

JOGOS COOPERATIVOS

Felipe do Amarante¹

Francisco José Fornari Sousa²

RESUMO

Introdução: Compreende-se a escola, em especial a educação física escolar, como um espaço de criação e investigação. Os jogos cooperativos podem ser uma proposta viável dentro da escola que busca a formação integral de seus alunos. **Objetivo:** pesquisar a capacidade de cooperação, interação entre os alunos nas aulas de Educação Física nas series iniciais. **Metodologia:** pesquisa do tipo qualitativa. Farão parte da amostra alunos das series iniciais da E.B.M. Olintho D'Avilla Mesquita no município de Correia Pinto. Como instrumento de coleta de dados será usado um questionário referente ao tema e também será observado a pratica dos alunos. Os dados serão analisados através de Questionário fechado e apresentados na forma de gráficos. **Resultados:** Após a tabulação dos dados, pode se constatar que a maioria das crianças que participaram da pesquisa, gosta de jogar cooperativamente, compreendendo a força de um propósito claro, de uma boa intenção e da confiança na cooperação. **Conclusão:** o principal objetivo desse estudo foi descrever os Jogos Cooperativos como uma visão-ação, capaz de promover a ética da cooperação e desenvolver algumas competências humanas necessárias para a melhoria da qualidade de vida atual e, fundamental para a idéia dos Jogos Cooperativos nas aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Jogos Cooperativos. Metodologia de Ensino.

¹ Acadêmico do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST

² Professor da disciplina de TCC do Centro Universitário UNIFACVEST

COOPERATIVE GAMES

Felipe do Amarante¹

Francisco José Fornari Sousa²

ABSTRACT

Introduction: comprises the school, especially to school physical education, as a space for creation and research. Cooperative games can be a viable proposal inside the school that seeks the integral formation of their students. **Objective:** search the ability of cooperation, interaction between students in the physical education classes in the initial series. **Methodology:** qualitative type lookup. Will be part of the sample students of initial series E.B.M. Olintho D' Avilla mosque in the municipality of Correia Pinto. As an instrument of data collection will be used a questionnaire concerning the theme and will also be observed the practice of students. The data will be analyzed through closed Questionnaire and presented in the form of graphs. **Results:** After the data tab, you can see that the majority of children who participated in the survey, likes to play cooperatively, understanding the power of a clear purpose, a good intent and confidence in cooperation. **Conclusion:** the main objective of this study is to describe the Cooperative Games as a vision-action, able to promote the ethic of cooperation and develop some human skills necessary for improving the quality of life and fundamental to the current idea of Cooperative Games in physical education classes.

Words-Key: School Physical Education. Cooperation games. Teaching methodology.

¹ Acadêmico do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST

² Professor da disciplina de TCC do Centro Universitário UNIFACVEST

1. INTRODUÇÃO

Não podemos negar que a Educação Física tem avançado e se esforçado teoricamente para superar os modelos competitivo e tecnicista dominante. Em contrapartida, não podemos deixar de observar que, no exercício do cotidiano escolar, ainda se reproduz o mito da competição e os processos de esportividade na Educação Física. As Abordagens metodológicas denominadas competitivas e tecnicistas, evidenciadas a partir da década de 1980, continuam pertinentes (CORREIA, 2004).

A constatação da importância de rever-se os paradigmas e valores atrelados ao modelo competitivo das relações sociais e humanas que estabeleceram em nossa sociedade, modelo e valores amplamente e, muitas vezes, inconscientemente enfatizados pela visão esportiva da Educação Física (CORREIA, 2004).

Desmistificar a visão competitiva dominante na educação Física escolar, tomando como principal referencial a proposta dos jogos cooperativos. Proposta que vem se relevando como a mais nova e adequada tendência ou concepção da Educação Física escolar na busca por projetos educacionais não competitivos (ORLIK, 1989).

Segundo Andrade (2010), a pesquisa é o conjunto de procedimentos sistemáticos, que tem por objetivo encontrarem soluções para problemas propostos, mediante a utilização de métodos científicos.

A pesquisa pode ser científica original ou resumo de assunto, ou seja, o trabalho original é feito pela primeira vez e o resumo, é um tipo de pesquisa que não dispensa originalidade, mas não os rigores científicas, no caso dessa pesquisa será utilizado o resumo, quanto o objetivo será pesquisa descritiva onde os fatos serão observados, registrados analisados, classificados e interpretados, sem que o pesquisador interfira neles (ANDRADE, 2010).

Será uma pesquisa de campo onde a coleta de dados é efetuada “em campo”, onde ocorrem espontaneamente os fenômenos, uma vez que não há interferência do pesquisador sobre eles (ANDRADE, 2010).

Baseia-se na observação dos fatos, como ocorrem na realidade. Assim serão coletados os dados em campo, ou seja, no local da ocorrência das entrevistas.

O instrumento de coleta de dados será feito através de vários questionários estruturados, isto é, consiste em fazer uma série de perguntas a um informante, seguindo um roteiro preestabelecido, os dados serão levantados e analisados.

2. JOGOS COOPERATIVOS

Segundo Brotto (2002), o estudo dos jogos cooperativos é de extrema importância, pois é um exercício de convivência fundamental para a vida. A convivência é indispensável em nosso convívio social, quando melhoramos nossas relações sociais, aperfeiçoamos a competência de gerar soluções para problemas encontrados.

As fronteiras entre brincadeira, luta, dança, ginástica, jogo e esporte, são muito tênue e permeáveis, permitindo uma grande aproximação e interação entre essas diferentes manifestações. Dessa maneira, as distinções serviriam mais uma exposição didática do assunto e menos a uma compreensão rígida e estanque sobre a dimensão lúdica da experiência humana. Tanto assim que para Freire (1998, p.106), “[...] é possível incluí-las todas no universo do jogo, considerando este a grande categoria de conjunto das produções lúdicas humanas.”

Segundo Soler (2003, p.3):

[...] os jogos cooperativos nasceram da necessidade que temos em viver juntos, pois desde cedo nos ensinaram que o jogo é sinônimo de competição e competição é sinônimo de jogo. Hoje sabemos que isso é apenas mito, pois um jogo, para ser interessante e desafiador, não precisa se jogar como se estivéssemos na guerra.

Brotto (2002, p.20):

[...] nos afirma, Viver em sociedade é um exercício de solidariedade e cooperação destinado a gerar estados de bem-estar para todos, em níveis cada vez mais ampliados e complexos. Sendo um exercício, carece da convivência consciente de atitudes, valores e significados compatíveis com essa aspiração de felicidade interdependente.

Estivemos percorrendo uma trilha pela qual pudemos entrar em contato com a noção do jogo e com seu papel no ambiente educacional. Agora, seguiremos em uma ponte de mão dupla, entre o poder de transformação do jogo e sua correspondente influência na sociedade atual porque, segundo Freire (1989, p.117): “[...] o jogo não representa apenas o vivido, também prepara o devir.”

Orlick (1989), diz que a cooperação continua é talvez a mais importante para o homem que para qualquer outra espécie, porque a ação humana tem um efeito direto sobre todas as outras espécies. Não só tem a capacidade de enriquecer ou destruir a si mesmo, como também a todo o ambiente natural.

Por essa razão, refletimos sobre a cooperação em algumas de suas diferentes dimensões: filosófica, antropológica, sociológica, psicológica, educacional, religiosa e biológica.

Os objetivos e as propostas educacionais da educação física foram se modificando ao longo deste último século, e todas estas tendências, de algum modo, ainda hoje influenciam a formação do profissional de educação física (DARIDO, 2003).

O jogo, pela sua importância no desenvolvimento do ser humano, deve contribuir para que este se relacione melhor, faça uma leitura crítica da realidade e se perceba como sujeito histórico, que precisa de outros sujeitos, para poder interferir e transformar, sendo, ao mesmo tempo, produtor e produto desta sociedade (SANTA CATARINA, 2002).

A educação envolve, de um lado, o ensino aprendizagem das normas e regras que servem de base para a organização de um grupo social (formação humana) e, de outro, os conhecimentos considerados úteis para viver dentro dessa organização social (GALLARDO; OLIVEIRA; ARAVENA, 1998).

A prática física sistemática de atividades físicas, desportivas ou lúdicas, não é manifestação exclusiva da cultura contemporânea, mas é, sem dúvida, a partir de um certo crescimento urbano e, principalmente, do processo de industrialização, que essa prática adquire contornos especiais (CASTELLANI FILHO, 2001).

A educação física por sua vez (canal institucionalizado desta prática), vista num plano educacional mais amplo a partir do final do século XIX e início do século XX, vai sendo incrementada e defendida como uma necessidade imperiosa dos povos civilizados. Claro que sua implantação nas diversas sociedades contemporâneas não tem sido tarefa tranquila. As dificuldades variam de acordo com as contradições inerentes a cada realidade e seus respectivos regimes políticos e cultura (CASTELLANI FILHO, 2001).

Segundo Gallardo, Oliveira e Aravena (1998), todas as formas de aquisição de conhecimento produzidos historicamente que contribuem para a formação geral e capacitação dos indivíduos, seja pelas formas institucionalizadas (a escola), seja pelas informais (o dia-a-dia), possibilitando autonomia e condições de transcendência para esses mesmos indivíduos.

As tendências atuais no campo da educação física têm apontado seu caráter de humanização ao levar em conta, por exemplo, os conhecimentos prévios trazidos pela criança quando chega à escola, as características educacionais relativas à aprendizagem motora, os aspectos sociopolíticos envolvidos no processo. Isso significa considerar o ser humano como uma totalidade multidimensionada (social, afetiva, cognitiva, cultural e motora). (GALLARDO; OLIVEIRA; ARAVENA, 1998).

Sabemos que boa parte dos alunos que ingressam no ensino fundamental não teve oportunidade de frequentar as unidades de Educação Infantil e receber estímulos diversificados em relação ao desenvolvimento harmônico da cultura corporal. Por isso

mesmo, as principais atitudes do professor das séries iniciais são a observação e o respeito às características evolutivas dos alunos (GALLARDO; OLIVEIRA; ARAVENA, 1998).

Com os jogos cooperativos, a Educação Física pode enxergar com mais facilidade a integridade do ser humano e a necessidade de trabalhar valores tais como a solidariedade, a liberdade responsável a cooperação (SOLER, 2003).

Conforme Soler (2003), as aulas de Educação Física são espaços privilegiados para desenvolver relações desse tipo. Nesse sentido, os jogos cooperativos pode ser um aliado fundamental, pois a cooperação pode ser aprendida assim como a competição foi (SOLER, 2003).

Os jogos cooperativos não são uma manifestação cultural recente, nem tão pouco invenção moderna. A essência dos jogos cooperativos começou a milhares de anos quando comunidades tribais se uniam para celebrar a vida, entende se que eles representam o inicio dos jogos com mais oportunidades, sem violação física ou psicológica (ORLIK, 1989).

A arqueologia e a sistematização feita por Orlik (1989), mostram que os jogos perpetuados por determinadas sociedades refletem e repassam valores éticos, culturais e morais. A partir disso apresenta os jogos cooperativos como uma atividade física essencialmente baseada na cooperação, na aceitação, no envolvimento e na diversão, tendo como propósito mudar as características de exclusão, seletividade, agressividade e de exacerbação da competitividade predominante na sociedade e nos jogos tradicionais.

O objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa (ORLIK, 1989).

Segundo Brotto (2002), ao participarmos de um jogo, estamos fazendo parte de uma “mini sociedade.” Ao interagirmos com os outros, com as regras, com as recompensas e as punições estabelecemos um processo de formação de valores e princípios; formação essa, que pode afirmar tanto o coletivismo, a solidariedade e a cooperação quando a individualidade, o egoísmo e a competitividade.

Não podemos esperar que os jogos cooperativos sejam incorporados e aceito de imediato: “Talvez precise um pouco de paciência para aprender essa ‘nova’ forma de jogar, principalmente se os participantes jamais jogaram de forma cooperativa.” (BROTTO, 2002)

No Brasil, procurando fazer um interface dos jogos cooperativos com a pedagogia do esporte, Brotto (2002), propõe uma mudança para tornar o esporte menos competitivo e menos excludente, ou seja, caracterizando como um exercício de convivência fundamental para o desenvolvimento pessoal e para a transformação.

Descreve também as características de uma: ética cooperativa: contato, respeito

mútuo, confiança, liberdade, recreação, diálogo, entusiasmo e continuidade (BROTTO, 2002).

Outro autor, que inclui uma perspectiva política importante para a proposta dos jogos cooperativos é Brown (1995). Ele vê a confiança e a comunicação como uma das principais características dos jogos cooperativos. Nesses jogos, é incentivada a participação de todos e não a exclusão.

Segundo Brown (1995), uma das nossas tarefas é educar para não aceitar passivamente a injustiça e como educadores temos que transmitir outros valores. Podemos oferecer a alternativa da solidariedade e do senso crítico diante do egoísmo e da resignação. Com esse perspectiva os jogos cooperativos ganha um papel bastante transformador e, possivelmente revolucionário.

3. PESQUISA DE CAMPO

3.1 Metodologia

Segundo Andrade (2010), a pesquisa é o conjunto de procedimentos sistemáticos, que tem por objetivo encontrarem soluções para problemas propostos, mediante a utilização de métodos científicos. Será uma pesquisa de campo onde a coleta de dados é efetuada “em campo”, onde ocorrem espontaneamente os fenômenos, uma vez que não há interferência do pesquisador sobre eles (ANDRADE, 2010).

A pesquisa é descritiva e diagnóstica, onde os fatos serão observados, registrados analisados, classificados e interpretados, sem que o pesquisador interfira neles (ANDRADE, 2010).

O instrumento de coleta de dados foi um questionário fechado, onde já estão pré-estabelecidas as questões para escolha do aluno, analisando, obterá o resultado da pesquisa.

Fizeram parte da amostra 30 alunos, sendo eles do 3º, 4º e 5º anos das séries iniciais da E.B.M Olintho D’Avilla Mesquita do município de Correia Pinto.

Os dados serão analisados através de estatística básica e apresentados na forma de tabelas.

3.2 Análise e discussão dos dados

Conforme a tabela 1, (n=30, 100%) respondeu sim em relação a gostar de brincar com seus colegas.

Com base nesta tabela, todas as crianças que participaram da coleta de informações gostam de brincar com seus colegas, segundo Brotto (2002), a convivência é uma condição inexorável da vida cotidiana.

Na medida em que melhoramos a qualidade de nossas relações interpessoais e sociais, aperfeiçoamos nossas competências para gerar soluções benéficas para problemas comuns e aprimoramos a qualidade de vida na perspectiva de melhorá-las para todos.

Tabela 1. Você gosta de brincar com seu colegas?

	f	%
Sim	30	100
Não	0	0
Total	30	100

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme tabela 2, (n=25, 83,3%) gostam de se aproximar (dar a mão, encostar, abraçar) de seus colegas para brincar, e (n=5, 16,7%) não gostam de se aproximar dos colegas.

Segundo Brotto (2002), é preciso resgatar nosso potencial para viver juntos e realizar objetivos comuns. Necessitamos aperfeiçoar nossas habilidades de relacionamento e aprender a viver uns com os outros, ao invés de uns contra os outros. Nosso principal desafio é colaborar para construir pontes que encurtem as distâncias, diminuam as fronteiras e aproximem as pessoas umas das outras.

Tabela 2. Proximidade dos colegas durante as brincadeiras.

	f	%
Sim	25	83,3
Não	5	16,7
Total	30	100

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme tabela 3, (n=29, 96,6%) ajudam os colegas nas atividades propostas na aula, e (n=1, 3,4%) preferem vencer sozinhos nas atividades.

Darido (2003) afirma que é a estrutura social que determina se os membros de

determinadas sociedades irão cumprir ou cooperar entre si, entende-se que há um condicionamento, um treinamento na escola, família, mídia, para fazer acreditar que as pessoas não têm escolhas e ter que aceitar a competição como opção natural.

Orlick (1989) sugere o uso dos jogos cooperativos como uma força transformadora, oferecendo como alternativa os jogos cooperativos, que são divertidos para todos e todos têm um sentimento de vitória, criando alto nível de aceitação mútua, enquanto os jogos competitivos são divertidos apenas para alguns, a maioria tem sentimentos de derrota e é excluída por falta de habilidades.

Tabela 3. Situação de competição com os colegas.

	f	%
Ajudar os colegas	29	96,6
Vencer sozinho	1	3,4
Total	30	100

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme tabela 4, (n=26, 86,6%) preferem ficar no mesmo grupo que iniciaram a atividade e (n=4, 13,4%) preferem trocar de grupo no decorrer da atividade.

Segundo o Coletivo de Autores (1992), a consideração da perspectiva dialógica, comunicativa, interativa que permita aos envolvidos no processo de avaliação participar dos rumos da mesma em diferentes instâncias e níveis de possibilidade, significando isto o decidir em conjunto, cada qual assumindo responsabilidades na perspectiva da avaliação participativa.

Dentro do marco referencial estabelecido para a aula, o aluno deve ter a possibilidade de expressar seus objetivos de ação e participar da avaliação dos mesmos.

Tabela 4. Você gosta de ficar sempre com o mesmo grupo ou prefere trocar?

	f	%
Ficar no mesmo grupo	26	86,6
Trocar de grupo	4	13,4
Total	30	100

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme tabela 5, (n=27, 90%) preferem apenas se divertir na atividade, e (n=3, 10%) preferem sempre vencer.

Escolher é sempre uma atitude pessoal e uma ação interpessoal. Toda escolha tomada no presente é influenciada pela reflexão das escolhas anteriores, as próprias e de outros, que afetará as que serão feitas no futuro, desde que exista futuro. Escolher é compartilhar uma

decisão que afeta a convivência de todos, de um jeito ou de outro (BROTTO, 2002).

Segundo Brotto (2002), escolhendo participar do jogo e do esporte, com uma postura de cooperação, podemos aprender a harmonizar conflitos, desequilíbrios, crises e confrontos, através do aperfeiçoamento da nossa habilidade de cooperar uns com os outros, gerando ordem na desordem, solidariedade na adversidade, companheirismo no individualismo e cooperação na competição.

Tabela 5. Em um jogo você prefere só ganhar ou prefere apenas se divertir?

	f	%
Sempre ganhar	3	10
Se divertir	27	90
Total	30	100

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme tabela 6, (n=21, 70%) gostam de usar bolas para suas brincadeiras, (n=4, 13,3%) gostam de usar corda para as brincadeiras, (n=3,10%) gostam de usar arco para as brincadeiras, e (n=2, 6,6%) gostam de usar qualquer outro objeto para as suas brincadeiras.

Tabela 6. O que você gosta de usar pra brincar ou jogar com seu amigo?

	f	%
Corda	4	13,3
Arco	3	10
Bola	21	70
Outros	2	6,6
Total	30	100

Fonte: dados da pesquisa.

O Coletivo de autores (1992), a perspectiva dialética, os conteúdos teriam que ser apresentados aos alunos a partir do princípio da simultaneidade, explicitando a relação que mantêm entre si para desenvolver a compreensão de que são dados da realidade que não podem ser pensados nem explicados isoladamente. Nessa perspectiva que o mudaria de uma unidade para outra seria a amplitude das referências sobre cada dado, isso porque o conhecimento não é pensado.

Segundo o Coletivo de autores (1992), considera se a Educação Física na perspectiva da reflexão sobre a cultura corporal. Isso implica o trato articulado do conhecimento, de forma a possibilitar uma nova lógica de pensar do aluno, na elaboração de uma síntese que leh permita a constatação, interpretação, compreensão e explicação da realidade acerca da cultura corporal.

Conforme tabela 7, (n=21, 70%) não costumam brigar com seus colegas se algo der errado no jogo, e (n=9, 30%) costuma brigar, discutir ou agredir de alguma forma seu colega se algo der errado no jogo.

Brotto (2002) nos afirma que é impossível qualquer tipo de convencimento em se tratando de cooperação e convivência, a não ser converse a si mesmo. Isto é, buscar o sentido, o significado e a vivência do jogo cooperativo jogando anteriormente.

Segundo Brotto (2002), a lógica proposta pelo jogo cooperativo é uma lógica dialógica, que busca uma sinergia entre visão e ação, teoria e prática, sonho e realidade, todo e parte, indivíduo e coletivo e cada um consigo mesmo. Enfim, entre tudo e todos que se acham isolados, separados ou em oposição uns aos outros.

Tabela 7. Você costuma brigar com seus colegas quando algo não dá certo no jogo?

	f	%
Sim	9	30
Não	21	70
Total	30	100

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme tabela 8, (n=16, 53,33%) preferem brincar em um grupo de meninos, (n=7, 23,3) preferem brincar em um grupo de meninas, e (n=7, 23,33%) preferem brincar em um grupo misto, aonde se encontra meninos e meninas.

Tabela 8. Em um jogo, qual grupo dos amigos você prefere jogar ou brincar?

	f	%
Meninos	16	53,3
Meninas	7	23,3
Misto	7	23,4
Total	30	100

Fonte: dados da pesquisa.

Segundo Brotto (2002), ao apresentar maneiras criativas e divertidas para a composição de grupos e times, deslocamos a preocupação normal de querer estar sempre com o mesmo grupo. Pode não haver nada de ruim em querer estar sempre no mesmo grupo, o problema é que ao se manter assim, deixamos de incentivar, com naturalidade e criatividade, a busca por novas parcerias e agrupamentos. Contudo temos que ter o cuidado e alerta para não empregar critérios numa maneira que possa levar a qualquer discriminação racial, ética, ou de classe social.

Conforme tabela 9, (n=25, 83,3%) conhecem a proposta dos jogos cooperativos na

escola, e (n=5, 16%) não conhecem a proposta dos jogos cooperativos na escola.

Brotto (2002) nos diz que um dos principais objetivos dos jogos cooperativos na escola é ter uma visão, capaz de promover ética da cooperação e desenvolver as competências humanas necessárias para a melhoria da qualidade de vida atual e fundamentalmente, para a vida das futuras gerações.

Segundo Darido (2003), a proposta dos jogos cooperativos seja bastante interessante na busca de valores mais humanitários e seja possível, viável em termos de implementação na prática e concreta para os professores de Educação Física, considerando a importância do jogo, a abordagem não pare ter se aprofundado, como se deveria, nas análises sociológicas e filosóficas subjacentes à construção de um modelo educacional voltado para a cooperação, além de não considerar os efeitos do sistema capitalista sobre competição/cooperação na sociedade contemporânea. É possível que estas análises estejam em curso, uma vez que suas publicações são bastante recentes.

Tabela 9. Você conhece a proposta dos jogos cooperativos na Educação Física?

	f	%
Sim	25	83,3
Não	5	16,4
Total	30	100

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme tabela 10, (n=22, 34,38%) gostam de jogar bola nas aulas de Educação Física, (n=5, 7,81%) gostam de jogar Voleibol, (n=5, 7,81%) gostam de Pular Corda, (n=5, 7,81%) gostam de Pular Corda, (n=3, 4,69%) gostam de ir na sala de informática, (n=4, 4,69%) gostam de jogar Queimada, (n=2, 3,13) gostam de correr, (n=8, 12,50%) gostam de brincar de Elefante Colorido, (n=1, 1,56%) gostam de brincar de Coelho Sai da Toca, (n=1, 1,56%) gostam de brincar de Bicho Cola, (n=2, 3,13%) gostam de brincar de Urso Dorminhoco, (n=3, 4,69%) gostam de brincar de Batata Quente, (n=1, 1,56%) gostam de brincar de A Galinha Quer Brincar, (n=1, 1,56%) gostam de fazer exercícios e (n=2, 3,13%) gostam de jogar Basquete.

Segundo Betti (1998), o princípio integrador aí possível advém de um processo de valorização, portanto só a Educação Física pode propiciar essa integração. Por isso, a problemática que articulamos com base na prática já é impregnada de valores. A busca de uma melhoria nas aulas de Educação Física da base a uma nova concepção de Educação Física.

Tabela 10. Lista de atividades escolhidas pelas crianças.

	f	%
Jogar Bola	22	34,38%
Jogar Volei	5	7,81%
Pular Corda	5	7,81%
Informática	3	4,69%
Pega pega	5	7,81%
Queimada	3	4,69%
Correr	2	3,13%
Elefante Colorido	8	12,50%
Coelho Sai da toca	1	1,56%
Bicho cola	1	1,56%
Urso Dorminhoco	2	3,13%
Batata Quente	3	4,69%
A galinha quer botar	1	1,56%
Fazer Exercícios	1	1,56%
Basquete	2	3,13%
Total	64	100%

Fonte: dados da pesquisa.

De certo modo, não existem problemas ruins, conflitos a serem evitados ou objetivos impossíveis. Todos os problemas, conflitos e objetivos, nos desafiam a descobrir alternativas até então encobertas. Dessa maneira constituem trampolins para nos impulsionar a estágios evolutivos mais ampliados (BROTTO, 2002).

Segundo Brotto (2002), o cenário mundial atual indica claramente a impossibilidade de uma solução isolada, individual ou circunscrita a um ou outro determinado país ou bloco continental. É vital que superemos o paradigma do individualismo e da competição exacerbada.

4 CONCLUSÃO

Pode se observar na pesquisa realizada, que a maioria dos alunos tem o conhecimento sobre o tema pesquisado, sabem de maneira clara a importância de se saber

conviver com o próximo, de saber respeitar seus limites, de saber vencer em grupo e não individualmente. Falando teoricamente parece fácil ou tranquilo para essas crianças compreenderem o verdadeiro sentido da cooperação, isso exige muito deles, desde as séries iniciais para que possam se acostumando com a idéia. O objetivo da pesquisa foi alcançado, pois foi pesquisado o número de alunos que foi sugerido na metodologia, e todos eles responderam ao questionário feito, sem qualquer tipo de resistência, tanto por parte dos alunos ou da coordenação da escola.

É imprescindível que se façam estudos mais aprofundados sobre o tema, pois além de muito abrangente, é de extrema importância para o desenvolvimento tanto cognitivo quanto físico das crianças. Jogos Cooperativos é um tema moderno, e um dos nos mais importantes autores do tema é Fabio Otuzi Brotto, autor mais citado nesse artigo.

Concluindo que os Jogos Cooperativos não ficam apenas dentro do âmbito escolar, mas também é um exercício de convivência para a vida, com diversos atributos que podem ser usados na sociedade de hoje, que não podemos negar o fato de ser extremamente individualista, aplicar nas aulas a cooperação não é uma tarefa fácil, pois existem muitos tabus referente a prática da convivência com o próximo.

Este trabalho serve como incentivos para futuras pesquisas em Educação Física e a recreação e, também, como incentivo para que mais ações de Educação Física sejam desenvolvidas nas crianças, de forma que contribuam na construção de um mundo mais cooperativo.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução á Metodologia do Trabalho Científico**. 10.ed. São Paulo: Editora Atlas S.A, 2010.

BETTI, Mauro. **A Janela de Vidro: Esporte, Televisão e Educação Física**. São Paulo: Papyrus, 1998.

BROTTO, Fabio Otuzi. **Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como exercício de convivência**. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2002.

BROWN, Guillermo. **Jogos cooperativos: Teoria e Prática**. 2.ed. São Leopoldo: Sinodal,

1995.

CASTELLANI FILHO, Lino. **Educação Física no Brasil: A história que não se conta.** 6.ed. Campinas, SP: Editora Papirus, 2001.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física.** São Paulo: Cortez Editora, 1992.

CORREIA, Marcos Miranda. **Jogos Cooperativos na Escola: Possibilidades e Desafios na Educação Física.** Nova Iguaçu: UNIG, 2004.

DARIDO, Suraya Cristina. **Educação Física na Escola: questões e reflexões.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.A, 2003.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro.** São Paulo: Scipione, 1989.

GALLARDO, J. P. P; OLIVEIRA, A. A. B de; ARAVENA, C. J. O. **Didática de Educação Física: a criança em movimento: Jogo, prazer e transformação.** São Paulo: FTD, 1998.

ORLIK, Terry. **Vencendo a Competição.** São Paulo: Circulo do Livro, 1989.

SANTA CATARINA. **Educação Física,** Santa Catarina, 2002.

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