



JOGOS COOPERATIVOS E AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: REALIDADE DAS ESCOLAS DE FORMOSA – GO

HELENA MARIA DE OLIVEIRA

BRASÍLIA-DF
2013

HELENA MARIA DE OLIVEIRA

JOGOS COOPERATIVOS E AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: REALIDADE DAS ESCOLAS DE FORMOSA – GO

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 Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – UNB
Pólo Brasília – DF.

Orientador (a): CLEBER DOS SANTOS FERREIRA.

BRASÍLIA-DF

2013

TERMO DE APROVAÇÃO

HELENA MARIA DE OLIVEIRA

OS JOGOS COOPERATIVOS E AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: REALIDADE DAS ESCOLAS DE FORMOSA – GO

Trabalho Monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II e no Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – Pólo Planaltina – DF

Professor Orientador: Ms.Cleber dos Santos Ferreira

Professor

Professor

DATA:

CONCEITO FINAL:

BRASÍLIA-DF

2013

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho e cada minuto de aprendizagem e conhecimento adquirido com muita força de vontade de sempre ir mais longe. Aos meus filhos, pelo apoio e fonte de força todo esse tempo dedicado a esse estudo que é tão importante para mim.

AGRADECIMENTOS

À Deus que é meu mestre supremo.

Aos meus familiares, principalmente aos meus filhos que souberam compreender os meus momentos de ausência e sempre estiveram ao meu lado apoiando-me.

Aos meus mestres, principalmente ao meu orientador CLEBER DOS SANTOS FERREIRA por todo o ensinamento e incentivo, que sem essa ajuda eu não teria conseguido mais essa etapa em minha vida.

EPÍGRAFE

Há escolas que são gaiolas e há escolas que são asas. Escolas que são gaiolas existem para que os pássaros desaprendam a arte do voo. Pássaros engaiolados são pássaros sob controle. Engaiolados, o seu dono pode levá-los para onde quiser. Pássaros engaiolados sempre têm um dono. Deixaram de ser pássaros. Porque a essência dos pássaros é o voo. Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados. O que elas amam são pássaros em voo. Existem para dar aos pássaros coragem para voar. Ensinar o voo, isso elas não podem fazer, porque o voo já nasce dentro dos pássaros. O voo não pode ser ensinado. Só pode ser encorajado.

Rubem Alves

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1 Objetivo geral.....	12
1.2 Objetivos específicos.....	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO	13
2.1 Conceito de Jogo.....	13
2.2 A Pedagogia do Esporte: o jogo como proposta pedagógica.....	15
2.3 Jogos Coletivos.....	19
2.4 Jogos Cooperativos.....	21
2.4.1 Relação entre Jogos Cooperativos e Educação Física.....	24
3. METODOLOGIA	27
3.1 Método ou Delineamento do Estudo.....	27
3.2 Universo, sujeitos, e critérios de seleção.....	27
3.3 Estratégias traçadas para a pesquisa de campo.....	28
3.4 Técnicas e instrumentos de coleta de dados.....	28
3.5 Análise dos dados coletados.....	28
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO	30
5 CONCLUSÕES	44
REFERÊNCIAS	47
APÊNCICE.....	50

LISTA DE FIGURAS E TABELAS

FIGURA 01 -	Modelo de ensino dos jogos para a compreensão.....	19
FIGURA 02 -	O Ensino do Esporte Coletivo.....	20
FIGURA 03 -	Categorização dos Jogos Cooperativos.....	24
TABELA 01-	Sexo.....	30
TABELA 02-	Idade.....	31

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01 -	Importância do jogo para os professores.....	32
QUADRO 02 -	Forma de trabalhar os jogos nas aulas de Educação Física.....	33
QUADRO 03 -	Participação dos alunos durante as atividades propostas.....	34
QUADRO 04 -	Estratégias utilizadas para motivar os alunos nas aulas.....	36
QUADRO 05 -	Opinião dos professores sobre os jogos cooperativos.....	37
QUADRO 06 -	Os professores usam os jogos cooperativos nas aulas.....	38
QUADRO 07 -	Contribuição dos jogos cooperativos nas aulas.....	39
QUADRO 08 -	Relevância no que diz respeito à aplicabilidade dos jogos cooperativos....	40
QUADRO 09 -	Trabalhar regras e limites por meio de atividades lúdicas.....	41
QUADRO 10 -	Compreensão dos alunos nos aspectos formativos dos jogos cooperativos.....	42

RESUMO

O jogo, historicamente vem sendo utilizado como recurso pedagógico por educadores, nas mais diversas áreas de ensino, devido a sua importância por oportunizar aprendizagens e interações por meio de atividades lúdicas. Na área da Educação Física escolar a sua relevância, deve-se a possibilidade de explorar as práticas esportivas, pedagogicamente trabalhadas. Os jogos coletivos, modelo de atividades que ganha uma nova proposta a partir da Pedagogia do Esporte, vem trazendo possibilidades significativas, dentre elas, pode-se destacar os Jogos Cooperativos. O esporte ao assumir aspecto pedagógico tem objetivo de promover o desenvolvimento de habilidades, socialização e formação. Um novo olhar sobre os jogos de equipe que priorize a cooperação possibilita ao educador o trabalho interdisciplinar e a formação global do aluno. O objetivo de verificar se e como ocorre a inserção dos jogos cooperativos no contexto das aulas de Educação Física traçou a proposta e o norte para a pesquisa envolvendo professores de Educação Física da rede pública de ensino de Formosa-GO, a partir da fala dos envolvidos sobre a contribuição de tal prática para os objetivos previstos para área de ensino/série. Os resultados da pesquisa trouxeram para a discussão questões que podem contribuir para a área da Educação Física e a práxis do professor.

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

1. INTRODUÇÃO

Os jogos constituem um dos mais significativos recursos lúdicos de aprendizagem que o professor de Educação Física tem para oferecer nas praticas esportivas pedagogicamente transformadas, ou seja, cujos objetivos vão muito além do desenvolvimento cognitivo e psicomotor, como também um importante recurso lúdico.

Destaca-se também outro aspecto relevante do jogo para a educação: o social. É essa interação que além do aspecto lúdico desenvolve inúmeras outras habilidades, tais como a elaboração de estratégias e a resolução de situações problemas, característica de todas as atividades de jogos.

A oportunidade de voltar a prática pedagógica do professor de Educação Física para as práticas esportivas, tendo os jogos como principal recurso, leva-os a reflexão acerca de como desenvolver atividades com jogos, tendo como proposta, além do desenvolvimento psicomotor desenvolver também os aspectos de formação e como elemento motivacional o lúdico dos jogos coletivos. Assim, podem ter duas vertentes conhecidas; uma que exercita a competição e a consequente exclusão, outra a qual tem o respaldo da ludicidade para desenvolver o cognitivo, o psicomotor e as relações socioafetivas.

Os jogos coletivos já fazem parte da vida dos alunos desde a mais tenra idade. Na infância eles têm a proposta lúdica de socialização e formação de hábitos, na escola eles assumem aspectos de jogos transformados pedagogicamente e ainda assim serem lúdicos e motivadores.

Dentro desta perspectiva e nas várias ramificações do conceito de jogo, encontram-se os jogos cooperativos, que são uma proposta metodológica que tem por finalidade verificar as possibilidades de desenvolver atividades em que os alunos possam experimentar e vivenciar novas maneiras de jogar, desvencilhando dos objetivos únicos de ganhar ou perder, mas sim de cooperar.

Portanto, acredita-se que se o professor reconhece nos jogos cooperativos a possibilidade de desenvolver as habilidades necessárias, incluindo conceitos e conteúdos, previstos no currículo para a série e, dessa forma associar as

habilidades previstas pelo recurso lúdico, certamente seus objetivos serão alcançados.

Sendo assim, justifica-se a escolha do tema por trazer para a discussão a importância de que o professor compreenda que trabalhar o jogo como o esporte pedagogicamente transformado, proposta da Pedagogia do Esporte, em especial os Jogos Cooperativos, possibilitará um alcance maior dos objetivos que não aqueles voltados para a exclusão e ausência de alunos das aulas de Educação Física.

Baseado na concepção de que através de atividades lúdicas e práticas pedagógicas voltadas às aprendizagens significativas, consegue-se motivar alunos e professores para desenvolverem projetos inovadores, visando redimensionar o processo de ensino-aprendizagem da educação física; tem-se por objetivo perceber, na visão do professor de Educação Física da rede municipal de ensino, se e como os jogos cooperativos são trabalhados em sala de aula alcançando os objetivos pedagógicos traçados.

Mas para contextualizar a temática em questão, buscou-se uma revisão na literatura a partir das concepções de Piaget (1985); Duckur (2004); Cezar (2009); Araujo (2008); Gallatti (2006); Leonardo, Scaglia e Reverdito (2005); Paes e Balbino (2005), Brotto (2002) dentre outros; sendo abordado o Jogo, conceito, tipos, Jogos coletivos e Jogos Cooperativos e em seguida a exploração dos jogos na Pedagogia do Esporte e nas aulas de Educação Física.

Utilizou-se para tanto o método descritivo de abordagem qualitativa, tendo como universo os professores das escolas municipais de Formosa-GO, do 6º ao 9º do Ensino Fundamental, tendo como instrumento um questionário. Os dados coletados serviram como fonte de referência para análise proposta no início do trabalho e das pesquisas, assim como forma de responder ao seguinte problema de pesquisa: Os jogos cooperativos fazem parte do contexto das aulas de Educação Física nas escolas de Formosa-GO? Como os professores de Educação Física fazem uso dos jogos cooperativos durante suas aulas?

1.1 Objetivo Geral

Verificar se e como ocorre a inserção dos jogos cooperativos no contexto das aulas de Educação Física, possibilitando assim uma discussão acerca de tal prática.

1.2 Objetivos Específicos

- Analisar o destaque dado ao jogo nas aulas de Educação Física;
- Verificar se e como os jogos cooperativos são trabalhados durante as aulas;
- Identificar na fala dos envolvidos as contribuições de tal prática.

:

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Conceito de Jogo

Inicialmente a compreensão de jogo dentro das práticas pedagógicas, independente de área da educação, torna-se fundamental, portanto buscou-se em diversos autores determinada definição.

Huizinga (2000, p. 33) destaca a seguinte definição:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

O autor acredita que o jogo é essencial na vida da criança e quando jogam assimilam e podem transformar a realidade, sendo uma atividade poderosa para estimular a vida social. Piaget *apud* Freire (1996, p. 48) da mesma forma relata que “o conhecimento não pode ser concebido como algo pré-determinado nas estruturas internas do sujeito por quanto esse resultam de uma construção efetiva e contínua...”

O mesmo divide o jogo em três categorias: o jogo de exercícios, onde o objetivo é exercitar a função em si; o jogo simbólico, em torno dos 2 anos a 6 anos que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas de executar a representação colocando-se independente das características do objeto, funcionando em esquema de assimilação; o jogo de regras, no qual está implícita uma relação inter-individual que exige a resignação por parte do sujeito, sendo estes transmitidos socialmente de criança para criança e vão aumentando o grau de dificuldade de acordo com seu desenvolvimento social. Cita ainda outra modalidade, o jogo de construção, em que a criança cria o jogo.

Marcelino (1999) ainda comenta que o jogo pode ser utilizado, como recurso didático, em várias áreas do conhecimento, pois é uma ferramenta que oferece inúmeras possibilidades para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, principalmente para motivar o aluno, pois por meio do manuseio de materiais

(brinquedo), da expressividade através dos movimentos, brincando e jogando, a criança pode incorporar os conhecimentos de forma concreta, aprendizagem lúdica.

Dessa forma, Freire (2002) considera que o jogo, então, passa a ser reconhecido pelos educadores como uma importante ferramenta didática, que pode auxiliar no encaminhamento da prática pedagógica de forma criativa, inovadora e, o mais importante, muito prazerosa para as crianças, aproximando, assim, o aprender e o brincar.

A partir desse conceito sobre jogos percebe-se a importância da sua presença na escola, pois muito além do seu valor como atividade de lazer e socialização, ele pode contribuir para desenvolver habilidades específicas para o raciocínio lógico matemático, a resolução de situações problemas, elaboração de estratégias dentre outras habilidades. Em Lopes (2001), verifica-se que um dos objetivos do trabalho com jogos, seja em qual disciplina for, estará com o interesse voltado para habilidade de associar o lúdico ao desenvolvimento psicomotor e cognitivo.

Os jogos de forma geral, e acompanhando a própria evolução do homem, têm feito parte das atividades desenvolvidas pelos professores, cujo objetivo é trazer para a escola o lúdico e através dele a motivação para os alunos aprenderem e participarem ativamente das atividades.

A partir desse contexto que se cria pela possibilidade de ser o jogo um instrumento pedagógico, ampliando-se e transformando suas possibilidades, adquirindo novos significados dentro e por meio de sua prática, permitindo a quem joga aprender incessantemente. (BALBINO, 2001, p. 17).

A proposta de trabalhar os jogos, a partir de objetivos pedagógicos, nas aulas de educação física faz parte da proposta defendida por estudiosos da área, que comprovam os benefícios do que passou a ser denominado Pedagogia do Esporte.

Segundo Marinho (2007), a prática pedagógica com um caráter lúdico possibilita também ao professor organizar as atividades pedagógicas com as crianças de maneira a permitir-lhes vivenciar as situações de ensino-aprendizagem com seus pares, elaborando seus conhecimentos, conquistas e dificuldades.

2.2 A Pedagogia do Esporte: o jogo como proposta pedagógica

Os avanços tecnológicos e a mídia transformaram o esporte em um fenômeno mundial, despertando nas crianças de todas as idades a motivação para buscar desenvolver práticas esportivas. E isso repercutiu de forma positiva na vontade de participar nas aulas de Educação Física, que tem buscado redimensionar sua prática trabalhando pedagogicamente os jogos, nas suas mais variadas modalidades que possam ser adaptadas para a realidade de tempo e espaço das escolas. (JUNIOR e DARIDO, 2010).

Ao longo do processo histórico da Educação Física brasileira as ações pedagógicas foram voltadas para quebrar paradigmas do modelo tradicional-higienista, militar e eugenista, defendida tradicionalmente na metodologia trabalhada até os fins dos anos 70. A partir da década de 1980 a área começava, libertando-se do ensino tecnicista vivenciado na ditadura militar e realizando uma reflexão radical do conjunto, com um enfoque crítico para uma nova identidade de Educação Física no meio educacional. (ARAUJO, 2008).

A Pedagogia do Esporte é uma proposta nova, que promete uma nova dinâmica para a Educação Física escolar. É vista como uma reflexão a cerca da ação educativa, coadunando numa efetiva prática de intervenção. (BRASIL, 2006, p. 9).

Retornar na história e analisar o modelo tradicional do professor desenvolver suas atividades pedagógicas, nas aulas de educação física, envolvendo jogos e práticas esportivas. Mudanças significativas transformaram a forma de o professor inserir nas aulas novas possibilidades de ensinar e aprender principalmente através de jogos.

De acordo com Duckur (2004, p. 40):

Na renovação da educação física brasileira, a ampliação do quadro teórico sustentou, no final dos anos de 1980 e de 1990, o desenvolvimento de algumas novas propostas cujo ponto de identidade foi à intencionalidade em superar o paradigma da aptidão física e inaugurar uma prática baseada em valores humanísticos que promovesse a melhoria da qualidade de vida, a formação para cidadania e o alcance da consciência crítica.

O esporte é um elemento da cultura construído historicamente e instrumento importante para a sociedade. É uma peça fundamental, utilizada, às

vezes, como interesse de dominação da elite política e burguesa e como atividades, as quais têm na sua essência elementos constitutivos que interagem e se materializam em práticas corporais. O esporte é institucionalizado e formado por técnicas, táticas, estratégias, regras, competições e concretizado pelos aspectos biológico, psicológico, social e humano. (ARAUJO, 2008).

Ao encontrar obstáculos na realidade concreta alguns fatores podem prejudicar a ação pedagógica do professor, como a desconsideração ou a falta de conhecimento das propostas da Pedagogia do Esporte; a confusão estabelecida pela herança progressista da educação física no tratamento metodológico do esporte; o atual esporte escolar é ainda restrito a crianças e adolescentes consideradas talentos esportivos.

Alguns problemas podem ser destacados: a) o oferecimento do esporte de maneira desvinculada do projeto pedagógico da escola; b) conteúdos repetitivos do esporte em diferentes níveis do sistema escolar; c) ensino fragmentado do conteúdo esportivo. (PAES, 2006, p.220).

A pedagogia do esporte é defendida pelos estudiosos da área da Educação Física, pois trabalha o aspecto pedagógico associado ao desenvolvimento dos alunos, de forma a contribuir para o aprendizado, rendimento dos alunos, bem como aprimorar a própria atuação profissional do agente pedagógico do movimento, o professor de Educação Física (JUNIOR, 2009).

A pedagogia do esporte pode ser definida como:

[...] um campo do conhecimento que trata do relacionamento entre o Esporte e a Educação. A Pedagogia do Esporte é direcionada para dar os fundamentos teóricos para a prática dos esportes com o objetivo de melhorar o desenvolvimento do homem e enriquecer a qualidade de vida. Área acadêmica de estudo que focaliza as intervenções educacionais no domínio do Esporte e do movimento humano (BARBANTI, 2003, p. 222).

O professor de Educação Física, como qualquer educador de outra área da educação, tem como objetivo e responsabilidade a transmissão de conhecimentos, dando um tratamento, uma direção pedagógica que pode ser intencional, consciente ou organizada. Com efeito, é correto afirmar que “para se ensinar um determinado conteúdo não basta que o professor seja um especialista em determinada área do conhecimento”. E preciso ir além, não basta apenas “transmitir conhecimento; o professor deve ir além e pensar no “como ensinar”, “para quem ensinar” e “por que

ensinar". Devemos buscar novos métodos, novas forma em nossas aulas para atingirmos o objetivo proposto, qual seja: um ensino de qualidade" (FLORENTINO e SALDANHA, 2007).

Para Araujo (2008, p. 15) na prática pedagógica do professor de Educação Física é "possível encontrar dificuldades na visualização de uma cultura corporal/esportiva como método".

De acordo com o mesmo

Contrária a outras "disciplinas mais teóricas há pouca sistematização do conhecimento e dos conteúdos, levando o professor a construir seu próprio material de aula, ou seja, apostilas como auxílio no processo de ensino-aprendizagem" (ibdem, p. 15).

Assim, é inegável que a Educação Física apresentada além das fontes teóricas, fundamenta-se muito na sua proposta prática, e nesse caso o lúdico é um forte elemento motivador.

De acordo com Paes e Balbino (2009, p. 73), o profissional de Educação Física "não deve reduzir a pedagogia do esporte somente a questões metodológicas, pois isso limita as possibilidades do esporte, reduzindo-o a uma prática singular e antiga". De forma contrária o profissional de Educação Física nas suas atribuições "deve compreender o esporte e a pedagogia de uma forma mais ampla, transformando-os em facilitadores no processo de educação e formação de crianças e jovens". (p. 74)

Conforme Paes (2006, p.222) "há dificuldade dos professores em compreender o esporte como um fenômeno humano e plural nos seus significados". Durante décadas os jogos tiveram no esporte o foco na competição, na excessiva cultura do corpo, de privilégios de habilidades específicas muitas exercendo e incentivando a cultura da exclusão.

Araujo (2008, p. 21) diz que observando a realidade da Educação Física, da formação do professor e do esporte, os docentes optam no decorrer da sua prática pedagógica por um ensino tradicional do esporte, reproduzindo em suas aulas o modelo competitivo (performance) e a valorização da perfeição de movimentos fragmentados dos fundamentos técnicos. A inversão de papéis é visível, ou seja, o professor frente a essa situação passa a ser técnico, e o aluno um atleta.

O currículo e toda a proposta da Educação Física contemporânea dá ênfase para mudar a concepção de que o ambiente de aula não deve ser convertido em um centro de “batalha” (treinamento), reforçando a pedagogia de que os jogos devem enfatizar a ideia de cooperação, formação de hábitos saudáveis.

Dessa forma, a pedagogia do Esporte tem o compromisso de:

[...] analisar, interpretar e compreender as diferentes formas esportivas à luz de perspectivas pedagógicas. Obriga-se, de certa forma, a refletir sobre o sentido do esporte como prático de formação e educação, de realização da humanidade e da condição humana no homem. (BENTO, 2006, p. 26).

O esporte ao assumir o aspecto pedagógico e, portanto, educativo, tem capacidade e a possibilidade de proporcionar por meio de jogos e brincadeiras que a escola possa exercer sua função social de oportunizar que o aluno experimente as regras e aprenda, possa ser capaz de interagir com o objeto da aprendizagem e ao mesmo tempo de sujeito dessa aprendizagem. O esporte torna-se educativo quando a sua prática não for uma obrigação, mas um prazer para o aluno.

O modelo de ensino dos jogos pela/para compreensão (teaching games for understanding - TGFU) foi sistematizado nos seus traços fundamentais por Bunker e Thorpe em 1982. Este modelo pretende que a atenção tradicionalmente dedicada ao desenvolvimento das habilidades se desloque para o desenvolvimento da capacidade de jogo, subordinando o ensino da técnica à compreensão tática do jogo. A premissa é a de que as situações ou circunstâncias de jogo devem ser introduzidas antes e que a partir daí se possa assegurar que as habilidades sejam ensinadas de uma forma contextualizada. (ARAUJO, 2008).

O mesmo enfoca o ensino de conceitos, táticas e processos de decisão associados, movimentos e habilidades do esporte em nível básico (para iniciantes do ensino fundamental). Apresenta as seguintes características: Expansão no formato do ensino de jogos; Organização por categorias de jogos ao invés de jogos individuais; Teorização sobre a transferência de aprendizagem na abordagem temática; Discussão sobre a eficácia do ensino e construção curricular.

MODELO PARA O ENSINO DOS JOGOS DESPORTIVOS



Figura 1 - Modelo de ensino dos jogos para a compreensão.

Fonte: GRAÇA, Amândio; MUSCH, Eliane; et.al (2003) apud ARAUJO (2008, p. 44).

A proposta baseada no TGFU envolve a organização/sistematização das aulas de esporte por meio da compreensão do jogo. A categorização dos jogos por semelhanças estruturais e táticas envolve quatro categorias: jogos de invasão, jogos de rede\parede, jogos de rebatida e jogos de alvo. (ARAUJO, 2008).

Reforça ainda que haja várias curiosidades e novidades para os brasileiros, desde o formato de aulas, às justificativas, dicas, tarefas práticas e questões avaliativas. Por se tratar de um livro de caráter acentuadamente prático-metodológico, o leitor verá que as dinâmicas dos jogos podem ser perfeitamente adaptadas à realidade brasileira e aos alunos independentes da série e da modalidade de ensino.

2.3 Os Jogos Coletivos

No cotidiano da nossa infância, das brincadeiras de rua, na escola e mesmo nas atividades de práticas esportivas desenvolvidas na escola, jogos como: basquetebol, voleibol, handebol, futsal e futebol são exemplos de jogos coletivos conhecidos mundialmente.

Jogos esportivos referem-se ao conjunto de várias modalidades de jogos, eles possuem características comuns e específicas, tem regras e auxiliam o desenvolvimento motor, cognitivo e social do indivíduo, além de favorecer as atividades de grupo e a forma lúdica de trabalhar em grupo (SCHERRER; GALLATTI, 2008).

A proposta de compreensão dos jogos passa por uma visão diferente da abordagem tradicional, que sempre enfatizou a técnica como centro das atenções de toda pedagogia esportiva. Assim, a técnica seria o “modo de fazer” e a tática, “as razões do fazer”, (DAOLIO *apud* ARAUJO, 2008). Na base da estrutura pendular está os princípios operacionais e na sua extremidade os gestos técnicos específicos de cada modalidade, passando pelas regras de ação.



Figura 2 – O Ensino do Esporte Coletivo – Modelo pedicular

Fonte: GRAÇA, Amândio; MUSCH, Eliane; et.al (2003) *apud* ARAUJO (2008, p. 45).

Araujo (2008) diz que a finalidade desse modelo é indicar que, como um pêndulo em balanço, os princípios operacionais, na sua base, por serem comuns e básicos as modalidades esportivas coletivas, realizam um movimento menor do que na sua extremidade, onde se localizam os gestos técnicos. Este modelo procurou avançar no processo de ensino, com as ênfases necessárias, ao longo do processo, inicialmente, nos princípios operacionais; posteriormente, nas regras de ação; e, finalmente, na execução dos gestos técnicos.

O ideal ao trabalhar os jogos, no planejamento das aulas de Educação Física é além da ludicidade da proposta, oportuniza não somente trabalhar técnicas e conceitos, mas antes de tudo promover uma atividade com a riqueza de ser lúdica.

Paes e Balbino (2009) acrescenta que é preciso ainda, especialmente tratando-se dos jogos esportivos coletivos, considerarem três aspectos fundamentais: a) imprevisibilidade - as ações nunca se repetem; b) criatividade - não fazer somente o óbvio; e c) complexidade, é preciso considerar os diferentes elementos, inerentes ao contexto da pedagogia do esporte.

Portanto, pesquisas na área da Pedagogia dos Jogos Coletivos são relevantes para o professor de Educação Física Escolar, atuantes nas turmas de 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, como forma de trabalhar de forma lúdica o desenvolvimento das diversas habilidades, oportunizadas pelas práticas de esportes coletivos – os jogos.

Dessa forma os jogos coletivos podem ser vistos como uma ferramenta e um ponto de partida para o que veremos a seguir que são os jogos cooperativos.

2.4 Jogos Cooperativos

Terry Orlinck é considerado a maior referência sobre jogos cooperativos, em trabalhos e estudos sobre o tema. Esse pesquisador defende que os jogos cooperativos historicamente são considerados como jogos baseados em oportunidade de diversão, que da competição, onde se procura evitar as violações físicas e psicológicas entre os participantes. Esse conceito trabalhado pelos incentivadores desses jogos desde as comunidades tribais encontra respaldo nos ideais da educação contemporânea, onde a proposta é justamente incentivar a cooperação, a competição sadia e o respeito ao outro. (ORLICK, *apud* BROTTTO, 2002).

Brotto (2002) faz uma retrospectiva para mostrar como os jogos perpetuados por determinadas sociedades refletem e repassam valores éticos, culturais e morais, como é o caso dos Jogos Competitivos, que são baseados na cooperação, na aceitação, na diversão.

O objetivo desse autor de criar uma categorização, cujo objetivo é servir como referência para os trabalhos e pesquisas sobre jogos cooperativos, mostrando como adaptar os jogos desenvolvidos na escola, por uma concepção não competitiva. Para tanto explica quais as características e os objetivos de cada um deles.

De acordo com Leonardo, Scaglia e Reverdito (2009, p. 240) cabe um esclarecimento de que “uma família de jogos caracteriza por conglomerados de jogos, ou seja, por aproximação de modalidade esportiva partindo dos mesmos objetivos propostos, que possuem semelhanças e diferenças entre si”. Essa proposta de prática esportiva trazida para as aulas de Educação Física, deve “trazer uma nova visão da esportivização nessas aulas”. E trabalhar os esportes a partir da concepção não só de jogos competitivos, mas também os jogos cooperativos.

O professor, ao trazer os jogos cooperativos, para as atividades pedagógicas do cotidiano das aulas de Educação Física, tem a oportunidade de ensinar por meio de metodologias que saem do tradicionalismo, pautada na ludicidade, e seguindo a proposta dos PCN's de Educação Física (6º ao 9º ano) do Ensino Fundamental.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's (BRASIL, 1998) dão um destaque aos jogos como ferramenta didática e evidenciam que através da sua vivência há uma interação do sujeito com o objeto, possibilitando a atribuição de significados aos conteúdos por parte da criança. O documento também evidencia que o educador, ao utilizar os jogos como ferramenta, pode desenvolver sua prática pedagógica através de uma multiplicidade de propostas, trabalhando de forma multidisciplinar, com a possibilidade de abordar os temas transversais de modo significativo.

De acordo com Garganta *apud* Leonardo, Scaglia e Reverdito (2009)

[...] o jogo deve ser uma peça fundamental para a aprendizagem esportiva, a ponto de nortear todo seu ensino, pois, por ser ele um sistema complexo, sua manifestação é a única capaz de pedagogizar o esporte coletivo de maneira dinâmica e sistêmica. (p. 239).

É necessário que os professores estejam atentos no planejamento e na execução das atividades de esportes coletivos, tendo em vista que os jogos na Educação Física escolar tem:

[...] uma proposta mais arrojada, espera-se associar o lúdico às atividades, onde possam ser trabalhadas ludicamente o desenvolvimento psicomotor, a interação entre os pares, a educação pelo movimento, e os aspectos formativos visando dessa maneira sempre o desenvolvimento global das crianças e jovens. (BALBINO, 2001).

A abordagem, relacionando Jogos Cooperativos e saúde, conta com a defesa de Farinatti e Ferreira (2006), pois entendem que essa proposta vai ao encontro da perspectiva multifatorial da promoção da saúde defendida como objetivos da Educação Física Escolar.

Nas escolas, onde atualmente se percebe um número significativo de indisciplina, problemas comportamentais, agressividade e episódios de violência, Callado (2001) inclui uma nova concepção a "*Educação Física para a Paz*", ou seja, reforça a defesa da proposta dos Jogos Cooperativos como oportunidade de desenvolver hábitos formativos, através de procedimentos formativos e atitudinais.

Brotto (2002) aponta a importância dos jogos cooperativos como uma proposta de mostrar o um tipo de esporte menos competitivo e excludente, ou seja, "caracterizando-os como um exercício de convivência fundamental para o desenvolvimento pessoal e para a transformação." (p. 3). Reforçando essa defesa o autor aponta algumas das características, que se espera sejam desenvolvidas nos participantes desse tipo de jogo: "respeito mútuo, confiança, liberdade, re-criação, diálogo, paz-ciência, entusiasmo e continuidade" (p. 40).

Dentre a maioria dos autores que defendem os Jogos Cooperativos, pode-se destacar Salvador e Trotte (2001) que encontram nesse tipo de jogos a possibilidades de que os alunos tenham a oportunidade de vivenciarem e experimentarem atividades que contribuam para a mudança de comportamento, mudando a visão competitivista dos jogos.

A figura abaixo mostra os tipos de jogos cooperativos e suas características:

Tipos de jogos	Características dos jogos
Jogos Cooperativos sem perdedores	São os jogos plenamente cooperativos, pois todos jogam juntos e não há perdedores.
Jogos Cooperativos de Resultado Coletivo	Existe a divisão em duas ou mais equipes, mas o objetivo do jogo só é alcançado com todos jogando juntos.

Jogos Cooperativos de Inversão	Envolvem equipes, mas os jogadores trocam de equipe a todo instante, dificultando reconhecer vencedores e perdedores.
Jogos Semi- cooperativos	Visam estimular a participação daqueles que normalmente de um jogo devido a uma menor habilidade, criando regras para facilitar a participação desses.

Figura 3 – Categorização dos Jogos Cooperativos

Fonte: CORREIA (2007, p. 3). <http://www.efdeportes.com/efd107/jogos-cooperativos-e-educacao-fisica-escolar.htm>. Acesso em 20/10/2013.

A proposta de categorizar os tipos de jogos cooperativos é justamente para oferecer ao professor às diversas possibilidades para adequação desse jogo para a realidade da turma participante dessa atividade. Um dos tipos de jogos cooperativos mais desenvolvidos nas escolas, dentro da faixa etária a que se destina essa pesquisa são os jogos de resultado coletivo.

2.4.1 Relação entre Jogos Cooperativos e Educação Física

Essa proposta metodológica dos jogos cooperativos tem como finalidade verificar as possibilidades de desenvolver atividades em que os alunos podem experimentar e vivenciar novas maneiras de jogar, desvincilhando dos objetivos únicos de ganhar ou perder, mas sim de cooperar.

A motivação nas aulas de Educação Física é extremamente importante. Chicati (2000) realizou pesquisas junto a um grupo de alunos concluiu que uma grande parcela deles não se interessa pelas aulas de Educação Física Escolar, apontando como motivos: a aula ser desinteressante, além da falta de material e espaço adequados. E, que as aulas de Educação Física não estão sendo tão motivantes, pois os alunos vêm recebendo sempre os mesmos conteúdos desde o ensino fundamental. E, que quase sempre a opção do professor é o desporto.

De acordo com Araujo et al. (2008), apontar o professor como o maior responsável em promover a valorização e motivação da disciplina Educação Física, pode parecer um pouco forte demais. Mas se levarmos em conta que o professor pode promover essa valorização pela própria forma como elabora e pratica suas atividades em aula, sensibilizando e promovendo a participação do aluno,

argumentando sobre a importância da disciplina, dos componentes curriculares trabalhados, os benefícios gerados pela prática de Educação Física Escolar. Essa ação conscientizadora do papel da Educação Física na vida escolar de jovens e adolescentes deve permear toda a comunidade escolar e ultrapassar os muros da escola.

As pesquisas de Delgado e Paranhos (2009) mencionam o quanto o interesse dos alunos nas aulas de Educação Física é influenciado pelas relações aluno/professor e aluno/aluno, o conteúdo das aulas e as metodologias utilizadas, mais uma vez cabe destacar a importância das estratégias de ensino adotadas pelo professor.

A proposta da escola de trabalhar a diversidade, cultivar a paz e utilizar as atividades de jogos como processo de aprendizagem e socialização através do lúdico, traz como proposta desenvolver atividades que promova a interação entre os pares, a interação entre professor e aluno, dessa forma vislumbra-se a proposta dos jogos cooperativos como intervenções teórica e prática nas atividades de educação física.

Para tanto, pode-se citar Bertrand (2001), quando o autor se refere à educação do futuro, que exigirá das crianças e jovens de hoje a formação de valores diferentes da competição, da segregação e do racismo. Bertrand e vários outros autores defendem a utilização da educação física como proposta de aprendizagem e interação lúdica de crianças e jovens através das atividades de jogos.

Brotto (2002), apresenta uma síntese da proposta de seu projeto de jogos cooperativos, para redimensionar as práticas esportivas na escola: os jogos cooperativos devem ser utilizados:

[...] como uma prática de re-educação capaz de transformar nosso condicionamento competitivo para vencer na vida, em alternativas para o exercício da convivência e direciona estes jogos para serem utilizados em casa, no trabalho, no trânsito, nas relações interpessoais, porque podemos jogar com o outro em vez de jogar contra, transformando o adversário em solidário e assim podemos compartilhar vida e potencializar habilidades humanas, tais como: alegria, espontaneidade, criatividade, confiança e respeito mútuo com liderança e responsabilidade . (p. 41).

A proposta metodológica do professor faz com que os jogos cooperativos deixem de ter a visão de competição que era colocada, de forma errônea nas aulas

tradicionais de Educação Física escolar. Esse novo olhar sobre as atividades de equipes na prática da educação pelo movimento possibilita ao professor trabalhar de forma interdisciplinar hábitos e valores que contribuirá para a formação global do aluno.

3 METODOLOGIA

3.1. Método ou Delineamento do Estudo

Para atender aos objetivos do estudo, tornou-se necessário definir um modelo que mais se adaptasse a proposta de pesquisa de campo e que fosse compatível com o universo que faz parte da pesquisa: as escolas de Ensino Fundamental da Secretaria Municipal de Educação da cidade de Formosa-GO.

Essa proposta de pesquisa é o Estudo de Caso, que parte da Pesquisa Descritiva de abordagem qualitativa, pois se propõe ir a campo aplicar um questionário, assim como interar-se do Projeto Político Pedagógico da escola participante, visando saber se há e quais são os projetos que a escola está desenvolvendo para trabalhar os jogos coletivos, ou mais especificamente se é trabalhado e como são trabalhados os jogos cooperativos dentro do currículo das aulas de Educação Física das referidas escolas.

O estudo de caso, fundamentado na coleta de dados por meio de pesquisa de campo quantitativo-descritiva, “consiste em investigações de pesquisa empírica, cuja principal finalidade é o delineamento ou análise das características de fatos ou fenômenos” (LAKATOS e MARCONI, 2003, p. 187).

3.2. Universo, sujeitos e critérios de seleção

O local da pesquisa foram 03 instituições de Ensino Fundamental, da rede municipal de ensino que atendem turmas de 6º ao 9º ano. Os sujeitos foram 10 (dez) professores do Ensino Fundamental do Município de Formosa-GO. Para tanto foram realizadas visitas a várias escolas, e conforme a receptividade foi feita a opção de escolha.

O primeiro critério de inclusão foi ser professores de Educação Física atuantes em turmas de 6º ao 9º ano, estar atuando na rede pública de ensino das escolas públicas de Formosa-GO.

Segundo Vergara (2006, p. 51) a amostra selecionada foi a não-probabilística, por acessibilidade, “a amostra por acessibilidade está longe de qualquer procedimento estatístico, seleciona elementos pela facilidade de acesso a eles”.

Os critérios de exclusão foram: acessibilidade e professores de Educação Física de outros anos pelo fato de que os alunos não se encontram na faixa etária e ano que faz parte do centro de interesse da pesquisa.

3.3. Estratégias traçadas para a pesquisa de campo

Foi solicitada aos gestores da escola a autorização para realizar a pesquisa, após prestar os primeiros esclarecimentos, entregar a solicitação de autorização (TCLE) para os professores para saber do aceite em participar da pesquisa. Em seguida foram agendados dia e horário que o professor pudesse atender e responder as questões da pesquisa.

3.4. Técnicas e Instrumentos de coleta de dados

O instrumento utilizado foi o questionário com questões subjetivas destinadas aos professores das turmas do 6º ao 9º ano. O questionário, de acordo com Vergara (2006), trata-se de um instrumento de coleta de dados de fácil aplicação, de questões objetivas e que favorece a comparação das respostas.

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências e de Saúde da UnB sob o número 080/2012.

3.5. Análise dos dados coletados

Os dados foram tratados por meio de tabelas, buscando uma análise qualitativa, avaliando as respostas e analisando-as. Os resultados foram dispostos em tabelas, por questões oferecendo a oportunidade de comparação das falas, o que favoreceu as considerações finais da percepção dos professores em cada uma das questões.

Esse procedimento só foi viável com as questões objetivo do instrumento de pesquisa, que se refere aos dados que compõe a percepção dos professores participantes a respeito da temática.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A pesquisa de campo foi realizada com uma amostra reduzida, pois se observa que a maioria das escolas da rede pública, tanto municipal quanto estadual, conta com um número de professores de carga reduzida de horas aulas destinada à disciplina e por isso, um número pequeno de turmas por escola, dessa forma, acaba por diminuir esse quantitativo.

Portanto, pode-se utilizar como referência o universo de 10 (dez) professores de Educação Física, com graduação na área e que atendem nas escolas municipais de Formosa-GO no Ensino Fundamental do 6º ao 9º anos.

O instrumento de coleta de dados, questionário semi-estruturado, foi composto por 4 (quatro) questões objetivas e 10 (dez) questões subjetivas. As primeiras quatro questões referem-se aos dados dos professores, tendo nas demais as falas acerca da temática.

DADOS DOS PROFESSORES

Tabela 01 – Sexo

Gênero – Sexo	Número	%
Masculino	4	40%
Feminino	6	60%
Total	10	100%

Historicamente a questão de gênero na área de formação de professor para a área de Educação Física, mostra uma prevalência para o sexo masculino, talvez pela própria tendência de esportivização voltadas para o modelo tradicional-higienista, militar e eugenista, metodologia trabalhada até os fins dos anos 70 (ARAÚJO, 2008).

A partir da nova proposta com mudanças significativas não só para desenvolver as aulas a partir de uma proposta lúdica de objetivos pedagógicos nos aspectos formativos, lúdicos e socializador, a área da Educação Física escolar passou a contar, como nas demais áreas de ensino, especialmente nos cursos de educação para o Ensino Fundamental, com uma procura maior por pessoas do sexo feminino, dados esses que fazem parte do IBGE das últimas décadas. Percebe-se

tal fato na referida amostra, onde a maioria (06 participantes) foram do gênero feminino.

Avaliar a faixa etária do professor, ao compor o perfil dos participantes da pesquisa, nos remete a duas questões fundamentais: a maturidade como educador e o tempo de graduação e que teve para a formação continuada, o que vai ser demonstrado nas informações sobre a sua prática pedagógica.

A maioria dos professores (40%) está na faixa etária entre 31 e 40 anos. De acordo com as informações a média de idade entre todos os professores é de 26 a 50 anos, o significa que nenhum deles é menor de 26 anos e maior que 50 anos.

As aulas de Educação Física requerem do professor segurança, liderança, espírito inovador, senso crítico e compromisso com as práticas desenvolvidas, ética e criatividade.

Tabela 02 – Tempo de Atuação

Tempo de Atuação	Número	%
1 a 5 anos	3	30%
6 a 10 anos	3	30%
11 a 15 anos	4	40%
Mais de 16 anos	0	0%
Total	10	100%

Na tabela 02 os dados apontam que os professores participantes da pesquisa estão, na maioria (40%), com um tempo de atuação de 11 a 15 anos, os demais (30%) tem de 1 a 5 anos e 30% de 6 a 10 anos. Esse fato vem comprovar que a maioria dos participantes tem mais de 5 anos, se levarmos em conta a somatória de todos aqueles que atuam há mais de 5 anos. Esse fato nos é importante, pois comprova que esses professores já tem experiência, em termos de tempo de atuação na área, que os possibilita emitir opiniões sobre o ensino de Educação Física escolar com propriedade.

A próxima categoria do questionário refere-se à formação do professor, as opções foram especialização, mestrado e doutorado, sendo que de acordo com as repostas, todos, ou seja, 100% dos professores têm curso de especialização na área da educação em geral. Esse é um dado significativo, pois mostra o perfil do novo educador, especialmente identificado nessa era da tecnologia, onde há a exigência do professor pesquisador, independente da área de atuação, que busque na

formação continuada ampliar seus conhecimentos, buscar modelos de novas práticas, reciclar e re-inventar a prática pedagógica.

Trazer para a discussão a questão do professor pesquisador, que busque novos conhecimentos e novas práticas, deve-se ao fato de que a Educação Física, é uma das áreas em que o professor deve sempre buscar práticas inovadoras, formas de estimular e motivar o aluno à participação de suas aulas.

Junior e Darido (2010) apontam que os jogos esportivos coletivos fazem parte da cultura contemporânea mundial, e modalidades como basquetebol, handebol, voleibol, futsal e futebol são conhecidos em diferentes partes do mundo, quando desenvolvidos a partir de objetivos pedagógicos adequados, esses jogos podem contribuir para o desenvolvimento integral do indivíduo. Por fazer parte da visão contemporânea das práticas esportivas, os jogos com a proposta de práticas esportivas pedagogicamente elaboradas quer do professor o contínuo exercício da pesquisa e atualização.

As próximas categorias serão representadas a partir de quadros com as falas “na integra” dos participantes da pesquisa. São questões subjetivas, onde se optou pela apresentação em forma de tabelas, comparativas entre a opinião dos participantes para cada uma das questões. Para análise utilizou-se a opção de destacar pontos em comum e os de discordância que tornaram mais significativos, merecendo destaque dentro da proposta da pesquisa.

A primeira questão subjetiva tinha como proposta averiguar qual a visão dos participantes sobre a importância do jogo.

Quadro 1 – Importância do jogo para os professores.

Inf,01	<i>É muito importante para uma boa integração dos alunos em sala de aula, fazendo com que ele participa com mais atenção das aulas.</i>
Inf,02	<i>Os jogos auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico. Assim também na coordenação motora, ou seja, trabalha o aluno em sua totalidade.</i>
Inf,03	<i>Os jogos contribuem para a assimilação por parte dos alunos dos fundamentos específicos, de valores sociais e interação entre o grupo.</i>
Inf,04	<i>Jogo é toda e qualquer competição em que haja regras que são feitas ou criadas</i>
Inf,05	<i>Incentivar a cultura, lazer e a socialização;</i>
Inf,06	<i>Trabalhar coletivamente e individual desenvolvendo</i>

	<i>habilidades cognitivas e socioculturais.</i>
Inf,07	<i>O jogo é um dos meios de aprender com significância.</i>
Inf,08	<i>Jogo é um brincar para se ter saúde física, emocional e intelectual</i>
Inf,09	<i>Com os jogos a criança aprende e ao mesmo leva-o a desempenhar um papel ativo na construção do seu conhecimento, promovendo o desenvolvimento socioafetivo e cognitivo.</i>
Inf,10	<i>Os jogos são facilitadores para o desenvolvimento do ser humano.</i>

Quando perguntados sobre a importância que atribuíam ao jogo, os professores em sua grande maioria relatam que proporciona uma boa integração entre os alunos; trabalha regras e valores e o desenvolvimento do raciocínio e da aprendizagem significativa, sendo que a ideia de jogo sendo uma ferramenta também aparece em destaque por outros pesquisados. Ideia semelhante é citada por Balbino (2001) quando afirma que:

[...] a partir desse contexto que se cria pela possibilidade de ser o jogo um instrumento pedagógico, ampliando-se e transformando suas possibilidades, adquirindo novos significados dentro e por meio de sua prática, permitindo a quem joga aprender incessantemente. (p. 17).

Oliveira (2006) reforça que no jogo, a criança se apropria daquilo que percebe da realidade, defendendo que o jogo não é determinante nas modificações das estruturas, mas pode transformar a realidade.

Dessa forma, tem-se através dos dados da referida questão uma visão acerca do conceito trazido pelos professores onde os jogos são considerados uma importante ferramenta que auxilia o processo de ensino aprendizagem.

O próximo tema abordado refere-se a como os jogos são trabalhados nas aulas de Educação Física.

Quadro 2 – Forma de trabalhar os jogos nas aulas de Educação Física.

Inf,01	<i>Através da participação dos alunos, mostrando que através dos jogos podemos aprender</i>
Inf,02	<i>Por meio de jogos educativos e recreativos</i>
Inf,03	<i>Por meio de atividades lúdicas que explorem todas as possibilidades (pré-desportivas competitivas e cooperativas)</i>
Inf,04	<i>Por meio da competição, desenvolvendo motor e crítico</i>
Inf,05	<i>Como uma forma de união entre a turma</i>

Inf,06	<i>De maneira dinâmica e harmônica entre as turmas</i>
Inf,07	<i>Sempre interdisciplinarizados com outros conteúdos</i>
Inf,08	<i>De forma lúdica com vários jogos e brincadeiras</i>
Inf,09	<i>Procuro trabalhar de forma simples, onde possa estimular os alunos a aprender brincando, também superar o individualismo, interagindo com os colegas.</i>
Inf,10	<i>Com atividades competitivas que exploram os alunos a desenvolver o corpo.</i>

Percebe-se nas falas dos professores que os jogos são trabalhados como jogos educativos e recreativos, como uma forma de aprendizagem de forma interdisciplinar. Sobre essa questão Araujo (2008, p. 21) quando diz que observando a realidade da Educação Física, da formação do professor e do esporte, os docentes optam no decorrer da sua prática pedagógica por um ensino tradicional do esporte, reproduzindo em suas aulas o modelo competitivo (performance) e a valorização da perfeição de movimentos fragmentados dos fundamentos técnicos. A inversão de papéis é visível, ou seja, o professor frente a essa situação passa a ser técnico, e o aluno um atleta.

Mas tal fato não foi percebido na fala dos participantes; logo, conclui-se que os jogos não são vistos somente como uma forma de lazer ou até mesmo como competição, mas como uma forma de interação entre os alunos, trabalhando suas habilidades e potencialidades.

Aos professores, também foi perguntado como se dava a participação dos alunos durante as atividades propostas no decorrer de suas aulas, obtendo-se as seguintes respostas.

Quadro 3 – Participação dos alunos durante as atividades propostas.

Inf,01	<i>Os alunos gostam de atividades diferenciadas por isso que as aulas que envolvem atividades com jogos ficam mais atrativos levando a uma aprendizagem melhor</i>
Inf,02	<i>Os alunos apreciam muito as aulas de Educação Física, já que a mesma possui um caráter lúdico</i>
Inf,03	<i>São bastante receptivas as propostas</i>
Inf,04	<i>Ótima de acordo a atividade desenvolvido no dia</i>
Inf,05	<i>Todos aceitam muito bem, pois optam de atividades diferenciadas</i>

Inf,06	<i>Relacionam-se muito bem, interagindo nas atividades propostas</i>
Inf,07	<i>Eufóricos, energizados, interessados e desafiadores.</i>
Inf,08	<i>Boa, sempre com bom humor e descontração</i>
Inf,09	<i>O trabalho em duplas ou em equipes é próprio para o desenvolvimento dos alunos, eles participam e se mostram bastantes interessados pelo o que faço</i>
Inf,10	<i>Os alunos gostam das atividades diferenciadas levando-se a pensar.</i>

A participação dos alunos nas atividades desenvolvidas nas aulas de Educação Física é inquestionável, visto que uma grande maioria dos alunos aprecia as aulas. O quadro acima reforça isso quando os professores relatam que gostam das atividades relacionadas à disciplina; os jogos são vistos como desafio, competitivo e como forma de motivação entre os alunos. A ideia de Salvador e Trotte (2001) completa as falas dos professores quando reforça que encontram nesse tipo de jogo a possibilidades de que os alunos tenham a oportunidade de vivenciarem e experimentarem atividades que contribuam para a mudança de comportamento, mudando a visão competitivista dos jogos.

Bertrand (2001), quando se refere à educação do futuro, ressalta que exigirá das crianças e jovens de hoje a formação de valores diferentes da competição, da segregação e do racismo. Esse e vários outros autores defendem a utilização da educação física como proposta de aprendizagem e interação lúdica de crianças e jovens através das atividades de jogos.

Nota-se pela fala dos autores e também dos professores que a Educação Física na atualidade é vista de forma diferenciada, não somente como uma mera disciplina onde os alunos podem extravasar suas energias, mas também como disciplina que tem como objetivo a formação global do aluno.

A questão da motivação dos alunos nas aulas de Educação Física também deve ser levada em consideração. Foi questionado aos professores que estratégias são utilizadas como motivação dos alunos nas aulas.

Quadro 4 – Estratégias utilizadas para motivar os alunos nas aulas.

Inf,01	<i>Em primeiro lugar eu chamo a atenção para as regras e limites e depois começamos a competição, pois os alunos só sentem bem motivados através da competição entre eles</i>
Inf,02	<i>Por meio de materiais didáticos variados e procurando sempre dinamizar as outras</i>
Inf,03	<i>Trabalhar com a diversidade de possibilidades que a Educação Física oferece</i>
Inf,04	<i>Valorizar as manifestações culturais do desenvolvimento humano</i>
Inf,05	<i>Oriento quanto às regras e o respeito ao próximo</i>
Inf,06	<i>Jogos diversificados, premiação torneios</i>
Inf,07	<i>O desafio de conseguir concluir a atividade com êxito e rapidez</i>
Inf,08	<i>Auxiliando no processo de aprendizagem, motivando as atividades</i>
Inf,09	<i>Competições atividades que estimulam neles a criatividade a iniciativa, a responsabilidade e o respeito</i>
Inf,10	<i>Com dinâmicas e jogos lúdicos</i>

O quadro 04 acima explora as estratégias utilizadas pelo professor para que os alunos sejam motivados a participar das aulas de educação física. O resultado mostra que os professores trabalham com a criatividade, dinâmica e com materiais didáticos variados para chamar a atenção dos alunos, de forma que a disciplina explore a diversidade e todas as possibilidades que a Educação Física favorece.

Ver se acha ou tira Araujo et al (2008) aponta o professor como o maior responsável em promover a valorização da disciplina Educação, Física, o que pode parecer um pouco forte demais. Mas se levarmos em conta que o professor pode promover essa valorização pela própria forma como elabora e pratica suas atividades em aula, sensibilizando e promovendo a participação do aluno, argumentando sobre a importância da disciplina, dos componentes curriculares trabalhados e os benefícios gerados pela prática de Educação Física Escolar. As pesquisas de Delgado e Paranhos (2009) mencionam o quanto o interesse dos alunos nas aulas de Educação Física é influenciado pelas relações aluno/professor e aluno/aluno, o conteúdo das aulas e as metodologias utilizadas, mais uma vez cabe destacar a importância das estratégias de ensino adotadas pelo professor.

Como foi citado anteriormente na fala dos autores o interesse para as aulas de educação física ocorre principalmente como o professor da disciplina passa essa

motivação. Se o mesmo é motivado, seus alunos vão sentir e vão querer participar das aulas de educação física.

A opinião dos professores a respeito da visão sobre dos jogos cooperativos, está representado no quadro 05 abaixo.

Quadro 5 – **Opinião dos professores sobre os jogos cooperativos.**

Inf,01	<i>São jogos que os alunos trabalham junto em prol de um só objetivo, ex: as gincanas e brincadeiras</i>
Inf,02	<i>São jogos que procuram trabalhar a integração do aluno</i>
Inf,03	<i>Jogos que promovam a interação estimulam o espírito de cooperação, união e socialização entre o grupo.</i>
Inf,04	<i>São dinâmicas de grupo com o mesmo objetivo despertando a consciência de cooperação</i>
Inf,05	<i>Jogos de grupos, pois tem de haver conexão entre si para alcançar os objetivos.</i>
Inf,06	<i>São jogos de grupos, com a finalidade de alcançar métodos.</i>
Inf,07	<i>O jogo que engloba os saberes em prol de uma causa (assunto)</i>
Inf,08	<i>E uma diminuição da agressividade, promovendo a exclusão da marginalidade.</i>
Inf,09	<i>Socialização, cooperação, interação.</i>
Inf,10	<i>São jogos que buscam a estimular a cooperação dos alunos.</i>

Quando perguntados sobre a opinião acerca da utilização dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física, a maioria dos professores possui a mesma opinião de que os jogos cooperativos são uma forma de trabalhar com a integração, cooperação e interação do aluno. Citam exemplo também da importância de trabalhar com os jogos de grupos como forma de estímulo a competição.

Nesse sentido, Brotto (2002) aponta a importância dos jogos cooperativos como uma proposta de mostrar o um tipo de esporte menos competitivo e excludente, ou seja, "caracterizando-os como um exercício de convivência fundamental para o desenvolvimento pessoal e para a transformação." (p. 3). Reforçando essa defesa o autor aponta algumas das características, que se espera sejam desenvolvidas nos participantes desse tipo de jogo: "respeito mútuo, confiança, liberdade, re-criação, diálogo, paz-ciência, entusiasmo e continuidade" (p. 40).

Callado (2001) inclui uma nova concepção a "*Educação Física para a Paz*", ou seja, reforça a defesa da proposta dos Jogos Cooperativos como oportunidade

de desenvolver hábitos formativos, através de procedimentos formativos e atitudinais.

Pelas falas dos autores e também dos professores citados acima, os jogos cooperativos podem ser explorados de diversas formas e todas com o objetivo de dinamizar e também modificar a imagem da aula de Educação Física tradicional que vem se trabalhando nas escolas.

Neste quadro 06 foi perguntado aos professores se os mesmos fazem uso dos jogos cooperativos e, caso afirmativo, como fazem nas aulas que eles ministram.

Quadro 6 – Os professores usam os jogos cooperativos nas aulas.

Inf,01	<i>Sim, pois gosto de colocar os alunos para participarem de tudo na sala de aula, desde um lanche coletivo até gincanas e brincadeiras.</i>
Inf,02	<i>Sim. Dinâmicas de grupo.</i>
Inf,03	<i>Sim. Utilizo jogos como o pega-corrente, futebol de duplas e a cerca.</i>
Inf,04	<i>Sim, a cooperação uns com os outros, atividades que proporciona prazer aos alunos.</i>
Inf,05	<i>Sim, pois é a forma de integrar os alunos de forma descontraída.</i>
Inf,06	<i>Sim. Pois é uma maneira de interagir com os alunos, tornando as aulas mais dinâmicas.</i>
Inf,07	<i>Sim. O futebol em dupla, um aluno preso ao outro.</i>
Inf,08	<i>Sim, criando sempre um ambiente gratificante e atrativo.</i>
Inf,09	<i>Sim, procuro levá-los a valorizar a convivência entre eles, respeitando sempre a maneira de ser e pensar dos colegas.</i>
Inf,10	<i>Sim. Jogos como amarelinha, salve latinha, pique-pega.</i>

O quadro acima mostra que todos os professores trabalham com os jogos cooperativos em suas aulas, seja em forma de dinâmica ou na apropriação de uma modalidade de esporte, mas os jogos são trabalhados respeitando sempre convivência entre os alunos e o respeito mútuo.

Marcelino (1999) ainda comenta que o jogo pode ser utilizado, como recurso didático, em várias áreas do conhecimento, pois é uma ferramenta que oferece inúmeras possibilidades para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, principalmente para motivar o aluno, pois por meio do manuseio de materiais

(brinquedo), da expressividade através dos movimentos, brincando e jogando, a criança pode incorporar os conhecimentos de forma concreta, aprendizagem lúdica.

Freire (2002) reforça quando considera que o jogo, então, passa a ser reconhecido pelos educadores como uma importante ferramenta didática, que pode auxiliar no encaminhamento da prática pedagógica de forma criativa, inovadora e, o mais importante, muito prazerosa para as crianças, aproximando, assim, o aprender e o brincar.

Nota-se que os professores de educação física estão modificando seus conceitos e buscando novas formas de trabalhar a disciplina de educação física, promovendo uma educação emancipadora, trabalhando a diversidade e uma “educação para a paz”.

A categoria abaixo relaciona às contribuições dos jogos cooperativos utilizados nas aulas dos professores entrevistados. O quadro 07 mostra a opinião dos mesmos a respeito dessa questão.

Quadro 7 – Contribuição dos jogos cooperativos nas aulas.

Inf,01	<i>Os alunos aprendem que não vivem sozinhos e que é preciso ter regras e limites para vivermos em sociedade.</i>
Inf,02	<i>Além de buscar a socialização visa à participação de todos os indivíduos.</i>
Inf,03	<i>Colaboram para a coletividade e faz com que os alunos aprendam a conviver com o grupo.</i>
Inf,04	<i>Serve para libertar da competição, tendo como objetivo maior a participação.</i>
Inf,05	<i>Maior participação nas aulas e uma competição saudável.</i>
Inf,06	<i>Participação nas aulas incentiva a disciplina, união entre a equipe maior produtividade.</i>
Inf,07	<i>A união dos alunos, a cooperação entre eles.</i>
Inf,08	<i>Uma boa convivência com os outros, organização por novas competições.</i>
Inf,09	<i>Estímulo a solidariedade entre os alunos, superando sempre o individualismo.</i>
Inf,10	<i>Desenvolvendo a solidariedade, o espírito amigo dos alunos.</i>

As contribuições dos jogos cooperativos para as aulas de educação física são inúmeras como foi claro no resultado do quadro acima. A maioria dos professores alega que os alunos aprendem sozinhos, o espírito de competição e

solidariedade está sempre presente e também que a participação nas aulas incentiva a disciplina, união entre a equipe e maior produtividade.

Araujo (2008, p. 21) diz que observando a realidade da Educação Física, da formação do professor e do esporte, os docentes optam no decorrer da sua prática pedagógica por um ensino tradicional do esporte, reproduzindo em suas aulas o modelo competitivo (performance) e a valorização da perfeição de movimentos fragmentados dos fundamentos técnicos. A inversão de papéis é visível, ou seja, o professor frente a essa situação passa a ser técnico, e o aluno um atleta.

Foi perguntado aos professores sobre as relevâncias no que diz respeito à aplicabilidade dos jogos cooperativos.

Quadro 8 – Relevância no que diz respeito à aplicabilidade dos jogos cooperativos.

Inf,01	<i>O respeito entre os alunos, pois com os jogos cooperativos os alunos sabem que é preciso respeitar o colega e funcionários da escola.</i>
Inf,02	<i>A socialização e a participação coletiva dos alunos.</i>
Inf,03	<i>No aspecto social, o trabalho em grupo, no cognitivo o respeito ao próximo e a delimitação de limites das ações.</i>
Inf,04	<i>A iniciativa, cooperação e a socialização.</i>
Inf,05	<i>Respeito mútuo e boa interação com o grupo.</i>
Inf,06	<i>União e a interação entre a equipe.</i>
Inf,07	<i>Quando a professor permite que alunos compreendam o valor da cooperação todos serão recompensados por toda a vida.</i>
Inf,08	<i>Os jogos ajudam no desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social.</i>
Inf,09	<i>Troca de experiência entre os alunos, onde procuro ensinar para os alunos que os jogos são para todos e não para alguns mais talentosos.</i>
Inf,10	<i>O aspecto crítico e social de um trabalho em grupo e coletivo.</i>

O resultado do quadro acima mostra a opinião dos entrevistados acerca dos aspectos relevantes na aplicabilidade dos jogos cooperativos. Os aspectos mais considerados foram à interação entre equipes; a cooperação e socialização; troca de experiências e os jogos também podem ajudar no desenvolvimento físico, afetivo e intelectual dos alunos.

Salvador e Trotte (2001) enfatizam que através dos jogos cooperativos os alunos passam a ter possibilidades e oportunidades de vivenciarem e experimentarem atividades que contribuam para a mudança de comportamento, mudando a visão competitivista dos jogos. Já Farinatti e Ferreira (2006) relacionam os Jogos Cooperativos com a saúde, pois entendem que essa proposta vai ao

encontro da perspectiva multifatorial da promoção da saúde defendida como objetivos da Educação Física Escolar.

Dessa maneira a defesa para a implantação dos Jogos Cooperativos nas escolas vai além do trabalho do professor nos muros da escola, ou seja, ultrapassa, pois evidencia a importância de trabalhar o aluno em todos os aspectos sejam esses físicos ou emocionais.

Neste quadro 09 foi questionado aos professores da possibilidade de se trabalhar regras e limites por meio das atividades lúdicas.

Quadro 9 – Trabalhar regras e limites por meio de atividades lúdicas.

Inf,01	<i>Sim, pois é uma dos principais objetivos dos jogos cooperativos.</i>
Inf,02	<i>Sim, como o demais jogo possui regras, limites, ludicidade. Os jogos cooperativos também, já que esse aspecto é relevante em toda prática de Educação Física.</i>
Inf,03	<i>Com certeza. Existem inúmeros jogos que podem contribuir para o trabalho destas questões.</i>
Inf,04	<i>Sim, pois o mesmo resulta numa vontade de continuar jogando.</i>
Inf,05	<i>Sim, afinal quando trabalham juntos percebem o limite de cada um e aprendem a respeitá-los.</i>
Inf,06	<i>Sim, porque ao aplicar regras e limites os alunos aprendem a se portar com discrição.</i>
Inf,07	<i>Sim, certamente essa é a função dos jogos principalmente dos cooperativos</i>
Inf,08	<i>Sim, fazendo uma socialização e interação entre os grupos.</i>
Inf,09	<i>Com certeza regras e limites são ferramentas fundamentais nas atividades lúdicas, como também em qualquer outra atividade.</i>
Inf,10	<i>Sim, os jogos em si contribuem para o trabalho em grupo.</i>

Referente a essa categoria se os jogos cooperativos podem ser uma forma de trabalhar regras e limites por meio das atividades lúdicas, todos afirmaram que é possível fazer a socialização e interação entre os grupos, bem como trabalhar limites e regras.

Nesse sentido encontramos em Freire (1989) um grande defensor dos jogos no processo de ensino aprendizagem. Através das brincadeiras e dos jogos, as crianças podem aprender muitas coisas que vão além do jogar, dentre as quais podemos citar: ter persistência e empenhar-se para conseguir alcançar seus objetivos, mesmo diante de obstáculos e dificuldades (resiliência); procurar soluções

para situações problema (aprender a conhecer); selecionar e testar estratégias adequadas para cada situação diferenciada do jogo (aprender a fazer); cooperar com seus colegas para que todos possam beneficiar-se e ter êxito (aprender a viver juntos); superar limites, conhecer e controlar suas reações diante de situações adversas, respeitarem as opiniões e as limitações dos colegas (aprender a ser).

Ainda de acordo com Orlinck (1989) *apud* Broto (2002), a presença da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem é de fundamental importância, principalmente quando se trata de criança, podemos dizer que ela envolve o universo da brincadeira, do jogo, do brinquedo e da própria atividade lúdica.

Na pergunta seguinte, pediu-se como seria a compreensão dos alunos em relação aos aspectos formativos dos jogos cooperativos.

Quadro 10 – Compreensão dos alunos nos aspectos formativos dos jogos cooperativos.

Inf,01	<i>Com os jogos cooperativos os alunos estão participando mais das aulas, por isso acho de boa valia continuar.</i>
Inf,02	<i>Pela participação, interesse, pelo desempenho das atividades propostas.</i>
Inf,03	<i>De uma maneira geral, mesmo que de forma indireta, assimilam bem os objetivos do jogo trabalhado.</i>
Inf,04	<i>Por unir os alunos, reforçar a confiança em si mesmo e nos outros que estão jogando.</i>
Inf,05	<i>Pelo esforço demonstrado durante os mesmos.</i>
Inf,06	<i>Pelo entusiasmo de cada aluno.</i>
Inf,07	<i>A compreensão deles fica subentendida, ou seja, aprendem sem perceber, só futuramente descobrirão a razão de serem tão ajudadores.</i>
Inf,08	<i>Por meio das atividades lúdicas de forma consciente, reforçando as habilidades.</i>
Inf,09	<i>Com conversa e palestras sobre a importância dos jogos.</i>
Inf,10	<i>Pelo desempenho e compreensão dos alunos.</i>

Esse último questionamento refere-se à compreensão dos alunos sobre os aspectos formativos dos jogos. Como mostra o quadro acima os alunos estão mais

interessados e participam mais das aulas de Educação Física. Outro aspecto relevante é que através das atividades lúdicas, os jogos cooperativos podem influenciar reforçando as habilidades e desempenho das atividades propostas.

Segundo Marinho (2007), a prática pedagógica com um caráter lúdico possibilita também ao professor organizar as atividades pedagógicas com as crianças de maneira a permitir-lhes vivenciar as situações de ensino-aprendizagem com seus pares, elaborando seus conhecimentos, conquistas e dificuldades.

As situações vivenciadas através das brincadeiras e dos jogos possibilitam o desenvolvimento da sociabilidade, nos informa o mesmo autor, da linguagem, da coordenação motora, da noção espacial e corporal. Podemos dizer que a criança, quando brinca e joga, também treina para um melhor convívio social, pois aprende a cumprir regras, trabalhar em grupo, conhecer e desafiar limites, ao mesmo tempo em que melhora sua agilidade e perspicácia diante das situações que aparecem durante as brincadeiras e os jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos fazem parte da cultura da humanidade desde os primórdios, e nos dias atuais fazem parte das práticas esportivas adotadas pelos professores de Educação Física Escolar. As modalidades de jogos desenvolvidos nas aulas de Educação Física, a partir de objetivos pedagógicos que colaboram com a formação global dos sujeitos.

Os jogos cooperativos fazem parte das modalidades de jogos coletivos que a escola adota, como proposta de adotar o lúdico nas práticas esportivas como forma de motivar os alunos a participar das aulas, especialmente, quando o foco são alunos do Ensino Fundamental de 5º ao 9º ano.

As atividades de jogos são atividades lúdicas que oportunizam aos professores desenvolver habilidades dos alunos, associando os conteúdos e conceitos previstos para serem desenvolvidos em determinada faixa etária e série/ano. A importância dos jogos na prática pedagógica do professor foi amplamente defendida no decorrer das pesquisas, pois se entende que os jogos são socializadores, colabora para o desenvolvimento psicomotor, cognitivo, socioafetivo dentre outras habilidades que favorecem quando adotados como recursos pedagógicos.

Muito utilizados pelos professores de Educação Física escolar pela gama de possibilidades, os jogos cooperativos, constituem uma das formas de trabalhar os jogos coletivos no cotidiano das aulas. O currículo traz, especialmente, a proposta de resgate dos conhecimentos que os jovens e adolescentes carregam dos jogos e brincadeiras da sua vivência em espaços escolares e não escolares.

Os objetivos da pesquisa convergem para avaliar qual a percepção do professor sobre jogos, a importância dos jogos na prática pedagógica do professor, os jogos cooperativos e como essas atividades são desenvolvidas nas aulas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental de 03 Escolas Estaduais de Formosa-GO, tendo como sujeitos participantes dez professores. O tipo de instrumento de coleta dos dados possibilitou detectar de forma mais completa a ideia dos professores e suas falas, enriquecendo ainda mais a discussão e dos dados analisados.

A pesquisa deu oportunidade de perceber, por meio da fala dos professores participantes, qual a sua visão sobre o objeto de pesquisa, isso porque a maioria das questões foi subjetiva, oportunizando ao professor ir além do foco da pergunta, muitas vezes enriquecendo e indo além da proposta da questão da pesquisa.

De forma resumida pode-se concluir que para os participantes a importância do jogo é por ser facilitador do desenvolvimento de várias habilidades, e tem a propriedade fundamental de ser preferencialmente trabalhado de forma coletiva, socializando e promovendo interações e aprendizagem individuais ou coletivas.

No que se refere à forma como os jogos são trabalhados no cotidiano das aulas, alguns pontos merecem destaque na fala dos professores: motiva a participação do grupo, vencendo o individualismo. Trata-se, portanto de uma forma importante de construir conhecimentos e desenvolvimento motor. Há uma porcentagem maior de referência aos jogos como forma de desenvolver atividades diferenciadas.

A participação dos alunos mostrou-se inquestionável, visto que a maioria dos alunos aprecia as aulas, pois os professores lançam mão de várias estratégias de atividades diferenciadas, criativas e dinâmicas explorando todas as possibilidades.

O entendimento dos professores sobre os jogos cooperativos é que eles são uma forma de trabalhar com a integração, cooperação e a interação do aluno. E os dados comprovam que os mesmos fazem uso dele através de dinâmicas, brincadeiras e apropriação de uma modalidade de esporte.

Dessa forma, e atendendo aos objetivos do estudo, constata-se, as contribuições dos jogos cooperativos através da fala dos envolvidos, sendo que tais contribuições são muitas e significativas, que eles aprendem o espírito da competição, solidariedade está sempre presente e a participação nas aulas incentiva a disciplina, união das equipes e maior produtividade. E tendo como aspectos destacados a interação entre as equipes, cooperação e socialização trocam de experiências e, no desenvolvimento físico, afetivo e intelectual dos alunos.

Foi possível constatar ainda que os jogos cooperativos possibilitam um trabalho lúdico que envolva regras e limites; e, na compreensão dos alunos sobre os aspectos formativos dos jogos cooperativos, pode-se destacar que de acordo com a

visão do professor ela é positiva, trazendo mudanças significativas na aprendizagem e no comportamento do aluno.

Sendo assim, percebe-se através da fala dos professores que os mesmos reconhecem nos jogos cooperativos uma ferramenta propícia para o desenvolvimento de habilidades as mais diversas, primando sempre pela participação de todos sem o advento da exclusão.

Dessa forma, foi possível constatar que todos os professores pesquisados destacam o jogo como ferramenta importante e fazem uso dos jogos cooperativos, sendo os mesmos parte constante do contexto das aulas de Educação Física e trabalhados trazendo o lúdico para dentro das atividades de práticas esportivas, com dinamismo e motivação para os alunos participarem das aulas.

Torna-se importante então que os professores de Educação Física discutam e compreendam a importância dos jogos e em especial dos jogos cooperativos, pois dessa forma estarão comprovando que compreenderam a proposta implícita nesse modelo de atividade, que possibilita a promoção do desenvolvimento do aluno integralmente: cognitivo, psicomotor e socioafetivo. A Pedagogia do Esporte vem trazendo essa proposta para um currículo mais abrangente de produção de conhecimento.

Proposta nova na área de Educação Física escolar como a Pedagogia do Esporte, fundamentada em projetos que incentivam a prática esportiva, pedagogicamente transformada tem trazido uma nova dinâmica, trazendo o aluno a participar mais das aulas. A prática de esporte e, mais especificamente a de jogos traz como resultado positivo para o cotidiano das aulas maior índice de participação, melhores resultados no que se refere à formação de hábitos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais, (BRASIL, 1998), para a área de Educação Física, destacando os jogos como ferramenta didática, evidencia que através da sua vivência há uma interação do sujeito com o objeto, possibilitando a atribuição de significados aos conteúdos por parte da criança. Além disso, as contribuições de Brotto (2002); Balbino (2001); Bento (2006); Duckur (2004); Leonardo, Scaglia e Reverdito (2009) dentre outros foram fundamentais para embasar a discussão.

Conclui-se então que os jogos cooperativos são excelentes quando o professor deseja associar os conteúdos previstos no currículo para a série, utilizando como proposta teórico-metodológica o lúdico; e essa práxis é identificada nas respostas dos participantes da pesquisa, ressaltando que aqui não se esgota o estudo. Podemos dizer que hoje o profissional de Educação Física vem buscando meios de pesquisa onde possa aprofundar melhor ao que se refere á Jogos Cooperativos.

Percebe-se hoje que o professor busque meios para trazer o aluno a participar assiduamente das aulas sem exclusão, independente de sua cor, raça, classe social, religião e outros. Mostrando sempre que para o aluno se divertir e jogar sem prejudicar ninguém e sempre com bom humor sem a preocupação de ganhar ou perder, mas sim de cooperar. Por esse motivo o estudo não terá fim como citado acima, acreditando-se que sempre será um grande começo de trabalho e anseios de que haverá sempre um dia melhor do que o outro.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Rafael Vieira de. **Pedagogia do Esporte: Obstáculos, Avanços, Limites e Contradições**. Monografia apresentada a Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2008.

ARAÚJO, S. S. DE. et al. Motivação nas aulas de educação física: um estudo comparativo entre gêneros. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires, ano 13, n. 127, dez. 2008. <http://www.efdeportes.com/efd127/motivacao-nas-aulas-de-educacao-fisica.htm>; Acesso em 10/10/2013.

BALBINO, H. F. **Jogos desportivos coletivos e os estímulos das inteligências múltiplas: bases para uma proposta em pedagogia do esporte**. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001. 142f.

BARBANTI, V. J. **Dicionário de Educação Física e do Esporte**. São Paulo: Manole, 2003.

BENTO, Jorge Olímpio. **Da pedagogia do desporto**. In: TANI, Go; BENTO, Jorge Olímpio; PETERSEN, Ricardo Demétrio de Souza (Orgs.). *Pedagogia do Desporto*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, , p. 26-40, 2006.

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

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**/Secretaria de Educação Fundamental-Brasília: MEC/SEF, 2006.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos: Projeto Cooperação, 2002.

CALLADO, C. V. **Educación Física para la Paz**. Una Proposta Possible. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. Buenos Aires, Ano 7, n. 36. 2001. Revista digital. Disponível em: <http://www.efdeportes.com>. Acessado em: 02/11/2013.

CHICATI, Karen Cristina. **Motivação nas aulas de Educação Física no Ensino Médio**. *Revista da Educação Física/UEM Maringá*, v. 11, n. 1, p. 97-105, 2000.

CORREIA, Marcos Miranda. **Jogos Cooperativos e Educação Física escolar: possibilidades e desafios**. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 12 - N° 107 - Abril de 2007. Acesso em 20/10/2013.

DELGADO, Danilo Müller; PARANHOS, Tiago Leite. **Fatores que levam a não participação das alunas nas aulas de Educação Física escolar no ensino médio**. 2009. 29 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2009.

DUCKUR, Lusirene Costa Bezerra. **Em busca da formação de indivíduos autônomos nas aulas de educação física**. Campinas: Autores Associados, 2004.

FARINATTI, Paulo de Tarso Veras; FERREIRA, Marcos Santos. **Saúde, promoção da saúde e Educação Física: conceitos, princípios e aplicações**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2006.

FLORENTINO, José; SALDANHA, Ricardo Pedrozo. **Esporte, educação e inclusão social: reflexões sobre a prática pedagógica em Educação Física**. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 12 - N° 112 - Septiembre de 2007.

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.

_____. **Educação de Corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 1989. Pensamento e ação no magistério. Fundamentos para o magistério).

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JÚNIOR, Rubens Venditti. **Sistematização epistemológica da Educação Física brasileira: concepções Pedagógicas Crítico-Superadora e Crítico-Emancipatória**. Revista Digital - Buenos Aires - Año 10 - N° 83 - Abril de 2009. Disponível em <http://www.efdeportes.com/>; Acesso em 20/09/2013

JÚNIOR, Osmar Moreira de Souza; DARIDO, Suraya Cristina. **Dispensas das Aulas de Educação Física: Apontando caminhos para minimizar os efeitos da arcaica legislação**. *PENSAR A PRÁTICA* 12/2: 1-12, maio/ago. 2010.

LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Mariana de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5.ed. – São Paulo: Atlas 2003.

LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides J.; REVERDITO, Rillers S. **O Ensino dos Esportes Coletivos: metodologia pautada na família dos jogos.** Motriz. Rio Claro, v.15, n.2, p.2009

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar – 4ª ed.** Ver. São Paulo : Cortez, 2001.

MARCELINO. N.C. **A sala de aula como espaço para o jogo do saber.** 1999.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste. *et al.* **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade.** Curitiba: IBPEX, 2007.

OLIVEIRA, Sávio Assis de. **Dilemas da prática pedagógica no trato com o jogo e o esporte.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, XIV. CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, I., 2006, Porto Alegre. Anais. Porto Alegre: UFRGS, 2006. 1 CD-ROM.

PAES, Roberto Rodrigues. **Pedagogia do Esporte:** Especialização Esportiva Precoce. In: TANI, Go; BENTO, Jorge Olímpio; PETERSEN, Ricardo Demétrio de Souza. **Pedagogia do Desporto.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 219-226, 2006.

_____. R; BALBINO, H.: A pedagogia do Esporte e os Jogos Coletivos. In: De Rose, D.: **Esporte e atividade física na infância e na adolescência:** uma abordagem multidisciplinar. 2ª edição – Porto Alegre: Artmed, 2009. P: 73 – 83.

SALVADOR, M. A. S. e TROTTE, S. M. S. **Jogos Cooperativos: uma estratégia essencial da cultura corporal nas escolas públicas.** Anais do V Encontro Fluminense de Educação Física Escolar. Niterói, 23-24 jun. 2001. Universidade Federal Fluminense - Departamento de Educação Física, p. 69-72.

SCHERRER, E. M.; GALATTI, L. R. Pedagogia do esporte: considerações metodológicas a partir dos aspectos técnico-táticos e sócio-afetivos dos Jogos Esportivos Coletivos na escola. **Revista Movimento & Percepção.** Espírito Santo do Pinhal, SP, v. 9, n. 13, jul./dez. 2008, p.235-248.

VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração/** Sylvia Constant Vergara. 13 ed. São Paulo: Atlas, 2006.

APÊNDICE



Prezado (a) professor (a),

Este questionário é parte integrante de uma pesquisa que aborda os **JOGOS COOPERATIVOS E AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: REALIDADE DAS ESCOLAS DE FORMOSA-GO**. Contamos com a sua colaboração e garantimos o uso das informações exclusivamente para fins acadêmicos. Desde já agradecemos.

QUESTIONÁRIO: VISÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Gênero

Masculino Feminino

Idade

menor de 18 anos 18 a 25 anos
 26 a 30 anos 31 a 40 anos
 41 a 50 anos maior de 50 anos

Tempo de atuação na área

1 a 5 anos 6 a 10 anos
 11 a 15 anos mais de 16 anos

Formação do Professor

Especialização Mestrado Doutorado

(1) Para você qual a importância do jogo?

2) Como os jogos são trabalhados nas suas aulas?

(3) Como é a participação dos alunos durante as atividades?

(4) Que estratégias você utiliza para motivar seus alunos a participarem das aulas?

(5) Na sua visão o que são jogos cooperativos?

(6) Você faz uso dos jogos cooperativos em suas aulas? Caso afirmativo exemplifique.

(7) Quais as contribuições desse tipo de prática esportiva trazem para suas aulas?

(8) Destaque aspectos relevantes na aplicabilidade dos jogos cooperativos.

(9) Você acredita que os jogos cooperativos têm a possibilidade de trabalhar regras e limites por meio das atividades lúdicas de jogos?

(10) Com você avalia a compreensão dos alunos pelos aspectos formativos dos jogos cooperativos.

Obrigada pela colaboração.



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
 FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
 COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS
 CAMPUS UNIVERSITÁRIO DARCY RIBEIRO
 BRASÍLIA - DF
 TELEFONE (061) 3107-1947
 E-mail: cepfs@unb.br
<http://fs.unb.br/cep/>

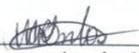
TERMO DE CONCORDÂNCIA

A diretora **Maria Aparecida Ribeiro**, da **Escola Municipal Professora Marileila Alves**, está de acordo com a realização, nesta unidade escolar, da pesquisa, **JOGOS COOPERTATIVOS E SUAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: REALIDADE DA ESCOLA DE FORMOSA-GO**, de responsabilidade do pesquisador **CLEBER DOS SANTOS FERREIRA**, para desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso dos (as) estudantes do curso a distância de Educação Física/UnB, após aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da com Seres Humanos da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília.

O estudo envolve **entrevistas, observações e questionários** com professores e estudantes da **Secretaria de Educação de (Formosa-GO)**. Tem duração de 1 mês, com previsão de início para 10/2013.

Formosa, 17 de Setembro de 2013.

Diretor/coordenador responsável:



 Assinatura/carimbo
 Maria Aparecida Ribeiro dos Santos
 DIRETORA
 Dec. Nº 380/2013

Pesquisador Responsável pela pesquisa:



 Assinatura