele em estágios e Projeto do PIBID UnB, é um grande profissional da Educação Física.

A toda minha família pelo amor, carinho e apoio durante todo esse tempo, acreditando sempre em mim, especialmente a minha mãe que não deixou que eu desistisse nos momentos mais difíceis.

A todos os colegas de curso pela ajuda e força, muito obrigado pelas alegrias e tristezas compartilhadas.

Enfim a todos que de alguma forma contribuiu e esteve perto de mim, fazendo com que esse sonho fosse realizado e fazendo essa vida valer cada vez mais a pena.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Tabela1 - Comportamento das pessoas em suas formas de jogar e de viver.....	16
Tabela 2- Comparação entre as formas de percepção, vivência e ação presente em um jogo cooperativo ou competitivo.....	19
Figura 1-Campos de Aplicação dos Jogos Cooperativos.	21

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EDF – Educação Física

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	11
2- OBJETIVOS.....	13
2.1 - Objetivo Geral	13
2.2 - Objetivos Específicos	13
3 - REVISÃO DE LITERATURA	14
3.1 - Jogo	14
3.2 - Cooperativismo, Cooperação e Competição.....	15
3.3 - Jogos Cooperativos	17
3.3.1 - Históricos	17
3.3.2 - Conceitos de jogos cooperativos	17
3.3.3 - Categorias dos jogos cooperativos	18
3.4 - O Cooperativismo Na Educação Física Escolar.....	19
3.4.1 - Atividades cooperativas	22
4. DISCUSSÃO	25
5. CONCLUSÃO	30
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32

RESUMO

Este trabalho monográfico apresenta a importância de se trabalhar com os Jogos Cooperativos, se este pode vir a combater a baixa participação dos alunos nas aulas de Educação Física, como também as contribuições desse método de ensino na retomada do prazer em jogar e participar das aulas. O objetivo da pesquisa é de reunir dados que nos mostre as contribuições dos Jogos Cooperativos para a participação dos alunos nas aulas de Educação Física, além de apontar quais possíveis motivos levam a essa situação. O estudo se deu a partir de uma revisão de literatura, onde se buscou reunir idéias de diferentes autores a cerca dessa temática, além do estudo da sua origem, objetivos e características. Após a análise das idéias pôde ser constatado que os Jogos Cooperativos devem ser vistos e utilizados como um novo caminho de ensino para superar problemas encontrados atualmente nas aulas de Educação Física como: baixa participação, exclusão e medo. Após a discussão, a pesquisa conclui que através deste método de ensino pode-se alcançar o desenvolvimento social e motor, quanto obter a melhor participação dos alunos nas aulas, uma vez que os Jogos Cooperativos não se apóia no individualismo e exclusão, mas sim na união e solidariedade.

Palavras-chave: Educação Física. Jogos. Educação. Jogos Cooperativos.

ABSTRACT

This monograph presents the importance of working with the Cooperative Games, if it can come to combat the low participation of students in physical education classes, as well as the contributions of this teaching method for resuming happy to play and participate in class. The objective of the survey is to gather data to show us the contributions of Cooperative Games for student participation in physical education classes, in addition to point out what possible reasons leading to this situation. The study took place from a literature review, which sought to bring together ideas from different authors about this subject, besides the study of the origin, objectives and characteristics. After the analysis of the ideas could be found that the Cooperative Games should be seen and used as a new educational path to overcome problems found today in Physical Education as low participation, exclusion and fear. After discussion, the research concludes that through this teaching method can achieve the social and motor development, as getting the best student participation in class, since the Cooperative Games is not based on individualism and exclusion, but in unity and solidarity.

Keywords: Physical Education. Games. Education. Cooperative Games.

1- INTRODUÇÃO

A finalidade da presente revisão bibliográfica foi analisar as contribuições dos Jogos Cooperativos na participação dos alunos nas aulas de Educação Física (EDF), e os possíveis motivos os desmotivam para a prática das atividades nas aulas. O interesse em pesquisar sobre o tema surgiu a partir da leitura da realidade vivida nas aulas de EDF escolar.

Atualmente o que se observa é a baixa participação dos alunos, o que tem se tornado uma preocupação para professores e profissionais da área. Sabendo que essa disciplina tem o grande papel de educar, socializar e motivar proporcionando uma vida saudável e a melhora da qualidade de vida dos alunos, novos caminhos, métodos de ensino que superem esses problemas encontrados nas aulas, devem ser avaliados. Diante disso a compreensão desse fenômeno se torna fundamental para professores buscar a melhoria no processo de ensino aprendizagem da EDF, garantindo a melhor participação e aproveitamento de suas aulas. Para Darido (2004) o que se observa nas aulas é apenas a participação de uma parcela dos alunos, que em geral são os mais habilidosos, que engajados nas atividades propostas pelos professores e influenciados pela perspectiva esportivista, valorizam apenas a participação dos que apresentam maior nível de habilidade, afastando assim os que mais precisam de estímulos para praticar atividades físicas.

Tendo em vista que os métodos utilizados pelos professores, bem como os conteúdos, fazem grande diferença no resultado das aulas, poderíamos afirmar que atualmente os professores não estão se dedicando a propor aulas que incentivem os alunos a participar? Segundo Almeida (2007) os atos didáticos pedagógicos do professor altera a qualidade de suas aulas, e consequentemente o aprendizado e motivação de seus alunos. No momento em que ele alia sua competência técnica, a vontade de ensinar e o comprometimento com seus alunos, ele traz para a EDF uma grande vantagem em relação às outras disciplinas do currículo escolar, pois ela se torna uma disciplina motivadora, desafiadora e prazerosa.

Na primeira parte dessa pesquisa serão apresentados dados que dêem subsidio a essa questão levantada anteriormente, bem como a apresentação dos jogos como forma de impulsionar o desafio de incentivar a maior participação dos alunos nas aulas. Vamos falar dos modelos utilizados como metodologia de ensino,

comparando a cooperação com a competição, suas vantagens e desvantagens. E dando continuidade será estudado o histórico dos jogos cooperativos, seus conceitos, categorias e o seu surgimento. Por fim será exposta a apresentação de algumas idéias cooperativas para se desenvolver nas aulas de EDF.

Na segunda parte da pesquisa, serão comparadas e discutidas as idéias de diferentes autores com o intuito de construir pensamentos que esclareça os problemas apresentados. O cooperativismo como modalidade educacional, competir ou não competir, cooperar ou não cooperar, desmotivação, as dificuldades encontradas pelos professores entre outros aspectos levantados nesta pesquisa. Dessa forma essa pesquisa abordará os jogos cooperativos como meio, ou não, de vir a ser um caminho para superar esses problemas. Assim, através dos fatos analisados, vemos que esta pesquisa foi de grande valia para o contexto escolar, profissional e literário, uma vez que pode ser visualizado por professores e profissionais da educação que tenham interesse em conhecer os jogos cooperativos e suas características.

2- OBJETIVOS

2.1 - Objetivo Geral

Analisar as contribuições dos Jogos Cooperativos na participação dos alunos nas aulas de Educação Física.

2.2 - Objetivos Específicos

- Analisar as idéias de diferentes autores sobre os jogos cooperativos;
- Investigar as propostas pedagógicas dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física;
- Comparar as propostas pedagógicas dos jogos cooperativos como alternativa educativa em relação aos modelos pedagógicos apoiados na competição e no individualismo.

3 - REVISÃO DE LITERATURA

3.1 - Jogo

Apresenta-se a definição de Jogo como forma de impulsionar o desafio de incentivar a maior participação dos alunos nas aulas de EDF, de investigar o caminho dos Jogos Cooperativos na procura de apresentar uma nova visão de educação dentro da EDF, que contemple a formação do ser.

Para Lopes (2005) a proposta dos educadores é ir além do jogo, do simples ato de jogar para o ato de antecipar, preparar e confeccionar o próprio jogo á outros objetivos, como o de desenvolver habilidades e potencialidades, também, na terapia de distúrbios específicos da aprendizagem. Profissionais que atuam na área educacional, comprometidos com a qualidade da sua prática pedagógica, reconhecem a importância principalmente dos jogos cooperativos como um veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos. Porém por motivos como: falta de planejamento, interesse, e motivação dos próprios professores esses conteúdos cooperativos não tem sido trabalhados nas aulas de EDF. Os educadores se ocuparam durante muitos anos com os métodos de ensino, entretanto, atualmente existe a preocupação em descobrir como a criança aprende. O jogo não é simplesmente um “passa tempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive (MAIA, MAIA e MARQUES, 2007).

Stumpf (2000) refere ao jogo como parte integrante do contexto de conteúdos que devem fazer parte da disciplina de EDF, e caracteriza-se como uma cognição de irrefutável reconhecimento, que não pode ser avaliado meramente como uma simples atividade utilitária e espontânea, carente de significado educativo. Assim sugere dizer que o professor unido com o aluno deverá procurar o estabelecimento de novas formas de ensinar e aprender, recomendando que a aprendizagem só

ocorra quando o aluno dá início à busca pelo saber, sentindo nele o sabor da descoberta.

3.2 - Cooperativismo, Cooperação e Competição

Embora exista uma forte identificação da educação física com a competição, em virtude da forte ligação com os esportes, é possível encontrar novas tendências baseadas na cooperação, como uma nova metodologia na EDF. A idéia de cooperativa é de uma organização onde pessoas se baseiam em valores de ajuda e responsabilidade, igualdade, solidariedade de forma mútua. Nesse sentido é preciso distinguir o que é cooperar e competir. Porque no cooperativismo não existe competição, o importante é unir-se a outras pessoas para em conjunto enfrentar adversidades no sentido de transformá-las em um bem comum.

Competição e Cooperação são aspectos de um mesmo aspecto, que não se opõem, mas se compõem. No entanto, essa composição dos contrários, depende de inúmeros fatores que a condiciona a um estado de permanente atenção e cuidado. O senso comum costuma associar a Competição com o Jogo, como se estes fossem sinônimos e como se um não pudesse existir sem o outro (BROTTO, 2012).

Onde há cooperação há um objetivo comum, e as ações beneficia a todos, já a competição, o objetivo é totalmente exclusivo e individual e as ações beneficiam somente alguns. Tanto a competição quanto a cooperação são processos sociais e valores do ser humano que estão presentes no Jogo, no esporte e na vida. Estas características que se manifestam dentro do contexto do ser humano e da vida de uma forma geral. Porém, não substituem a natureza do jogo, do esporte e da vida (BROTTO, 1999).

Comparando os conceitos de competição e cooperação pode-se entender que a cooperação é inclusiva e responsável pelo desenvolvimento individual e amplia o verdadeiro discernimento de responsabilidade e profunda percepção da oportunidade de buscar a felicidade e de auxiliar a humanidade.

Os professores devem sempre estimular aos alunos a prática dos jogos, a passar a elas que o importante é jogar "com" e não "contra", discutir sobre os princípios da competição e da cooperação, e mostrar como e quando ocorre cada uma delas nos jogos, nos esportes e brincadeiras (CORREIA, 2007). Dá respaldo

afirmando que utilização dos jogos cooperativos não está somente no jogo ou na escola, mas no cotidiano. Soler (2008) depois de ter observado vários grupos jogando, pôde perceber várias características marcantes no comportamento das pessoas em suas formas de jogar e de viver observados na tabela 1.

Tabela 1. Comportamento das pessoas em suas formas de jogar e de viver

Comportamento Competitivo	Comportamento Cooperativo
Lutando para vencer sozinho, não importando as armas que tenha que usar.	Negociando para resolver conflitos de modo que todos possam vencer
Revanche	Perdão
Exclusão dos membros hábeis	Inclusão de todas as diferenças
Vencer ou perder como fins em si mesmos	Vencer ou perder como meio para um novo aprendizado
Jogos de guerra	Jogos de paz
Nós jogamos contra Eles	Nós jogamos com Eles
Comparando	Apreciando
Ordenando	Sugerindo
Culpa pela derrota ou vitória	Responsabilidade pela vitória ou derrota
Medo, inveja, ódio, ambição em vencer	Coragem, solidariedade, amor, e vontade em continuar jogando
Cada um por si	Interdependência
Sempre o mesmo líder. De preferência, o melhor jogador	Liderança compartilhada. De preferência, que todos possam vivenciar essa liderança
Jogo com final previsível. Assim que se atinge o objetivo final, perde a graça	Jogo infinito; continua enquanto o grupo se dispõe a jogar

Fonte: Adaptado de Soler (2008)

O senso comum associa sempre a competição com o jogo, como se um dependesse do outro, estes fossem sinônimos, como se um não pudesse existir sem o outro. Couto (2010 *apud* BURIL, 2012) refere-se que tanto dentro da competição quanto no jogo as regras existem e que todos que estão envolvidos nela precisam

conhecê-las e aceitá-las para que se aconteça de fato o jogo competitivo ou cooperativo, pois existe uma necessidade de aprender a praticar esse jogo e a tomar os conhecimentos das situações decorrentes destes jogos.

A competição é tida como um forte elemento motivador e desafiador, nesses casos e não, propriamente, promove a graça, alegria ou divertimento para os participantes (BROTTO, 1999).

3.3 - Jogos Cooperativos

3.3.1 - Históricos

Em uma história retrospectiva, encontram-se os jogos cooperativos presentes em culturas de povos ancestrais, quando membros de comunidades tribais se reuniam ao redor da fogueira para celebrar a vida, e no Brasil, como por exemplo, a Corrida das Toras, (ritual dos índios da tribo Kanela). De lá para cá; muitas outras iniciativas foram feitas em direção à construção de propostas que nos levassem à convivência harmoniosa

Fábio Brotto introduziu no Brasil, os jogos cooperativos para difundir os jogos e a ética da cooperação, e com a publicação do livro “Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar”, como forma de homenagear a todos que auxiliaram na construção do idealismo dos jogos cooperativos.

3.3.2 - Conceitos de jogos cooperativos

Segundo Barreto (2000) os jogos cooperativos são dinâmicas de grupo que têm por objetivo, em primeiro lugar, despertar a consciência do aluno sobre a cooperação, isto é, mostrar que a cooperação é uma alternativa possível de ser trabalhada e saudável no campo das relações sociais; em segundo lugar, a de promover efetivamente a cooperação uns com os outros, na exata medida em que os jogos são eles próprios, experiências cooperativas.

3.3.3 - Categorias dos jogos cooperativos

Orlick (1989) dividiu os jogos cooperativos em diferentes categorias, pois sempre é necessário adequar os jogos aos grupos que se propõem a jogar:

a) Jogos cooperativos sem perdedores: todos os participantes formam um único grande time. Todos jogam juntos e todos ganham juntos. O jogo só é "vencido" se todos os participantes vencerem. São jogos plenamente cooperativos.

b) Jogos de resultado coletivo: permitem a existência de duas ou mais equipes. Havendo um forte traço de cooperação dentro de cada equipe e entre as equipes, também. O principal objetivo é realizar metas comuns e depende do esforço de cada um e da participação coletiva, e o objetivo só é alcançado com todos jogando juntos.

c) Jogos de inversão: enfatizam a noção de interdependência, por meio da aproximação e troca de jogadores que começam em times diferentes.

d) Jogos semi-cooperativos: indicados para um início de trabalho com jogos cooperativos, especialmente com adolescentes num contexto de aprendizagem esportiva. Visam introduzir algumas regras que forcem a participação efetiva de todos os integrantes e estimulem a cooperação e a integração dentro da mesma equipe.

Já Brotto (2001) adota quatro procedimentos pedagógicos para desenvolver o que chama de "ensinagem cooperativa":

1. Categorias dos jogos cooperativos – têm a mesma estrutura da anterior, é considerada a mais importante dentre os procedimentos pedagógicos para introduzir e facilitar a cooperação no ensino do esporte.

2. Formação de grupos - esse procedimento visa diminuir as "panelinhas" fazendo com que os grupos sejam formados por critérios aleatórios, tais como: mês de aniversário, idade, signo, time de futebol entre outros.

3. Premiação - é uma questão difícil e foco de muitas discussões. O autor entende que o que deve ser incentivado nos alunos é o gosto por aprender, a jogar, participar e pelo prazer de compartilhar com os outros o crescimento pessoal.

4. “Coopetição” - o termo é trocadilho com as palavras cooperação e competição. Define o tipo de evento que faz a associação da cultura competitiva predominante nas escolas com a proposta cooperativa dos jogos cooperativos.

Brotto (2001) também faz uma comparação entre as formas de percepção, vivência e ação, presentes em um jogo cooperativo ou competitivo (tabela 2).

Tabela 2. Comparação entre as formas de percepção, vivência e ação presente em um jogo cooperativo ou competitivo.

JOGOS COOPERATIVOS	JOGOS COMPETITIVOS
Visão de que “tem para todos”	Visão de que “só tem para um”
Objetivos comuns	Objetivos exclusivos
Ganhar com o outro	Ganhar do outro
Jogar com	Jogar contra
Confiança mútua	Desconfiança, suspeita
Todos fazem parte	Todos à parte
Descontração, atenção	Preocupação. Tensão
Solidariedade	Rivalidade
Diversão para todos	Diversão à custa de alguns
A vitória é compartilhada	A vitória é uma ilusão
Vontade de continuar jogando	Pressa para acabar o jogo

Fonte: Adaptado de Brotto (2001)

3.4 - O Cooperativismo Na Educação Física Escolar

Os jogos cooperativos foram surgindo também da preocupação com a excessiva valorização que era dada ao individualismo, e à competição excessiva na sociedade moderna, isso foi cada vez mais sendo motivo de uma atenção especial, mais especificamente a cultura ocidental. Segundo Soler (2008), os jogos cooperativos, consciente ou inconscientemente, sempre existiram, porém a competição ganhava ênfase na sociedade a partir do momento que alguns tinham domínios sobre os outros. Antes disso o homem era eminentemente cooperativo, não separavam quem era mais ou menos importante.

Considerada como um valor totalmente natural e normal da sociedade humana, a competição, tem sido adotado como uma regra em praticamente todos os setores da vida social do ser humano, mesmo sem necessidade, tem sempre este espírito competitivo, em lugares, com pessoas e em certos momentos que não precisaríamos, e muito menos deveríamos. Rubio afirma que o modelo de esporte voltado para “vitória-derrota”, desvaloriza os derrotados e glorifica os vencedores:

“vencedor é lembrado e valorizado pela suplantação do outro, independentemente dos recursos utilizados para esse fim. Ao derrotado resta a vergonha pelo objetivo perdido, a confusão com a incapacidade e a falta de reconhecimento pelo esforço realizado. (2006, p. 88).

Ao analisarmos a sociedade atual, e o modo de como se vive, percebemos que temos sempre agido desta forma, como se essa fosse à única opção a ser seguida, e a única forma de vencer tanto nos jogos, quanto na vida social, talvez para sermos glorificados, ou simplesmente para ver a desvalorização e vergonha do outro (BROTTO, 2001).

De acordo com Darido (2001), os jogos cooperativos delineiam-se, na área da EDF, como uma nova propensão e como uma proposta distinta das atuais, uma vez que dão valor à cooperação ao invés da competição.

Para Soler (2002) o professor de EDF deve aproveitar o fato de o jogo ser algo que chama a atenção e seduz as crianças, e por meio dele, passar aos alunos suas mensagens positivas. Ainda segundo o autor, muitos valores do ser humano surgem em situações de cooperação, assim como, por exemplo, “a amizade, a sensibilidade, a ajuda mútua, a intercomunicação de idéias, e o orgulho em pertencer ao grupo”. O papel do profissional de EDF é o de promover esses tipos de valores, fazendo com que sejam transformados em uma única ética cooperativa. E utilizando a pedagogia da cooperação para chegar a uma ética cooperativa.

Os jogos cooperativos foram criados e reinventados com o objetivo de promover a auto-estimas, juntamente com o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas, como a parte psicológica, afetiva e cultural. E muitos deles, são orientados para a prevenção de problemas sociais futuros, antes de se tornarem verdadeiros problemas reais para o indivíduo em sua vida social (BROTTO, 2001).

Segundo Barreto (2000 apud NUNES, D’OLIVEIRA e VOGEL, 2011), Os jogos cooperativos são primeiramente baseados em cinco princípios fundamentais:

- **Inclusão:** na experiência cooperativa, o que se almeja é trabalhar com as pessoas no sentido de procurar sempre ampliar a participação e a integração delas nos processos em curso.
- **Coletividade:** a experiência cooperativa diz respeito a conquistas e ganhos que somente se realizam coletivamente (sem, contudo, deixar de reconhecer a esfera da individualidade de seus membros).
- **Igualdade de direitos e deveres:** assegura a participação e a responsabilidade de todos pela decisão e gestão, bem como a justa repartição dos benefícios promovidos pela atividade cooperativa.
- **Desenvolvimento humano:** o objetivo último da experiência cooperativa é o ser humano e seu aprimoramento enquanto sujeito social.
- **Processualidade:** como vimos acima, a cooperação privilegia o processo (os meios), isso significa também que o trajeto é traçado à medida que é trilhado, progressivamente, de modo que cada passo é dado, levando-se em conta os anteriores.

A figura abaixo representa os diferentes segmentos da sociedade, onde os jogos cooperativos podem ser introduzidos com objetivo de indicar novos olhares para as questões do cotidiano, e encontrar caminhos para melhorar a qualidade de vida, na Figura 1 abaixo.

Figura 1. Campos de Aplicação dos Jogos Cooperativos



Fonte: Adaptado de Brotto (2001)

Portanto, nesse campo da pedagogia, e do esporte escolar pode se perceber, que quem atua junto tem a oportunidade de rever vários pontos de vista e atitudes, de reconhecer o próprio esforço, de compartilhar vários espaços, idéias, projetos, de se concentrar em criar novas estratégias para melhor interagir com os desafios impostos pela competição, de se aproximar de novas pessoas, e de conviver mais com as diferenças de todos, de conviver e compreender tanto a vitória como a derrota que é essencial para sua vida vivenciar essas duas fazes (MOREIRA, 2006 apud BURIL, 2012).

Os jogos devem ser criados ou reinventados de forma que terminem sem nenhum perdedor, ou seja, que todos os praticantes do jogo possam ser reconhecidos como vitoriosos (MAIA, MAIA e MARQUES, 2007). Os profissionais da área podem utilizar várias estratégias para se iniciar um processo de reestruturação com base nos esportes e nos jogos tradicionais, introduzindo cada vez mais os valores e princípios dos jogos cooperativos. Podem começar essas mudanças modificando a idéia que se tem da estrutura vitória – derrota nos jogos.

3.4.1 - Atividades cooperativas

Há várias atividades cooperativas a ser trabalhadas, o professor pode trabalhar os jogos de competição e adaptá-los da forma que for mais viável, de acordo com o espaço, material, clima e número de alunos, alguns exemplos de atividades adaptadas, segundo Buril (2012):

- Basquete amigão

Objetivos: Cooperação, socialização, descontração, união.

Material: Bola de basquete e cesta de basquete.

Descrição: Os times deverão ser divididos em times mistos ou por biótipos diferentes ou por sexo opostos. Todos jogam e todos tocam a bola, ela deve ser passada para todo o time antes de ser arremessada e para que o time vença será necessário que todos do time tenham feito pelo menos uma cesta, haverá também uma rotação de posicionamento dentro dos times para que vivenciem todas as posições do basquete. Haverá passes mistos só poderá passar a bola se for menina x menino, assim como as cestas, hora só meninas hora, só meninos.

- Coelho sai da Toca

Objetivo: Atenção, agilidade, percepção espaço-temporal, trabalho em equipe.

Material: Nenhum

Descrição: Em trios. A dupla representará a toca, o outro o coelho que ficará ao centro da dupla. Um participante (que não tem parceiro) dará início à brincadeira. Para isso ele dirá: “coelho sai da toca” e neste momento todos os coelhos deverão mudar de toca rapidamente, e o coelho que deu o comando tenta entrar em uma toca, quem ficar sem toca fica ao centro da brincadeira e recomeça a brincadeira.

- Handpar

Objetivos: Cooperação, socialização, desenvolvimento das habilidades motoras.

Material: Bola, elástico para prender as mãos.

Descrição: Divide-se o grupo em dois times A x B, em seguida cada equipe terá que fazer pares mistos se houver, sendo que, uma das mãos ficará amarrada um no outro, os goleiros são os únicos que ficarão sozinhos, e, assim o jogo iniciará normalmente, com intuito que as pessoas trabalhem juntas, num processo de co-educação.

- Futebol Siamês

Objetivo: Trabalham limites físicos, cooperação, percepção espaço-temporal, consciência corporal, coordenação.

Material: Bola e espaço amplo

Descrição: Formar duplas, o jogo deve acontecer com as duplas de mãos dadas. O Jogo é como o futebol tradicional, só que com algumas adaptações. As duplas devem jogar de mãos dadas o tempo todo. Se as duplas se soltarem vale um gol para o outro time. Quando for gol, a dupla que a fez deve passar para o time adversário. O jogo dura o tempo que o grupo achar que deve durar.

- Brincando com números

Objetivo: Socialização, raciocínio lógico, velocidade.

Material: Cones, apito.

Descrição: Os alunos devem estar divididos em dois grandes grupos, um de cada lado da quadra, o professor estará no meio da quadra e os alunos deverão ficar atrás da linha de fundo do vôlei. Os cones estarão no meio da quadra um ao lado do outro. O professor fará uma conta de matemática em voz alta e ao sinal dele um aluno de cada grupo poderá correr até o cone de seu grupo, quem chegar primeiro responde. Cada resposta correta marca-se um ponto até a pontuação máxima de 10 pontos. Ao final do jogo serão somados os pontos e a equipe pontuou mais terá que pagar uma prenda; um abraço e um beijo de 10 segundos na equipe que perdeu, pois se não houver a prenda paga o placar será trocado.

4. DISCUSSÃO

A EDF tem sido transformada a cada ano que passa, são objetivos, características, situações diferentes que com o desenvolvimento da sociedade ela também se transforma e se desenvolve. Nesta pesquisa vimos os jogos cooperativos como forma de ensino, como um meio diferente de se educar, como forma de transmitir o sentido de respeito, companheirismo, ajuda mutua e solidariedade, valores que não são desenvolvidos na competição.

Segundo Soler (2008) a competição acaba por despertar comportamentos como: luta intensa para vencer sozinho não se importando com as armas que terá que usar, exclusão dos menos hábeis, centrando o valor da vitória em si próprio, ou seja, não valorizando a ajuda do outro, o desejo de revanche em caso de derrota, além de despertar sentimentos como medo, inveja, ódio, e ambição em vencer. Esses comportamentos de longe contribuem para melhorar a participação dos alunos nas aulas de EDF, muito pelo contrario, exclui e os desmotivam, principalmente os menos habilidosos.

Se analisarmos, e pensarmos nesses comportamentos dentro das aulas, logo se percebe que no momento em que o aluno tem a visão dentro do jogo que sua presença não estar fazendo nenhuma diferença, e que ele não estar sendo exigido ou não estar contribuindo para a construção do resultado, normalmente ele desistirá da atividade e se afastará dela, esses são os resultados que podem trazer a competição exagerada dentro da EDF.

Por outro lado, os jogos cooperativos ao invés de fazer com que os jogadores lutem para vencer a qualquer custo, fazem com que negociem para resolver os conflitos de modo que todos possam vencer. Sem espírito de revanche e sim de perdão, inclusão de todos e respeito das diferenças. Não existe um único líder que ordena, mas sim uma liderança conjunta, onde todos sugerem, aprecia e vivencia a liderança. Neste método de ensino os sentimentos despertados são: coragem, solidariedade, amor, e vontade em continuar jogando, fazendo com que os alunos utilizem o jogo como aprendizado, ou seja, tendo uma visão constante de que sempre há uma lição a se tirar da atividade cooperativa.

Dessa forma foi-se apresentado o jogo como forma de impulsionar o desafio de incentivar a maior participação dos alunos nas aulas, com o objetivo de mudar a

visão de uma EDF voltada para competições. Pois a verdadeira essência atual da EDF estar sendo deixada de lado: a formação do ser, o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos. Portanto é necessário que profissionais da área estejam interessados a mudar essa visão, e para isso o comprometimento dos professores é fundamental nesta caminhada.

Ao analisarmos os pensamentos de Lopes (2005), podemos concluir que o educador quando estar realmente comprometido com a qualidade da sua prática pedagógica, ele reconhecerá a importância de se trabalhar com jogos cooperativos em suas aulas, pois saberá que é necessário ir além do simples ato de jogar, é importante ir ao ato de antecipar, fazendo com que os alunos estejam sempre preparando e confeccionando seu próprio jogo. Pois dessa forma ele estará não só trazendo todos os alunos para a prática das atividades, como desenvolvendo potencialidades e habilidades específicas de seus alunos.

Analisando as ideias desses primeiros autores, começamos a enxergar um primeiro passo para se mudar a realidade da EDF, eles afirmam que os professores passam muito tempo preocupados com o estudo dos métodos de ensino, quando deveriam se preocupar também sobre como a criança aprende. Muitas vezes esse trabalho de reconstrução das aulas de EDF tem se esbarreado em problemas como: falta de planejamento, interesse, e motivação dos próprios professores. Isso se torna um processo muito complexo, quando analisamos a realidade da maioria das instituições públicas do nosso país. Podemos perceber que existe a falta de material, de incentivo aos professores, salários baixos, formação inadequada, profissionais de outras áreas atuando, etc. esses, entre outros fatores acabam desmotivando e dificultando a construção de uma EDF completa.

Falar da EDF sem competição é sem dúvidas impossível, pois estar em seu DNA, faz parte de sua história, em virtude da forte ligação entre elas. Porém, como já foi dito, diante de mudanças no cenário educacional e esportivo, a ideia de cooperação foi surgindo na EDF como uma nova metodologia de ensino-aprendizagem, e para isso é necessário separar a competição da cooperação. Nesta pesquisa vimos que nos jogos cooperativos não existe competição e vice-versa, a ideia cooperativa é de unir os alunos, fazer com que eles joguem com o mesmo objetivo, superando obstáculos com o intuito de transformá-los no mesmo bem comum, ou seja, “são todos chutando para o mesmo gol”.

Broto (1999) e (2002) nos remete a este pensamento, ele diz que tanto a competição quanto a cooperação desenvolve valores humanos, pois são processos sociais que estão presentes no jogo, no esporte e na vida. Porém os frutos da competição talvez não sejam tão interessantes e relevantes ao ser humano. Como analisa Rubio (2006, p. 88).

“vencedor é lembrado e valorizado pela suplantação do outro, independentemente dos recursos utilizados para esse fim. Ao derrotado restam a vergonha pelo objetivo perdido, a confusão com a incapacidade e a falta de reconhecimento pelo esforço realizado.

Dessa forma fica claro que valores como vergonha pelo objetivo perdido, que é o que acontece nos jogos competitivos dentro da escola, a confusão com a incapacidade, e acima de tudo a falta de conhecimento por parte dos outros colegas, são valores que são dispensáveis quando se fala em frutos da EDF, pois são frutos que não se pode colher, professor nenhum deveria submeter seus alunos a situações como esta, porém infelizmente é o que tem acontecido.

A cooperação diante dos fatos apresentados acaba ficando adiante da competição, quando se trata de desenvolvimento integral dos alunos. Claro que não podemos banir a competição da EDF, não é essa idéia dessa pesquisa, procura-se apenas mostrar que os jogos cooperativos podem ser um grande aliado para tratarmos de problemas que encontramos atualmente na EDF, pois pode ser preenchida a grande lacuna que existe no desenvolvimento sócio afetivo.

No item 4.3, apresentamos o histórico, conceitos e categoria dos jogos cooperativos. Se voltarmos no início da discussão, quando falamos em mudanças da EDF, podemos comprovar quando estudamos a cerca da historia dos jogos cooperativos. Sem aprofundar, vemos que os jogos cooperativos fizeram parte da cultura de povos ancestrais que se viram carentes de uma pratica que tornasse a convivência mais harmoniosa. Dessa forma por que não se pensar em utilizar uma proposta cooperativa nas aulas de EDF?

Barreto (2000) define os jogos cooperativos como dinâmicas em grupo que tem por objetivo despertar no aluno a consciência cooperativa, a visão de que cooperar é possível e importante para se ter uma boa relação social. Podemos completar essa definição com a idéia de Darido (2001) onde fala que os jogos cooperativos se delimitam como uma proposta totalmente diferente das atuais da EDF, uma vez que não dar valor a competição, mas sim a cooperação. Esses dois

autores afirmam que os jogos cooperativos podem ser uma grande arma a ser usadas pelos professores para combater o espírito e a visão de competição que existe na EDF, ou seja, é um caminho alternativo para enfrentar esses problemas.

Os jogos cooperativos são divididos em algumas categorias segundo Orlick (1989): Jogos cooperativos sem perdedores; Jogos de resultado coletivo; Jogos de inversão e Jogos semi-cooperativos. Tendo o mesmo sentido, essas categorias são métodos de trabalhar os jogos cooperativos, porem todos inclui a participação de todo o grupo.

Alem dele, Brotto (2001) também traça alguns procedimentos pedagógicos que funcionando como uma complementação as categorias de Orlick, trazem idéias cooperativas para se inovar nas aulas de EDF: a formação de grupo onde todos participam juntos, e a divisão feita de forma aleatória, a questão da premiação que é um fator de grande discussões entre professores: premiar ou não premiar? Para muitos a premiação é uma forma de incentivar a participação dos alunos, para outros os alunos devem aprender a participar sem o interesse no bem material que estar sendo oferecido, e sim pelo prazer em participar. E a “coopetição” que é a mistura de competição com a cooperação, que seria na verdade uma proposta pedagógica, onde se trabalha com os conteúdos competitivos já presentes na escola, e inseri uma proposta cooperativa dentro desses conteúdos.

Voltando ao surgimento dos jogos cooperativos na EDF, Soler (2008) diz que eles sempre existiram, conscientes ou inconscientemente, ou seja, faz parte do ser humano. Antigamente o ser humano não separava por classes sociais, econômica, culturais, eram todos iguais. Com a excessiva valorização que era dada ao individualismo, foi se dando ênfase as competições, onde cada um queria ser melhor que o outro.

Dessa forma as pessoas começaram a competir entre elas, priorizando o seu eu, e esquecendo cada vez mais dos valores já existentes no ser humano, como a solidariedade, dando lugar apenas as rivalidades, competindo entre si como se essa fosse sempre a única solução. Para tentar amenizar essa situação, a EDF tem o poder de utilizar os jogos cooperativos como método de ensino, com o objetivo de chamar a atenção das crianças para hábitos cooperativos.

Os professores devem aproveitar o gosto que as crianças tem pelo jogo, e utilizá-los para passar mensagens positivas a eles, pois através dos jogos

cooperativos que se desperta valores como a solidariedade, amizade, a sensibilidade, a ajuda mútua, a intercomunicação de idéias, e o orgulho em pertencer ao grupo. Assim, cabe ao professor de EDF, fazer com que esses valores sejam desenvolvidos na escola (SOLER, 2002).

Após analisar as idéias desses diferentes autores, fica claro que os jogos cooperativos foram criados e reinventados para promover auto-estima e desenvolver os aspectos sociais, culturais e afetivos dos alunos. E segundo Broto (2001), como forma de prevenir problemas sociais futuros. Portanto não resta duvidas que os jogos cooperativos têm muito a oferecer para a seus praticantes. A Educação integral do aluno não envolve apenas a formação intelectual, e motora, mas também social cultural e psicológica, pois trabalham princípios fundamentais, BARRETO (2000 apud NUNES, D'OLIVEIRA e VOGEL, 2011).

O primeiro princípio segundo esse autor é o da inclusão, que é tão fundamental ao ser humano quanto a EDF. No processo cooperativo acontece a inclusão dos menos habilitados, pois não existem diferenças entre os alunos nesse método de ensino. Desenvolve-se também a coletividade, ou seja, todos ganham ou todos perdem.

Esse valor tão necessário na vida, também é trabalhado e adquirida na pratica cooperativa, os alunos aprendem a trabalhar coletivamente, valorizando a ajuda de cada colega. E igualdade de direitos e deveres faz com que todos participem de forma democrática. Lembramos as comparações de comportamentos que Soler (2008) faz: Sempre o mesmo líder. De preferência, o melhor jogador (espírito competitivo) e Liderança compartilhada, de preferência, que todos possam vivenciar essa liderança (espírito cooperativo).

Portanto não vimos motivo nenhum para não se criar e reinventar o jogo na EDF de forma que não se tenha perdedores, nem excluídos, mas sim todos correndo atrás da vitoria coletivamente. Se os profissionais da área começar a utilizar essas estratégias dos jogos cooperativos nesse processo restaurativo, muito provavelmente ira se alcançar e reencontrarmos os valores e princípios do ser humano perdidos com o tempo.

5. CONCLUSÃO

Após a análise da literatura pode-se concluir que essa pesquisa como forma de contribuição acadêmica e prática, poderá incentivar professores na retomada do prazer em jogar e participar das aulas. Tendo como problemática a baixa participação dos alunos nas aulas de EDF, chegamos a conclusão de que os Jogos Cooperativos podem contribuir para amenizar esse problema. Pois se percebe claramente que o jogo tem o poder de unir e proporcionar a melhor participação dos alunos, uma vez que suas características não são excludentes, mas sim de inclusão como analisou alguns autores dessa revisão.

Quando o professor se torna um agente motivador e transformador nessa proposta de uma nova visão, de um caminho alternativo de jogar, ensinar, trabalhar, ele traz pra EDF, uma vantagem sobre todas as outras disciplinas, pois ela se torna uma poderosa arma para trabalhar o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos, formando cidadãos críticos, capazes de criar, transformar, interagir e de ir à busca do saber. Lopes (2005) vem de encontro a esse pensamento, pois ele analisa que quando o professor estiver realmente interessado na participação dos alunos, ele busca novos caminhos, e os jogos cooperativos devem ser vistos como esses caminhos.

Descobriu-se que a formação acadêmica dos professores, seu planejamento e interesse, possui uma grande influência na qualidade de suas aulas. Muitas vezes os professores se preocupam somente com o que fazer, e acabam esquecendo se aquilo é realmente o que os alunos precisam para aprender. Portanto analisar os alunos, seus comportamentos, enxergá-los como futuros cidadãos, e ter a convicção de que seu desenvolvimento passa por suas mãos, suas idéias, e atividades é um dos primeiros passos que os professores devem dar para transformar a EDF em uma disciplina inovadora, completa e reconhecida verdadeiramente no cenário escolar.

Após a análise dessas estruturas pedagógicas, conclui-se que os Jogos Cooperativos podem ser uma alternativa educativa válida em relação aos modelos pedagógicos apoiados na competição e no individualismo, percebe-se que essa proposta é de imensa importância no contexto escolar, pois se comprova que o jogo cooperativo transmite os sentimentos de respeito, companheirismo, e solidariedade,

valores humanos que não podem ser ignorados pelos professores, mas sim trabalhados de forma constante para benefício dos alunos e da EDF.

Neste sentido percebe-se que a competição tem se tornado um dos motivos que levam a não participação de alguns alunos nas aulas de EDF. Conclui-se que a competição desperta comportamentos e situações que afastam uma grande parcela dos alunos da prática das atividades, pois Soler (2008) fez essa análise dos comportamentos: Medo, inveja, ódio, ambição em vencer, Culpa pela derrota ou vitória, nos fazendo crer que a competição exagerada tem se tornado cada vez mais uma vilã, deixando a EDF a mercê de uma visão errada de seus princípios, objetivos e resultados.

Portanto conclui-se que as contribuições dos jogos cooperativos para a participação dos alunos nas aulas de EDF são de encorajá-los a participar, sem exclusão nem constrangimentos. Os objetivos dos jogos cooperativos é justamente proporcionar alegria no jogar, despertar os sentimentos de ajuda, solidariedade, amor e paz. Dessa forma, os professores poderão utilizá-los como forma de incentivar seus alunos a tomar gosto pela EDF e suas possibilidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, P. C. **O Desinteresse pela Educação Física no Ensino Médio**. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, ano 11, n 106, Mar. 2007. <http://www.efdeportes.com/efd106/o-desinteresse-pela-educacao-fisica-no-ensino-medio.htm>
- BARRETO, A. V. B. **Jogos cooperativos**: Metodologias do trabalho popular. São Paulo: Edusp, 2000.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos: Renovada. 2012.
- _____. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como exercício de convivência. Santos, SP: projeto cooperação, 161p. 2001.
- _____. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Campinas, SP, 197p. 1999.
- BURIL M. R. G. **Jogos cooperativos na escola**: no jogo e no esporte a importância fundamental do competir é cooperar. Trabalho de conclusão de curso FACTU, Unai 42 p. 2012.
- CERUTTI, I. F. **Jogos Cooperativos**, disponível em: <http://www.webartigos.com/artigos/jogos-cooperativos/33451/> acesso em 14/10/14.
- CORREIA, M. M. **Jogos cooperativos e educação física escolar**: possibilidades e desafios. In: EFDeportes.com, Revista digital Ef de portes. Buenos Aires, ano 12, n.107, abril de 2007. Disponível em: www.efdeportes.com/efd107/jogos-cooperativos-e-educacao-fisica-escolar.htm. Acesso em: 12/10/2014.
- DARIDO, S.C. et al. **A educação física, a formação do cidadão e os pcns**. Revista Paulista de EF. São Paulo, n. 15, v. 1, p. 17-32, 2001.
- DARIDO, S. C. **A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividade física**. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v.18, n.1, p.61-80, jan./mar. 2004
- KLAES, L.S. **Cooperativismo E Ensino Á Distancia**. Florianópolis/SC. 2005. (Tese de Doutorado em Engenharia da Produção). UFSC
- LOPES, M. G. **Jogos na educação**: criar, fazer, jogar. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- MAIA, R. F.; MAIA, J. F.; MARQUES, M. T. S. P. **Jogos cooperativos x jogos competitivos**: um desafio entre o ideal e o real. *Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança*, v.2, n4, p.125-139 2007.

NUNES, F. S. D'OLIVEIRA, L. B.; VOGEL, S. M. **A importância dos jogos cooperativos no ambiente escolar.** Artigo de conclusão de curso de pós-graduação. 23p. Rio Grande do Sul. 2011.

ORLICK, T. **Vencendo a competição.** Tradução por Fernando José Guimarães Martins. São Paulo: Círculo do Livro S.A., 1989. 211p.

SANTOS, R. M. **Evasão na aula de Educação Física:** fatores que interferem na participação do aluno. *EFDeportes.com, Revista Digital.* Buenos Aires, Año 15, Nº 149, Outubro de 2010.

RUBIO, K. **O imaginário da derrota no esporte contemporâneo.** *Psicologia & Sociedade*, Porto Alegre, v. 18, n. 1, jan.-abr. 2006.

SOLER, R. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**, 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.

_____. **Jogos cooperativos.** Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

STUMPF, J.M. **o jogo nos dizeres e fazeres dos professores de educação física que atuam nas séries iniciais de ensino fundamental.** Caxias do Sul: UCS, 2000. Monografia de Especialização. Tradução por João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: perspectivas, 1996.