

## JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Ana Carolina Stenger Antunes<sup>1</sup>

Francisco José Fornari Sousa<sup>2</sup>

### RESUMO

**Introdução:** Os jogos cooperativos são uma opção de metodologia a serem aplicados nas escolas, especialmente nas aulas de educação física. Cabe ao professor conhecer a proposta. **Objetivo:** pesquisar a percepção dos professores de Educação Física sobre os jogos cooperativos na Educação Física Escolar. **Metodologia:** pesquisa de campo descritiva e diagnóstica. Fizeram parte da amostra, seis professores de escolas públicas municipais e estaduais da cidade de Ponte Alta/SC. Instrumento de coleta de dados: questionários com perguntas abertas e fechadas; os dados foram analisados através de estatística básica (f e %) e apresentados na forma de tabelas. **Resultados:** os professores não têm plena clareza do significado e conceitos básicos que norteiam os jogos cooperativos. Dentre as atividades competitivas mais solicitadas pelos alunos estão: futsal e voleibol. Todos os professores pesquisados concordam sobre os benefícios proporcionados pelos jogos cooperativos nas aulas de educação física entre outras respostas. **Conclusão:** Conclui-se que a formação acadêmica deve encontrar uma maneira de motivar e valorizar a importância da prática dos jogos cooperativos como atividade frequente nas aulas de educação física, para que seus acadêmicos consigam significar e resignificar esses ensinamentos e consigam aplica-los aos seus alunos afim de que eles consigam “tomar gosto” por essa modalidade tão importante, transformadora que se mostrou (inclusive nesta pesquisa), se sintam motivados à praticá-la. Os professores devem se apropriar dos conteúdos, das regras básicas dos jogos cooperativos, para que seja possível dar a visibilidade que estes merecem, e para que possam ser trabalhados como uma modalidade da educação física, de forma recorrente e não como “válvula de escape”.

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

---

<sup>1</sup> Acadêmico do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

<sup>2</sup> Professor da disciplina de TCC do Centro Universitário UNIFACVEST.

## JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Ana Carolina Stenger Antunes<sup>1</sup>

Francisco José Fornari Sousa<sup>2</sup>

### ABSTRACT

**Introduction:** Cooperative games are a methodology option to be applied in schools, especially in physical education classes. It is up to the teacher to know the proposal. **Objective:** to investigate the perception of Physical Education teachers about cooperative games in Physical School Education. **Methodology:** descriptive and diagnostic field research. Six teachers from public schools in the city of Ponte Alta / SC participated in the sample. Data collection instrument: questionnaires with open and closed questions; The data were analyzed through basic statistics (f and %) and presented in the form of tables. **Results:** teachers do not have full clarity of the meaning and basic concepts that guide cooperative games. Among the competitive activities most requested by the students are: futsal and volleyball. All teachers surveyed agree on the benefits provided by cooperative games in physical education classes among other answers. **Conclusion:** It is concluded that the academic formation must find a way to motivate and to value the importance of the practice of the cooperative games like frequent activity in the classes of physical education, so that its academics can signify and resignify these teachings and manage to apply them to their So that they can "take pleasure" in this important and transformative modality that has shown itself (including in this research) to feel motivated to practice it. Teachers must appropriate the content, the basic rules of cooperative games, so that they can be given the visibility they deserve, and so that they can be worked as a form of physical education, in a recurrent way and not as a "valve of escape" .

**Words Key:** Cooperative Games. Physical Education.

---

<sup>1</sup> Acadêmico do curso de Educação Física do Centro Universitário UNIFACVEST.

<sup>2</sup> Professor da disciplina de TCC do Centro Universitário UNIFACVEST.

## 1. INTRODUÇÃO

Em tempos onde a competitividade fala mais alto, a individualidade ganha cada vez mais espaço e os esportes praticados na atualidade dentro e fora das escolas, são na sua maioria práticas que estimulam a competição; nota-se a importância e a necessidade de encontrar “meios” para falar sobre: a cooperação, o trabalho em grupo - onde a existência e ajuda do outro se torna fundamental para a execução de tarefas bem sucedidas; e também o coletivo nas escolas, dentro das salas de aulas – neste trabalho abordado através dos jogos cooperativos.

A presente pesquisa surgiu mediante a curiosidade despertada sobre as atividades realizadas nas aulas de educação física e o então “desconhecimento” ou “esquecimento” aparente, acerca da importância e necessidade de inclusão de jogos cooperativos – onde cada pessoa/jogador é responsável por contribuir com os resultados positivos ou não da sua equipe, através de atitudes cooperativas; e o objetivo comum é de concluir uma tarefa ao invés de vencer dos colegas.

Em diversas aplicações da Administração Participativa, dentro do mundo capitalista é possível notar tendências socializantes, que visam à socialização dos lucros, como o aumento da eficácia, participação e a identificação dos sujeitos com a organização, na mesma medida em que aumentam o espírito grupal (CIVITATE, 2003).

Nas escolas, o exemplo da convivência e participação, citado acima, pode ser trabalhado através de jogos que possibilitem valorizar a cooperação (jogos cooperativos), junto com jogos que permitam treinar a competição – produto natural da luta pela sobrevivência na sociedade de consumo.

O jogo contém em si, elementos formativos de extrema importância, além de proporcionar em jogos competitivos (porém muito mais nestes), uma visão da estrutura psicológica do participante, possibilitando assim ao educador, tomar consciência de um problema e dentro de formas convenientes, tentar ajudar o aluno a corrigi-lo (CIVITATE, 2003).

Para Amaral (2009), o jogo cooperativo visa aproveitar as condições, capacidades, qualidades e habilidades de cada indivíduo, além de aplicá-las em um grupo e tentar chegar a um objetivo em comum. Nessa prática o que mais importa é a colaboração de cada indivíduo do grupo, o que cada um deles tem para oferecer no momento da atividade, a fim de garantir eficácia nas tarefas.

Dessa forma nos jogos cooperativos é possível aprender a considerar o outro que joga

como um parceiro solidário, e não mais como um adversário a ser temido. Essa modalidade tem como objetivo: a união das pessoas, o reforço da confiança em si mesmo e também nos outros jogadores; além de libertar os alunos de uma competição, já que todos trabalham por uma meta comum (BROTTO, 2002).

Acredita-se que esta modalidade possa se tornar uma prática pedagógica recorrente nas aulas de educação física e conseqüentemente contribuir com a sociedade; através da produção de conhecimento, esclarecimentos, propagação do aprendizado sobre a cultura da cooperação por intermédio dos professores – vistos aqui como agentes de mudanças, inseridos dentro da instituição escolar.

Como relevância científica propôs: repensar planos pedagógicos e a busca por novos métodos de ensino; jogos cooperativos como parcerias interdisciplinares, estudos sobre influências/impacto das práticas cooperativas, por meio dos jogos e trabalhos escolares cooperativos, na vida dos alunos, dos professores e da comunidade.

Em virtude do uso recorrente de atividades competitivas realizadas nas práticas de educação física e a quase ausência de atividades de cunho cooperativo, tendo em vista a possibilidade de maior e melhor interação grupal; além de considerar a importância e necessidade de inclusão de jogos cooperativos nas aulas de educação física, como prática pedagógica contínua e agente de mudança social, fez-se necessário analisar: **Quais as Percepções de Professores de Educação Física sobre os Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar?**

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 Cooperação e Aprendizagem**

Para entender melhor sobre Cooperação, antes de tudo, seria importante estar disposto a perceber e conhecer melhor algumas nuances fundamentais que regem um bom relacionamento e uma boa convivência (forma de relacionar-se); como: aprender a colocar-se no lugar do outro, entender que este tem habilidades e também fragilidades – que são características suas, peculiares, singulares; ser capaz de enxergar com os olhos do outro; sair da posição de mantenedor de conhecimento, buscar novos métodos, estratégias, novos olhares e assim por diante (BROTTO, 2002).

Soler (2003, p. 25) acredita que: “[...] o ser humano não é competitivo por natureza, como muitos de nós afirmamos para justificar nossas ações, muitas vezes, inclusive ao citar

Charles Darwin e sua teoria da seleção natural. Afirma ainda que o que Darwin realmente tentou dizer com essa teoria, é que basicamente, para a raça humana o valor real para a sobrevivência está na inteligência, no senso moral e na cooperação social.”

A cooperação é um critério essencial para o desenvolvimento do ser humano e crucial para o exercício de sua cidadania, convivência com outros seres e com o meio em que está inserido e conforme Orlick (1989, p. 22) *apud* Brotto (2002, p. 25): “[...] sendo ela de caráter contínuo, é muito provável que seja mais importante para o homem, do que para outras espécies, pois além do entendimento que os seres humanos tem sobre a cooperação, sua ação ainda age diretamente sobre outras espécies; além de ser capaz de enriquecer ou destruir a si mesmo, como também todo o ambiente natural.”

O nosso desenvolvimento enquanto sujeitos e a apropriação de conhecimento (aprendizagem), são encarados por diversos autores, como processos, que ocorrem em sua maioria de dentro para fora, mediante nossas relações com outros sujeitos e o meio em que estamos inseridos.

Segundo Vygotsky *apud* Gaigher (2008), a aprendizagem sempre inclui relações entre pessoas. Para ele não nascemos completamente desenvolvidos e o desenvolvimento é encarado como um processo, que envolve a maturação do organismo, seu contato com a cultura produzida pela humanidade e as relações estabelecidas com outrem, que permitem a aprendizagem. Dessa forma o processo de apropriação do conhecimento se dá nas relações do sujeito com o mundo.

## **2.2 Educação para a convivência**

A educação é um processo, onde os eventos: ensinar e aprender estão interligados, são interdependentes e delimitar esses eventos de forma isolada seria como que boicotar o desenvolvimento de uma prática educacional adequada, vistos por Paulo Freire (1971) *apud* Kubo e Botomé (2001) com expressões compatíveis ao que define como “concepção bancária da educação.”

O ato de relacionar-se com o outro, de conviver, como já citado anteriormente; requer: fluidez, empatia, cooperação e para isso o ser humano deve ser educado. O que traz de casa transforma-se, complementa, dessa forma o papel da escola, consiste em: trabalhar com estruturas postas; recriando, transformando, contribuindo para a o crescimento e transformação dos sujeitos.

Segundo Kubo e Botomé (2001) embora seja percebido por poucos, as contribuições

de Paulo Freire foram muito mais longe do que um método de ensino, ou do que uma técnica de alfabetização. Elas trouxeram proposições sobre o papel do conhecimento no processo de ensinar e sobre a “realidade de inserção” da pessoa como parte da matéria-prima – talvez a mais importante – de onde derivar o que ensinar aos alunos e recurso ou referencial fundamental para constituir as decisões relacionadas a como ensinar.

Para conseguir realizar o trabalho ao qual chamamos: Educação; é necessário saber da importância de existir na sua singularidade, entender a existência e funcionamento do outro, além de respeitar a si próprio e as pessoas com as quais nos relacionamos; a isto chamamos de: coexistir, interdependência, pois conforme Boff (1998, p. 18) *apud* Brotto (2002, p. 95): “[...] ninguém apenas existe. Todos inter existem e coexistem”, há uma interação contínua e necessária para a relação.

Nessa perspectiva Brotto (2002, p. 95) ainda aponta que: “[...] a prática da Convivência e da Cooperação requerem exercícios diários, aprendizado, aperfeiçoamento; como inclusão de uma experiência interna, compartilhada com o mundo exterior, fazendo da ensinagem, um ciclo permanente.”

### **2.3 Jogos e Brincadeiras: A cultura lúdica do aprender brincando**

A cultura lúdica pode ser considerada como a valorização do brincar. Ela parte do princípio que o aprendizado é possível através das “representações” implícitas nas brincadeiras, e que ocorrem em detrimento das vivências do sujeito no mundo “real”; possibilitando a ele projetar e também criar sua própria realidade no mundo “imaginário”. Em virtude da concepção de que o brincar possibilita a aprendizagem e também a transformação da realidade é que Teóricos epistemológicos como: Vygotsky, Wallon e Piaget partilham do ponto de vista que considera a veiculação de conteúdos emergentes durante as brincadeiras, como essenciais ao desenvolvimento humano (PACHECO, 2011).

Segundo Brougère (1998, p. 108): “[...] a cultura lúdica compreende estruturas de jogo que não se limitam às de jogos com regras, ou seja, consegue ser mais ampla do que isso. Ela é composta pelo conjunto das regras de jogo que são apresentadas para os participantes numa determinada sociedade e é através das regras que um indivíduo conhece que sua própria cultura lúdica se constitui.”

Para Moreira (2003, p. 05): “[...] a ludicidade mais se aproxima do sentimento de gostar, do produzir uma sensação de prazer mediante as atitudes do sujeito, do que com brincadeiras e jogos em si, estes podem ser lúdicos – e em muitos casos favorecem a

experiência lúdica - ou não, vai depender do envolvimento dos sujeitos.”

A compreensão de jogo para Brougère (1998, p. 104) é entendida conforme a dimensão cultural em que estão inseridos os sujeitos. Dessa forma cada cultura delimita sua concepção em função das analogias que consegue utilizar para tais designações. Brougère ainda sugere que: “[...] Caso comprovada a existência da expressão de um sujeito no jogo, essa expressão insere-se numa cultura que lhe dá sentido. Assim para que determinadas atividades possam ser consideradas como jogos, faz-se necessário que estas sejam vistas e interpretadas pelos atores sociais como tal.”

Segundo Darido e De Souza (2010, p. 155):

“[...] os jogos são muito semelhantes às brincadeiras que fazemos desde crianças, com a diferença que possuem regras próprias para sua ocorrência; coloca-nos ainda nossa possibilidade de escolha em competir ou cooperar com nossos companheiros quando jogamos e que autores como João Batista Freire confirmam a tese que o ser humano é lúdico e desse modo o jogo está intimamente relacionado com a sua existência.”

Se pensarmos no jogo do xadrez ou nos esportes, em que o jogo é a ocasião que possibilita em si próprio o progresso nas habilidades que o mesmo exige, podemos compreender melhor que quando se brinca se aprende antes de tudo a brincar e a controlar um universo simbólico particular. Devemos considerar aqui também que tais habilidades podem ser utilizadas em outros âmbitos, porém é necessário que se aprenda de antemão aquilo que está relacionado com o jogo para posteriormente aplicar as competências adquiridas a outros terrenos não lúdicos da vida (BROUGÈRE, 1998).

## **2.4 A Educação Física nos Parâmetros Curriculares Nacionais**

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), no passado a educação física originou-se dentro dos movimentos militares e da medicina. Vínculos esses que determinaram sua concepção de disciplina e também à sua forma de ser ensinada.

O trabalho na área da Educação Física fundamenta-se nas concepções de corpo e movimento. Suas origens restringiam estes conceitos a aspectos fisiológicos e técnicos. Atualmente aspectos como: as dimensões culturais, social, política e afetiva, presentes nos corpos das pessoas, que interagem e se movimentam como sujeitos sociais e como cidadãos, também são levadas em consideração.

“[...] O PCN compreende a Educação Física como cultura corporal, pois esta aborda os seus conteúdos como expressão de produções culturais, valoriza conhecimentos historicamente acumulados e socialmente transmitidos.” (BRASIL, 1997, p. 22-23).

[...] A cultura é o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo: neles o

indivíduo é formado desde o momento da sua concepção; nesses mesmos códigos, durante a sua infância, aprende os valores do grupo; por eles é mais tarde introduzido nas obrigações da vida adulta, da maneira como cada grupo social as concebe (BRASIL, 1997, p. 23).

A cultura corporal descrita no PCN (BRASIL, 1997) pode ser considerada um produto “criado” mediante a fragilidade de recursos biológicos que fez com que os seres humanos buscassem suprir as insuficiências que tornassem os movimentos mais eficazes através maneiras elaboradas, tanto por razões “militares”, pertinentes à dominação e uso de espaço, quanto por razões econômicas, que diziam respeito às tecnologias de caça, pesca e agricultura, e até mesmo por razões religiosas, que tangem aos rituais e festas ou também por razões apenas lúdicas; atualmente resinificadas. Produções dessa cultura como: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta, puderam ser incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos.

A Educação Física escolar deve dar oportunidades a todos os alunos para que desenvolvam suas potencialidades, de forma democrática e não seletiva, visando seu aprimoramento como seres humanos.

O professor pode determinar o que será trabalhado com seus alunos sozinho ou em conjunto com eles, porém independentemente de qual seja o conteúdo escolhido, os processos de ensino e aprendizagem devem sempre considerar as características dos alunos em todas as suas dimensões (cognitiva, corporal, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social). (BRASIL, 1997)

Considera-se fundamental salientar neste trabalho que conforme apresentado no PCN, por Brasil (1997) a possibilidade de vivenciar situações de socialização e de desfrute de atividades lúdicas, sem caráter utilitário, são essenciais para a saúde e contribuem para o bem-estar coletivo.

## 2.5 Jogos Cooperativos x Jogos Competitivos

Para Darido e De Souza (2010, p. 163):

[...] o jogo é uma maneira criativa de se inter-relacionar (relacionar-se com o outro) a fim de praticarmos relações e ações. Os jogos podem ser divididos em dois estilos básicos: O Competitivo, onde jogamos contra o outro e assim estabelecemos um “distanciamento”, chamado de “processo dissociativo” que pode gerar conflito; nesse estilo é possível trabalhar tanto aspectos competitivos, como cooperativos. O outro estilo é denominado de Cooperativo, onde podemos jogar com o outro e promover “associações” ou aproximações com os outros jogadores.

Já Brotto (1999 *apud* Soler, 2003, p.23) quando diferencia competição de cooperação; descreve:

[...] Cooperação como um processo de interação social, onde as decisões são tomadas em conjunto, as ações são compartilhadas, os objetivos são comuns e os benefícios são devidamente distribuídos; já a Competição é vista também como

processo de interação social, porém os objetivos são exclusivos de cada indivíduo, ou opostos uns aos outros e os benefícios são atribuídos somente a alguns jogadores.

Os jogos cooperativos são atividades que requerem trabalho em equipe para se alcançar metas mutuamente aceitáveis; consideram importante a colaboração de cada participante; buscam aproveitar condições, habilidades de cada indivíduo a fim de aplicá-las num grupo e tentar atingir um objetivo comum. Pode ser visto como uma alternativa ao jogo competitivo e considerado um espaço produtor de infinitas situações que exigem a participação para solucionar problemas. Dessa forma a participação nesse estilo de jogo pode resultar em um enriquecimento e crescimento tanto pessoal quanto do grupo e até mesmo das atividades propostas (AMARAL, 2009).

Os jogos competitivos têm como características principais: Esperança, Comunicação, Confiança e são vistos por Soler (2003, p. 24) como rígidos; o que torna impossível a mudança de suas regras. Com o objetivo de esclarecer as terminologias refere-se a uma citação de Spencer Kagan in Brotto (1999) que diz que: “As crianças não jogam jogos competitivos, elas lhe obedecem.”

Os jogadores são sempre orientados a não mexer nas regras, aceitar que está pronto; o que não acontece nos jogos cooperativos. Nestes há a valorização das ideias do grupo, e quanto mais contribuições houver, melhor. Foram criados para promoção da autoestima e convivência, seguindo a direção preventiva dos problemas sociais imagináveis, antes que pudessem se tornar reais (SOLER, 2003).

## **2.6 Jogos Cooperativos na escola: uma prática pedagógica possível, acessível e transformadora.**

Segundo Paulo Freire (2003) *apud* Soares (2005), o espaço pedagógico é um texto para ser constantemente “lido”, interpretado, “escrito” e “reescrito”. Infelizmente, nos dias atuais, a aprendizagem, em algumas instituições continua seguindo o modelo tradicionalista, onde é imposta e não mediada, criando uma passividade entre aquele que sabe e impõe (detentor do conhecimento) e aquele que obedece calado (receptador do conhecimento).

A escola constitui-se numa realidade social que faz parte e interage com outra realidade social ainda maior - a sociedade. Conforme conceito apresentado por Fróes em 1993 *apud* Projeto (2003, p.19) *apud* (MOREIRA, 2003) “[...] é neste espaço concreto (a escola), que o currículo acontece”. Este é determinado pelas características da realidade na qual está inserido, apesar de muitas vezes, ser negadas pelo currículo manifesto, de uma forma ou de outra elas acabam marcando presença, através do currículo oculto. Sendo assim: “Uma

proposta curricular envolve a seleção de conteúdos significativos para a formação do aluno e o ordenamento dos mesmos em componentes curriculares [...]”.

Nascimento (1995, p. 46) *apud* Rocha (1996) nos mostra por meio de trecho autoral de Freinet “[...] que será possível construir um novo amanhã, uma nova sociedade, através da educação desde que as intervenções educativas tenham como pauta "virtualidades humanas". Virtualidades estas presentes originalmente na infância mediante à aspectos como: criação, invenção, empreendimento, liberdade e cooperação [...]”.

Percebemos com a citação acima, que o agente “facilitador, ou mediador” da mudança na escola é o professor, portanto deve-se considerar o quão importante é o seu preparo para o trabalho escolar, para o ato de contribuir com a educação, a construção do conhecimento. Torna-se pertinente ressaltar aqui a inserção da dimensão lúdica na formação de professor, proposta por Assmann (1998, p. 23) *apud* Moreira, (2003) que além de possibilitar um processo de formação “mais criativo, relacional e articulador”, permite que o professor, a partir da sua própria experiência, tome consciência da importância do prazer de estar conhecendo, para que a escola seja um lugar gostoso.

Os jogos cooperativos se usados como práticas pedagógicas recorrente são fortes mediadores educativos. Seu uso desde a tenra infância permite atuar na produção de mudança; respeitando e interagindo com a bagagem cultural, vivencial, trazida tanto pelos professores, quanto pelos alunos. A transformação de uma realidade, só começa a ser possível se alguém acredita nela.

### **3. METODOLOGIA**

A pesquisa pode ser considerada um processo sistemático, orientado e planejado; com a finalidade de construção de conhecimento, corroboração ou refutação de conhecimentos pré-existentes; e também como um processo de aprendizagem tanto para o indivíduo que a realiza quanto para sociedade na qual é desenvolvida.

Considera-se que a união das modalidades quantitativa e qualitativa é a escolha que melhor se enquadra com o desenvolvimento deste pré-projeto, que busca apresentar de forma minuciosa e quantificável; aspectos e qualidades do fenômeno a ser estudado.

Caracteriza-se qualitativa, pois segundo Minayo (1994) a pesquisa qualitativa se preocupa com um nível de realidade que não pode ser quantificado, responde a questões muito particulares; e estabelece segundo Chizzotti (2001) uma relação dinâmica entre o

mundo real e o sujeito, uma interdependência entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito, além de valorizar os aspectos qualitativos dos fenômenos e da vida humana; porém, esclarece Fonseca (2002, p. 20) *apud* Gerhardt e Silveira, (2009, p.32 ):

A pesquisa quantitativa se centra na objetividade e considera que a realidade só pode ser compreendida com base na análise de dados brutos, recolhidos com o auxílio de instrumentos padronizados e neutros. A pesquisa quantitativa recorre à linguagem matemática para descrever as causas de um fenômeno, as relações entre variáveis, etc. A utilização conjunta da pesquisa qualitativa e quantitativa permite recolher mais informações do que se poderia conseguir isoladamente.

A presente pesquisa foi realizada em salas reservadas em cada instituição de ensino e contou com a participação de seis professores de escolas públicas municipais e estaduais da cidade de Ponte Alta/SC.

A aplicação dos questionários foi previamente agendada, e realizada após o “rapport” e considerações éticas. Cunha<sup>3</sup> (2000) *apud* Luz e Pereira, (2009) considera que o rapport é uma conversa inicial e formal que tem como finalidade diminuir a ansiedade deixar a pessoa mais a vontade, antes de dar início à entrevista ou aplicação de questionários.

Os dados foram coletados através da aplicação de um questionário elaborado e entregue a cada um dos seis professores de educação física que concordaram participar da pesquisa. Os questionários que segundo Gerhardt e Silveira (2009, p. 68) vem a ser:

Um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas por escrito pelo informante, sem a presença do pesquisador. Objetiva levantar opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas [...].

Foram construídos com oito (08) perguntas fechadas e ao final de sua aplicação formaram documentos que proporcionaram a condução de suas análises através de estatística básica e encontram-se apresentados, mais a frente, na forma de tabelas e gráficos; conforme previsto no pré-projeto.

### **3.1. Análise e Discussão dos dados**

A tabela 1 apresenta a ocorrência da modalidade de jogos cooperativos nas aulas de educação física e nos mostra que (n=6, 100%) dos professores utilizam a prática com seus alunos.

Desde os primórdios da existência humana o trabalho em grupo é algo importante, para não dizer, fundamental para o equilíbrio das funções, sucesso das ações e aprimoramento de habilidades dos seres; nos dias de hoje esse trabalho em grupo, essa ação conjunta,

<sup>3</sup> CUNHA, J. A. Psicodiagnóstico-V. 5ª ed. REV. E AMPL. São Paulo: Artmed, 2003.

cooperativa; pode ser atrelada a diversos campos da vida, que foram surgindo com o passar dos anos, devido às demandas colocadas pela civilização e que continuam a necessitar da cooperação. A educação física escolar é um desses campos, onde o trabalho em equipe pode e deve ser realizado; por exemplo: através dos jogos cooperativos a fim de enfatizar a importância da união, da cooperação, do socializar, do brincar, do pensar, da descoberta, desenvolvimento e até aprimoramento de habilidades dos alunos (BROTTO, 2002).

**Tabela 1. Prática da modalidade dos jogos cooperativos com os alunos.**

	f	%
Sim	6	100
Não	0	0
Total	6	100

Fonte: Dados da pesquisa

A tabela 2 aponta que existem atividades que são as “queridinhas” dos alunos, essa informação se aplica para a resposta de (n=5, 83,33%) dos professores pesquisados e apenas (n=1, 16,67%) respondeu que os alunos não solicitam atividades, que não há uma atividade que preferiam.

**Tabela 2. Existência de atividade mais solicitada pelos alunos.**

	f	%
Sim	5	83,33
Não	1	16,67
Total	6	100

Fonte: Dados da pesquisa

Dentre as atividades mais solicitadas apresentadas pelos professores, estão o Futebol, Futsal e Voleibol. Na modalidade de jogos cooperativos, as práticas mais solicitadas, foram: Queimada, Bandeirinha e Bola ao cone. Assim Vieira (2013) nos aponta que nos dias atuais, nas aulas de Educação Física:

[...] há uma predominância muito forte do espírito competitivo através dos jogos que sempre visam um vencedor. Nesse sentido, a introdução dos Jogos Cooperativos como conteúdo da Educação Física seria suma importância para o rompimento da tradição unívoca do esporte competitivo (PEDROSO e SILVA *apud* CORREIA, 2008).

Cabe ressaltar que:

Interferências como: a qualidade da aula, estrutura e materiais disponibilizados; a relação entre alunos e entre alunos e professor são alguns dos fatores que poderão estar influenciando positivamente ou não os níveis de motivação dos alunos e esta segundo Chaves (2003 *apud* SANTOS, 2007) está relacionada a estímulos externos ou incentivação e estímulos inerentes ao indivíduo e que, portanto vem de “dentro” ligado a necessidade, no sentido de motivar para a ação (SANTOS, 2007).

Na tabela 3 apresentam-se as divisões dos jogos em virtude das suas metas.

**Tabela 3. Divisão dos jogos em virtude das metas.**

	f	%
Lúdicos x compensatórios	0	0
Compensatórios x cooperativos	0	0
Lúdicos x competitivos	4	66,67
Lúdicos x desportivos	2	33,33
Cooperativos x competitivos	0	0
Total	6	100

Fonte: Dados da pesquisa

Nota-se que embora a modalidade seja aplicada, por (n=6, 100%), como visto na tabela 1; as divisões básicas dos jogos em virtude de suas metas, não estão totalmente claras para (n=6, 100%), pois mesmo que os jogos cooperativos envolvam a ludicidade, regras – que podem ser revistas; em virtude das suas metas os jogos são divididos como: jogos cooperativos e jogos competitivos.

Segundo Viera (2013):

[...] As características dos jogos cooperativos são diversas e diferem dos jogos competitivos. Podemos considerá-las como: [...] coerentes com o trabalho em grupo: libertam da competição (participação de todos para o alcance de uma meta comum); da eliminação (buscam a integração de todos); da agressividade física (todos trabalham juntos, então não podem brigar); libertam para criar (as regras são flexíveis e, todos podem contribuir para mudar o jogo) além de propiciar o desenvolvimento de atitudes nos jogos cooperativos, como: a empatia (capacidade de colocar-se no lugar do outro); a cooperação (trabalhar em prol de uma meta comum); a estima (reconhecer e expressar a importância do outro); e a comunicação (diálogo, intercâmbio de sentimentos, conhecimentos, problemas e perspectivas).

Podemos ver na tabela 4, que os professores pesquisados apontam na sua maioria (n=4, 66,67%) que a frequência que utilizam a modalidade dos jogos cooperativos como prática pedagógica nas aulas de educação física, contra (n=2, 33,33%) que alegam utilizarem da modalidade com menos frequência em suas aulas.

**Tabela 4. Frequência da utilização dos jogos cooperativos como prática pedagógica**

	f	%
Menos utilizados	2	33,33
Mais utilizados	4	66,67
Total	6	100

Fonte: Dados da pesquisa

Na tabela 5, verificamos que a margem de entendimento sobre os valores esperados no quesito cooperação, para a prática de jogos cooperativos está maior para a compreensão correta/ esperada pela proposta da pesquisa, compreendendo (n=4, 66,67%) dos professores,

enquanto (n=2, 33,33%) demonstram compreender de forma parcial os valores propostos pela modalidade, o que fica evidente ao escolherem como respostas questões que colocam a competitividade como um dos valores para o quesito cooperação. Portanto é importante para o processo ensino-aprendizagem que o professor esteja apto a lecionar, esteja motivado para tal, se aproprie e domine o leque de variedades que a educação física oferece.

**Tabela 5. Valores esperados no quesito cooperação**

	f	%
Trabalho em equipe, competitividade, confiança, união entre os alunos	1	16,67
Sociabilização, confiança, competitividade, união entre os alunos, cooperativismo	0	0
Cooperativismo, trabalho em equipe, confiança, sociabilização, união entre os alunos	4	66,67
União entre os alunos, sociabilização, confiança, competitividade	0	0
Confiança, trabalho em equipe, competitividade, sociabilização, cooperativismo	1	16,67
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

Fonte: Dados da pesquisa

Para Vanzán, J. (2000 *apud* Almeida, 2009): ‘[...] se fizéssemos um balanço de nossas experiências lúdicas infantis, na escola ou fora dela, podemos afirmar que quase todos os jogos e brincadeiras, tinham estruturas competitivas.’

Nota-se na tabela 6 que todos os professores (n= 6, 100%) pesquisados concordam que os jogos cooperativos podem servir como contribuintes na inclusão de alunos nas práticas de educação física escolar.

**Tabela 6. Jogos Cooperativos como fatores contribuintes para inclusão na escola**

	f	%
Sim	6	100
Não	0	0
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

Fonte: Dados da pesquisa

Para Viera (2013):

[...] A inclusão do jogo cooperativo nas aulas de Educação Física deve buscar a participação de todos sem excluir ninguém, independente de sua raça, classe social, religião, competências motrizes, habilidades pessoais etc., sempre dentro de um

ambiente prazeroso, cordial, amigo e feliz onde as metas do professor e dos alunos estarão centradas na união da soma das suas competências individuais, na busca de resultados que tragam benefícios para todos. Nesta proposta visamos à participação de todos para alcançar um objetivo comum, onde a motivação não é perder, a motivação está centrada na participação (ALMEIDA, 2003).

Nas tabelas 7 e 8, todos professores pesquisados (n= 6, 100%) concordam sobre o uso da modalidade dos jogos cooperativos na educação física escolar, no que diz respeito a alteração positiva, significativa melhoria do comportamento; além de demonstrarem perceber o uso da prática como agente de transformação.

**Tabela 7. Alteração positiva no comportamento dos alunos após a prática de jogos cooperativos**

	f	%
Sim	6	100
Não	0	0
Total	6	100

Fonte: Dados da pesquisa

**Tabela 8. Jogos cooperativos como agentes de transformação**

	f	%
Sim	6	100
Não	0	0
Total	6	100

Fonte: Dados da pesquisa

O resultado disposto nas tabelas (7 e 8), nos mostra que se é possível essa mudança dos alunos para melhor, que essa prática produz alterações positivas nos comportamentos; que os jogos cooperativos são vistos pelos professores pesquisados (na sua totalidade), como agente de transformação; eles não são apenas uma prática possível, mas extremamente necessária, fundamental, para o desenvolvimento, crescimento pessoal e futuro profissional; haja vista que a escola é uma instituição que acolhe, proporciona o ensino e a aprendizagem dos sujeitos, que os professores trabalham para torná-los formadores de opinião, seres questionadores, e também seres humanos mais respeitosos, que consigam conviver harmoniosamente e que além de entenderem o significado da cooperação, conseguem aplicá-la para a vida.

A base dos princípios que regem a ação cooperativas, segundo Silva et al (2016) é centrada na inclusão e no processo de compartilhamento de ações, onde os resultados apresentam-se de forma benéfica a todos, repercutindo positivamente na concepção de um grupo, no momento da ação e posteriormente, com a disseminação destes valores no âmbito

da vida diária, o que salienta sua importância no contexto escolar.

Para Almeida (2009):

[...] outras áreas do conhecimento começam a debater e refletir acerca dos jogos cooperativos, já que o uso do jogo, no contexto escolar, pode ser compreendido como uma forma de propiciar aprendizagens de determinados conceitos, além de proporcionar prazer e diversão, desenvolvendo o pensamento reflexivo e a interação. Nessa perspectiva, além de os jogos possibilitarem o desenvolvimento cognitivo, atuam também como agentes de transformação, mudança e incorporação de conceitos e valores.

#### **4. CONCLUSÃO**

O presente artigo teve como objetivo avaliar a percepção dos professores sobre a prática de jogos cooperativos nas aulas de educação física em três escolas do Município de Ponte Alta – SC. Pode-se dizer que o objetivo proposto inicialmente foi atingido. A pesquisa transcorreu perfeitamente bem.

Conclui-se que os professores não têm plena clareza do significado e conceitos básicos que norteiam os jogos cooperativos, dão a entender em certos momentos que realizam algumas atividades a fim de sair um pouco da rotina curricular – de práticas competitivas, do que realizar a atividade com a finalidade reflexiva que as práticas cooperativas exigem. Falta um pouco mais de compreensão para esses significados e regras básicas, para que os jogos cooperativos tenham o respeito e consideração que merecem, haja vista que também são atividades físicas, envolvem o corpo, movimentos, trabalham a cognição, e possibilitam a transformação dos envolvidos, especialmente quando eles se apropriam da importância da união, da cooperação, da participação de si e do outro, formando um todo.

Assim reitera-se a importância da aplicabilidade e valorização dos jogos cooperativos durante a graduação, já que esta prepara os acadêmicos para o processo de ensino-aprendizagem, é importante que o professor esteja apto a lecionar, esteja motivado para tal, se aproprie e domine o leque de variedades que a educação física oferece.

Percebe-se que as respostas se contradizem de alguma forma, como por exemplo, quando os professores alegam que utilizam a modalidade cooperativa mais frequentemente que a competitiva, embora em outra resposta confirmem que as atividades preferidas e mais solicitadas pelos alunos são competitivas.

Dentre as atividades competitivas mais solicitadas pelos alunos estão: futsal e voleibol, o que nos mostra que estas práticas estão tão culturalmente enraizadas a ponto de outras atividades competitivas não serem tão bem aceitas pelos alunos, ou não serem capazes de gerar neles o interesse; o que ocorre também nas práticas cooperativas – caso dos jogos

cooperativos, aqui tratados.

De certa forma esta pesquisa, aponta também que na maioria das escolas, os alunos participam ativamente das aulas, pelo menos, ao escolherem, ou simplesmente solicitarem atividades; o que é muito importante, haja vista que as aulas acabam se valendo de outro tipo de metodologia, que não somente aquela que considera os “desejos” do professor, ou que mantenham ele numa posição de “detentor” dos saberes; ocorrem trocas, e as ideias, as solicitações dos alunos são consideradas.

Nota-se ainda que todos os professores pesquisados concordam sobre os benefícios proporcionados pelos jogos cooperativos nas aulas de educação física; como quando alegam perceber alterações positivas de comportamento nos alunos, após a aplicação dos jogos; ou quando alegam que eles podem contribuir para a inclusão dos alunos nas práticas, já que não exigem habilidades como as exigidas em atividades que envolvem competição. Com considerações como as citadas acima é impossível não considerar o fato de que os jogos cooperativos são sim agentes de transformação, e devem ser utilizados como metodologia apropriada e frequente nas aulas de educação física.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos T. P. **Jogo cooperativo: uma alternativa pedagógica para resolver conflitos**. 2009. Disponível em: <<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conece/3conece/paper/viewFile/2189/951>>. Acesso em: 14 Nov. 2016.

AMARAL, Jader Denicol do. **Jogos cooperativos**. 4. ed. rev. e ampl. São Paulo: Phorte, 2009.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação física /Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: O jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência**. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Rev. Fac. Educ. V.24, N.2. São Paulo July/Dec. 1998. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-2551998000200007>. Acesso em: 18 mar. 2016.

CIVITATE, Héctor. **505 jogos cooperativos e competitivos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

DARIDO, Suraya. C; DE SOUZA, Osmar. M. Júnior. **Para ensinar educação física: Possibilidades de intervenção na escola.** Campinas, SP: Papyrus, 2010.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna. 1996.

GAIGHER, Núccia. **Teorias De Desenvolvimento - Vygotsky.** Mar. 2008. Disponível em: <<http://psicologandonanet.blogspot.com.br/2008/03/teorias-de-desenvolvimento-vygotsky.html>>. Acesso em: 14 abr. 2016.

GERHARDT, Tatiana E; SILVEIRA, Denise T. **Métodos de pesquisa.** UAB/UFRGS. Curso de grad. Tecnol. Editora da UFRGS. 2009. Disponível em: <[www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf](http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf)>. Acesso em: 10 abr. 2016.

KUBO, Olga M; BOTOMÉ, Sílvio P. **Ensino-aprendizagem: uma interação entre dois processos comportamentais.** 2001. Disponível em: <[revistas.ufpr.br/psicologia/article/view/3321](http://revistas.ufpr.br/psicologia/article/view/3321)>. Acesso em: 12 abr. 2016.

LUZ, Joseane de Oliveira.; PEREIRA, Lariane Souza. **A percepção de uma comunidade sobre a inserção do psicólogo residente na estratégia de saúde da família.** 2009.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; **Pesquisa qualitativa.** Pós. grad. Saúde. Col., Maranhão, UFMA. Disponível em: <<http://www.pgsc.ufma.br/arquivos/pesquisaqualitativa.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2016.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (ORG.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

MOREIRA, Ana P. **Dimensões cultural, lúdica e sócio-técnica do currículo.** 2003. Disponível em: <[https://twiki.ufba.br/Dimensoes\\_curriculo](https://twiki.ufba.br/Dimensoes_curriculo)>. Acesso em: 18 mar. 2016.

PACHECO, Ana B. M. **Os conteúdos das brincadeiras das crianças.** Ago. 2011. Disponível em: <[www.catolicaonline.com.br/osconteudosdasbrincadeirasdascrianças](http://www.catolicaonline.com.br/osconteudosdasbrincadeirasdascrianças)>. Acesso em: 20 mar. 2016.

ROCHA, Eloisa A. C. **Infância e Pedagogia: dimensões de uma intrincada relação.** UNICAMP. DECISAE. TEORIAS SOCIAIS E EDUCAÇÃO. 1996.

RODRIGUES, Renato Gonçalves José Correa. **Procedimento de metodologia científica.** 7ª ed. Lages, SC. PAPERVEST. 2014.

SANTOS, Marli Pires (organizadora). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SILVA, Adriano H. da; et al. **Jogos cooperativos como instrumento para a inclusão social e escolar dos alunos nas aulas de educação física.** Disponível em: <[https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arg-idvol\\_32\\_1421771572.pdf](https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arg-idvol_32_1421771572.pdf)>. Acesso em: 14 nov. 2016.

SOARES, Alexsandro R. **Dificuldades de aprendizagem, questão pedagógica?.** Publicado

em 01/02/2005. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=634>. Acesso em: 22 mar. 2016.

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

VIEIRA, Martha B. **A importância dos jogos cooperativos como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física infantil**. EFDeportes.co, Revista digital. Buenos Aires. Nº 176. Jan. 2013. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd176/jogos-cooperativos-nas-aulas-de-educacao-fisica-infantil.htm>. Acesso em: 14 nov. 2016.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara F. **Jogo e educação infantil: mais sobre o jogo**. (2006). Disponível em: <http://www.centrorefeducaciona.pro.br>. Acesso em: 30 mar. 2016.



## QUESTIONÁRIO

Bom dia,

Sou acadêmico (a) do Centro Universitário UNIFACVEST, do Curso de Educação Física e venho através desta convidá-lo (la) para participar de uma pesquisa científica intitulada **“Percepções de professores de Educação Física sobre os jogos cooperativos em três escolas do município de Ponte Alta/SC”**. A justificativa da realização da mesma é desenvolver uma pesquisa com fins de TCC (Trabalho de Conclusão de Curso). A participação na pesquisa não trará nenhum risco ou desconforto para o participante.

Sua participação é voluntária e caso você aceite participar, solicita-se a permissão para a realização de um questionário que se realizará nesta unidade de ensino, sendo que apenas (o) a pesquisador (a) terá acesso direto aos dados. Também, informa-se que a qualquer momento o (a) senhor (a) pode desistir da participação da mesma. Os responsáveis pela pesquisa estarão sempre à disposição para tirar dúvidas, em qualquer etapa da pesquisa.

No mesmo pedido, requerer-se a autorização para o uso dos dados para elaboração de artigos técnicos e científicos. A privacidade será mantida através da omissão dos dados pessoais nas publicações.

### TERMO DE CONSENTIMENTO

Eu, \_\_\_\_\_ aceito participar da pesquisa intitulada **“Percepções de professores de Educação Física sobre os jogos cooperativos em três escolas do município de Ponte Alta/SC”**. Considero-me informado (a), e declaro que recebi de forma clara e objetiva todas as explicações pertinentes ao projeto, e que todos os dados a meu respeito serão mantidos em sigilo. Declaro também que fui informado (a) sobre a possibilidade de desistir da participação da referida pesquisa a qualquer momento, sem prejuízo ou dano.

Assinatura \_\_\_\_\_ Ponte Alta, \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**Agradeço sua colaboração!**

**Orientador:** Prof. Msc Francisco José Fornari Sousa CREF 3978G-SC

E-mail: fsfornari@hotmail.com

Tel – 98363150

**Acadêmico:** Ana Carolina Stenger Antunes

Rua: Frei Rogério N° 145 Bairro: Centro CEP:88550-000

E-mail: carol\_stenger@hotmail.com

Tel: 3248-0669

### Questionário para pesquisa

1) Você pratica a modalidade de jogos cooperativos com seus alunos?

( ) sim ( ) não

2) Tem alguma atividade que seja a preferida, ou mais solicitada pelos alunos?

sim  não

Caso sim, qual? \_\_\_\_\_

3) Os jogos podem ser divididos em virtude de suas metas em dois estilos:

- a)  lúdicos x compensatórios d)  lúdicos x desportivos  
b)  compensatórios x cooperativos e)  cooperativos x competitivos  
c)  lúdicos x competitivos

4) Nas suas aulas os jogos cooperativos são menos ou mais utilizados como modalidade pedagógica do que os jogos competitivos?

menos utilizados  mais utilizados

5) Que valores você espera de seus alunos no quesito cooperação?

- a)  Trabalho em equipe, competitividade, confiança, união entre os alunos;  
b)  Sociabilização, confiança, competitividade, união entre os alunos, cooperativismo;  
c)  Cooperativismo, trabalho em equipe, confiança, sociabilização, união entre os alunos;  
d)  União entre os alunos, sociabilização, confiança, competitividade;  
e)  Confiança, trabalho em equipe, competitividade, sociabilização, cooperativismo;

6) Você acha que os jogos cooperativos podem ser um fator contribuinte para inclusão na escola?

sim  não

7) Percebeu alteração positiva ou melhora no comportamento entre os alunos após a prática de jogos cooperativos em suas aulas?

sim  não

8) Você acredita que atividades cooperativas, como os jogos cooperativos possam ser considerados agentes de transformação?

sim  não