

Versão *On-line* ISBN 978-85-8015-076-6
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2013



PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS COOPERATIVOS ENQUANTO CONTEÚDO BÁSICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Mauricio Bentivoglio¹
Paulo Sérgio Ribeiro²

Resumo

O presente estudo que teve como tema “jogos cooperativos” apresentou como objetivos: caracterizar os jogos cooperativos enquanto conteúdo básico da educação física escolar, conhecer seus fundamentos teórico-práticos, propiciar aos alunos novas formas e possibilidades de aprendizagem, assim como favorecer o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais. Embora no estado do Paraná os jogos cooperativos constem nas Diretrizes Curriculares Educacionais para a Educação Física como um conteúdo básico, verifica-se que eles ainda são pouco conhecidos e difundidos nas escolas, prevalecendo os conteúdos marcados por atividades esportivas excessivamente competitivas e muitas vezes excludentes. Quanto à metodologia utilizada, optou-se pela “pesquisa-ação” de cunho qualitativa, envolvendo 54 alunos do 6º ano do ensino fundamental do Colégio Estadual Professor Basílio Chrun na cidade de Castro-PR, sendo que a coleta de dados ocorreu através de questionários aos alunos, observação do pesquisador e relatórios. Através dos questionários verificaram-se os seguintes resultados: aumentou em 2% no número de acertos dos conceitos de cooperação e competição, aumentou em 2% o número de alunos que despertaram o gosto em participar das aulas de educação física e aumentou em 15% o número de alunos que declararam gostar mais de participar de atividades cooperativas (brincadeiras) do que competitivas (esportes). Conforme os relatórios de observação foram evidenciados que os alunos vivenciaram novas formas e possibilidades de aprendizagem de forma lúdica e que as aulas favoreceram o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais. Assim sendo constatou-se que a aplicação dos jogos cooperativos é possível e muito viável, pois contribui para o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais, potencializa valores humanos e promove a autoestima.

Palavras Chaves: Jogos Cooperativos. Educação física escolar.

INTRODUÇÃO

Dentro de um projeto mais amplo de educação, entende-se que a escola pública, como uma instituição social, tem dentre outras funções garantir aos alunos o acesso aos conhecimentos produzidos historicamente pela humanidade. (DCEs- Diretrizes Curriculares para a Educação Física do Estado do Paraná, 2008).

¹ Licenciado em Educação Física pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). Professor do Colégio Estadual Prof. Basílio Chrun - Castro - PR. Professor PDE - 2013. E-mail: mbentivoglio@ibest.com.br

² Professor do Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino na Universidade Estadual de Ponta Grossa – DEMET - UEPG. Mestre em Educação pela UEPG. Professor Orientador PDE. E-mail: psribeiro@uepg.br

Segundo Coletivo de Autores (1993.p.61) “A Educação Física é uma disciplina que aborda, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada de cultura corporal”.

Essa cultura corporal é abordada na educação física escolar no estado do Paraná através dos elementos como os esportes, jogos e brincadeiras, ginastica, lutas e dança, definindo-os como conteúdos estruturantes que norteiam a disciplina para a educação básica. Estes conteúdos estruturantes são subdivididos em conteúdos básicos e específicos, assim sendo encontramos os “Jogos Cooperativos”, objeto deste estudo, como um dos conteúdos básicos ligados aos “Jogos e Brincadeiras”.

Embora este tema conste na grade curricular das DCEs de Educação Física (2008), observa-se que seus fundamentos teórico-práticos são pouco conhecidos e automaticamente pouco viabilizados nas escolas, predominando ainda os conteúdos fortemente marcados por atividades esportivas excessivamente competitivas e muitas vezes excludentes.

Estas reflexões, somado ao propósito de verificar sobre que benefícios este conteúdo pode proporcionar aos alunos, nos levaram a pesquisar sobre este tema e responder a seguinte questão: é viável desenvolver o conteúdo jogos cooperativos na educação física escolar?

Conforme as questões mencionadas, o presente estudo objetivou caracterizar os jogos cooperativos enquanto conteúdo básico da educação física escolar, conhecer seus fundamentos teórico-práticos, propiciar aos alunos novas formas e possibilidades de aprendizagem assim como favorecer o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais de forma lúdica.

Quanto à metodologia de pesquisa, optou-se pela “pesquisa-ação”, onde foi desenvolvida uma pesquisa de campo de cunho qualitativa, visando caracterizar os jogos cooperativos no contexto da educação física escolar, sendo que o estudo foi desenvolvido com alunos do 6º ano do ensino fundamental do Colégio Estadual Professor Basílio Chrun, na cidade de Castro-Pr.

Ao final desta pesquisa, verificou-se que houve um aumento de 2% no número de alunos que compreenderam os conceitos de cooperação e competição, aumentou também em 2% o número de alunos que despertaram o gosto em participar das aulas de educação física, assim como teve um aumento de 15% no

número de alunos que declararam ter preferência em participar de atividades mais cooperativas (brincadeiras) do que competitivas (esportes).

Em relação aos relatórios de observação, verificou-se que os alunos vivenciaram novas formas e possibilidades de aprendizagem de forma lúdica e que as aulas favoreceram o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais, promovendo a autoestima.

Conforme os resultados apresentados constatou-se que a aplicação dos jogos cooperativos na educação física escolar é possível e muito viável.

DESENVOLVIMENTO

1- Origem dos Jogos e Jogos Cooperativos

Mesmo quando já somos adultos o jogo faz parte de nossas vidas, através de diversas situações, quem não ouviu falar em ciranda financeira, jogo de interesses, jogo da vida, etc. Portanto sabe-se que o jogo acompanha a evolução da humanidade, pois Homero já fala de jogos infantis na odisseia, datada do ano VIII A.C, por isso torna-se difícil precisar com exatidão a origem do jogo (Soler, 2011-b).

A palavra jogo (jocu) tem origem latina e possui como significado maior gracejo, ou seja, o jogo é divertimento e distração. Porém o jogo também significa trabalho sério, pois tem o poder de transformar valores, normas e atitudes. (Soler, 2011-b. p. 27).

Ainda sobre a origem dos jogos Vila e Santander nos diz:

O jogo como técnica de ensino parece ter suas raízes históricas mergulhadas nos primitivos jogos de guerra. Um dos mais antigos é o "Chaturanga" ou Jogos do Exército, que data do século VI A.C. e acredita-se tenha nascido na Índia. Este jogo, que deu origem ao atual xadrez, consistia de um tabuleiro sobre o qual soldados, carruagens, elefantes e cavalos se enfrentavam simulando um campo de batalha. (Vila; Santander, 2003, p. 53).

Em relação à origem dos Jogos Cooperativos Brotto (1999-b, p.63) nos diz: "Os jogos cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e a competição exacerbada na sociedade moderna, mais especificamente, pela cultura ocidental".

Os Jogos Cooperativos não é uma novidade, coisa recente, conforme Orlick (1982.p. 4 apud Brotto, 1999-b, p. 66). "Começou a milhares de anos atrás, quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida".

Ainda sobre a origem dos Jogos Cooperativos Brotto nos diz:

Alguns povos ancestrais, como os Inuit (Alaska), Aborígenes (Austrália), Tasaday (África), Arapesh (Nova Guiné), e os Índios norte-americanos,

entre outros, ainda praticam a vida cooperativamente, através da dança, do jogo, e outros rituais como, por exemplo, a tradicional “corrida das toras”, dos índios Kanela, no Brasil. (Brotto, 1999-b. p.66).

No mundo ocidental os Jogos Cooperativos iniciam seu crescimento a partir de 1978 quando Terry Orlick publicou o livro “Winning Through Cooperation” em português “Vencendo a Competição”, reconhecida mundialmente como uma das principais fontes de inspiração para a compreensão dos Jogos Cooperativos, servindo de base para novas pesquisas sobre o assunto. (Brotto, 1999-b).

No Brasil influenciado pelo movimento internacional, a partir de 1950 algumas ações localizadas começam a integrar os Jogos Cooperativos no Brasil, porém é a partir de 1980 que a proposta dos Jogos Cooperativos começa a ser incorporada com mais ênfase, onde se consolida algumas ações importantes como: (1980) A “Escola das Nações” é fundada em Brasília, tendo como filosofia “Educação para a Paz”.(1988)Universidade Espiritual Mundial Brahma Kumaris apresenta manual “Cooperação na sala de aula”, (1994) Guilherme Browo corre publicação do segundo livro no Brasil “Jogos Cooperativos: teoria e prática”,(1995) Brotto publica primeiro livro de autoria nacional “Jogos Cooperativos: se o importante é competir o fundamental é cooperar”, (1999) Brotto publica segundo livro “Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como exercício de conveniência”(Brotto, 1999-b).

Desta forma verificamos que tanto os jogos como os Jogos Cooperativos, apresentam suas primeiras manifestações já na antiguidade, porém no mundo contemporâneo, especificamente no nosso país, a abordagem dos jogos cooperativos vem crescendo, porém suas publicações são bastante novas e ainda muito limitadas.

2- Conceitos de jogos, cooperação e jogos cooperativos.

Na língua portuguesa encontramos que “cooperar” significa trabalhar, atuar em conjunto para o mesmo fim, colaborar, ajudar e a palavra “jogos” aparece como sinônimo de ação ou efeito de jogar, balanço, brinquedo, divertimento, etc. Luft, (2002. p.197, 407.). Segundo Brotto, (1999-b. p.35) “Cooperação é um processo onde os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos”.

Ainda sobre cooperação Albuquerque, Abbud, Kaltenbach nos diz:

Cooperação é ação em conjunto. Cooperação é harmonia baseada num propósito definido e é o meio através do qual grande poder pessoal pode ser obtido, é a coordenação do esforço para atingir um objetivo específico. (Albuquerque, Abbud; Kaltenbach, 2009, p.191.).

Portanto podemos dizer que a composição destas duas palavras (jogos/cooperação) abordadas em um contexto escolar podem ser definidas como atividades, movimentos ou ações expressadas concomitantemente por todos os envolvidos de forma lúdica, almejando objetivos comuns.

Segundo Deacove, (1974, p. 01 apud Brotto, p.76). “Os jogos cooperativos são jogos com uma estrutura alternativa onde os participantes, jogam uns com os outros, ao invés de contra os outros”.

Segundo Soler:

As aulas de Educação Física até hoje reforçam muito a competição, o vencer a qualquer custo, mas acredito que esse modelo já esteja esgotado, e existe a necessidade de se criar um modelo mais justo e que contemple todas as pessoas. Não acredito que , excluindo e segregando, possamos melhorar alguma coisa. (2011-b, p.28).

Conforme experiência em educação física, esta posição mencionada por Soler, é percebida muitas vezes nas escolas, pois ainda é forte a tendência dos professores em valorizar as atividades excessivamente competitivas centradas nos esportes mais populares. Este contexto vem reforçar uma educação física focada na competição, na individualidade e nas técnicas, em detrimento dos aspectos coletivos, lúdicos e cooperativos.

Como contraponto a este contexto, apresenta-se os jogos cooperativos, cuja proposta é propiciar atividades que busquem diminuir a agressividade nos jogos e na própria vida, promovendo a cooperação, solidariedade, amizade e comunicação. São jogos que favorecem a participação de todos e com objetivos coletivos (SOLER, 2011).

3- Os Jogos Cooperativos Enquanto Conteúdo Básico da Educação Física Escolar

O jogo apresenta-se como um dos elementos da cultura corporal muito explorado nas aulas de educação física, dada a sua abrangência, ele permite ser trabalhado de múltiplas formas, possibilitando aos professores muitas alternativas de intervenção junto aos alunos, de forma a atingir os objetivos propostos.

No estado do Paraná, as DCEs, (2008), incluem os Jogos Cooperativos como um dos conteúdos básicos da educação física escolar, ligado ao conteúdo estruturante Jogos e Brincadeiras.

Pelo jogo, também podemos buscar alcançar diversos objetivos educacionais, e de uma forma prazerosa e divertida. É muito importante ir além das regras, táticas e técnicas presentes no jogo. Devemos sempre reforçar a importância da compreensão; não basta jogar, tem que se compreender o que se acabou de fazer. O que na verdade diferencia o racional do irracional é justamente o poder de simbolizar. (Soler, 2011-b. p.28).

É possível perceber que é a partir do jogo enfatizado de forma lúdica e prazerosa que a criança se expressa, se solta, se libera e mostra seu jeito de ser, com seus costumes e valores através do brincar. São nesses momentos de prazer, alegria e descontração que as crianças (adolescentes, jovens ou adultos) expressam suas emoções e deixam transparecer um pouco mais de quem ele é na realidade.

Para o coletivo de autores:

Num programa de jogos para as diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países (1992, p.67).

Dessa maneira observa-se que os jogos na Educação Física Escolar possibilitam ser abordados pelo professor, através de atividades (brincadeiras) mais flexíveis, alegres e descontraídas que possam ser contextualizadas conforme a localidade da escola. Assim sendo acredita-se na relevância de articular os conteúdos com aspectos políticos, históricos, econômicos sociais e culturais da sua comunidade.

Esta articulação dos conteúdos poderá possibilitar maior participação e envolvimento dos alunos de modo a executar, refletir e avaliar as ações propostas, contribuindo para formação de alunos autônomos e reflexivos.

4- Princípios dos Jogos Cooperativos

Na educação física escolar, o professor pode utilizar-se de vários elementos da cultura corporal para desenvolver seus alunos e atingir seus objetivos; dentre eles inclui-se os jogos cooperativos. Desta forma para que as atividades desenvolvidas sejam classificadas como jogos cooperativos, precisam contemplar alguns princípios que os caracterizam.

Segundo Barreto, (2000. Apud Soler, 2011-c.), os jogos cooperativos baseiam-se em cinco princípios fundamentais que são: inclusão, coletividade, igualdade, desenvolvimento humano e processualidade.

Inclusão: almeja-se trabalhar com as pessoas no sentido de procurar sempre aumentar a participação e integração de todos.

Coletividade: conquistas e ganhos que se realizam coletivamente (sem deixar de reconhecer a esfera da individualidade de seus membros).

Igualdade de Direitos e Deveres: garante a participação e a responsabilidade de todos pela decisão e gestão, bem como a justa divisão dos benefícios promovidos pela atividade cooperativa.

Desenvolvimento Humano: o objetivo é o ser humano e seu aprimoramento enquanto sujeito social.

Processualidade: a cooperação privilegia o processo (os meios), isso significa também que o trajeto é traçado a medida que é trilhado, progressivamente, valorizando os passos anteriores.(Barreto, 2000. apud Soler, 2011-c, p. 24).

5- Características dos Jogos Cooperativos

Verifica-se que os jogos cooperativos surgem como uma nova proposta para as aulas de educação física. Portanto além de alguns princípios fundamentais, eles apresentam características próprias que devem ser reconhecidas e viabilizadas pelos professores que desejam trabalhar com esta proposta.

Segundo Brotto (1999-b), em sua obra ele cita algumas características próprias dos jogos cooperativos como: os participantes jogam uns com os outros e não contra os outros, joga-se pelo prazer de jogar com os outros, joga-se com o propósito de superar desafios e não para derrotar alguém, prioriza-se o trabalho em equipe, busca-se atingir objetivos comuns e não fins exclusivos e não há comparação de habilidades.

Ainda sobre as características, de acordo com Soler, (2011-b), os jogos cooperativos apresentam características libertadoras que são muito coerentes com o trabalho em grupo como: libertam da competição, libertam da eliminação, libertam para criar e libertam da agressão física.

6- Objetivos dos Jogos cooperativos

A proposta dos jogos cooperativos pode ser utilizada em várias situações, como nas aulas de educação física, em treinamentos de equipes, em clubes sociais, colônia de férias, festas, em empresas, etc. Conforme o ambiente e a clientela são de fundamental importância definir os objetivos que se pretende atingir.

Desta forma apresentamos alguns objetivos referentes aos jogos cooperativos, citados por Brotto, (1999-b), que são: propiciar o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais, promover a autoestima, prevenir problemas sociais antes de se tornarem reais, resgatar valores humanos como (bondade, amizade, honestidade, confiança, autonomia, compaixão, alegria, convivência, amor, etc.) e potencializar valores humanos e atitudes essenciais, capazes de favorecer o desenvolvimento da sociedade humana como um todo integrado.

7-Classificação dos Jogos Cooperativos

Os Jogos Cooperativos podem ser desenvolvidos de diversas formas na escola conforme o contexto que se apresenta. Eles apresentam várias categorias, no quadro abaixo vamos citar as categorias definidas por Orlick e citadas por Brotto (1999-b) que são:

CLASSIFICAÇÃO	DESCRIÇÃO
1-Jogos Cooperativos Sem Perdedores	Todos os participantes constituem um único grande time. São plenamente cooperativos (100%), onde todos jogam coletivamente para suplantar um desafio comum, mas principalmente jogam pelo prazer de jogar.
2- Jogos de Resultado Coletivo	São bastante movimentados, permite a existência de duas ou mais equipes, os objetivos são comuns e necessitam da união de todos.
3- Jogos de Inversão	Enfatiza a noção de dependência mútua, ocorrendo à mudança dos jogadores, esses jogos brincam com o nosso conceito tradicional de vencer e perder. Eles se subdividem em: 3.1-Rodízio: Os atletas variam de lado conforme situação pré-determinada, após sacar (voleibol), após uma cobrança de escanteio (futebol, handebol), etc. 3.2-Inversão do goleador: O jogador que marca o ponto (gol, cesta, etc.) inverte para outra equipe. 3.3-Inversão de Placar: O ponto (gol, cesta, etc.) conseguido é marcado para a equipe adversária. 3.4-Inversão total: É uma combinação das duas inversões anteriores.
4- Jogos Semi-Cooperativos:	São indicados para iniciar a aprendizagem esportiva. –

Fonte: (Orlick apud Brotto, 1999-b).

Estas categorias dos Jogos Cooperativos permitem aos professores de Educação Física inúmeras formas de aplicação dos jogos nas aulas, conforme os objetivos pré-determinados.

8- Metodologia

A Implementação do Projeto de Intervenção Pedagógica foi desenvolvido com os alunos dos 6º anos A e B do Colégio Estadual Professor Basílio Chrun, do município de Castro- Pr., nos períodos matutino e vespertino respectivamente. A turma do 6º ano A contou com a participação de 29 alunos e do 6º ano B com 25 alunos, totalizando assim 54 alunos.

Quanto à metodologia da pesquisa, optou-se pela “pesquisa-ação” por esta oferecer condições dos pesquisadores produzirem informações e conhecimentos.

Com a orientação metodológica da pesquisa-ação, os pesquisadores em educação estariam em condição de produzir informações e conhecimentos de uso mais efetivo, inclusive ao nível pedagógico. Tal orientação contribuiria para o esclarecimento das microssituações escolares e para a definição de objetivos da ação pedagógica e de transformações mais abrangentes. (Thiollent, 1986, p.75).

Foi desenvolvida uma pesquisa de campo de cunho qualitativa, visando caracterizar os jogos cooperativos no contexto da educação física escolar, sendo que a coleta de ocorreu através de questionários aos alunos (pré-teste e pós-teste)³, observação do pesquisador e relatório escrito após o final das aulas.

Para o encaminhamento metodológico utilizou-se como referência o Caderno Pedagógico, que foi elaborado e organizado em cinco unidades didáticas distintas, onde cada uma delas apresentou um tema específico, objetivos e orientações metodológicas.

A Unidade Didática I foi resultado de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema e teve como objetivo apresentar a fundamentação teórica dos jogos cooperativos através de tópicos norteadores como: a origem dos jogos e dos Jogos Cooperativos, conceitos, princípios, características, objetivos e classificação. Esta unidade serviu de referencial teórico para o desenvolvimento das demais unidades didáticas.

³ Os dados do questionário (pré-teste) (anexo1), são apresentados de forma comparativa ao questionário (pós-teste) em forma de gráficos no item 9.1- Análises dos questionários em gráficos.

A Unidade Didática II foi desenvolvida em quatro aulas, marcou o início da implementação prática do projeto, cujos objetivos foram: apresentação do projeto aos alunos, aplicação do questionário (pré-teste), desenvolver atividades práticas de “Jogos Cooperativos Sem Perdedores”, favorecer o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais e promover a autoestima.

Na primeira aula foi explicado sobre o desenvolvimento do projeto e seus objetivos, em seguida foi aplicado um questionário (pré-teste Anexo 1) , com cinco perguntas básicas, para diagnosticar o conhecimento dos alunos sobre o tema.

Neste dia tivemos ausência de oito alunos, portanto dos cinquenta e quatro alunos (54) participantes do projeto, responderam o questionário quarenta e seis (46).

Após o preenchimento dos questionários, ainda em sala de aula foi realizado uma atividade em grupo (quebra-cabeça) que objetivou trabalhar com os conceitos de jogos, cooperação e jogos cooperativos através da memorização de frases e confecções de cartazes, introduzindo assim os alunos ao tema do projeto. No decorrer das aulas seguintes desta unidade foram desenvolvidas diversas atividades com e sem materiais.

Na Unidade Didática III trabalhou-se com os “jogos Cooperativos de Resultado Coletivo”, onde os objetivos propostos foram: caracterizar os Jogos Cooperativos de Resultado Coletivo, propiciar o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais, promover a autoestima e enfatizar a importância do trabalho em grupo e cooperação.

Esta unidade foi desenvolvida em quatro aulas, sendo que as três primeiras foram desenvolvidas atividades práticas na quadra esportiva e a última aula estava programada para ser realizada no laboratório de informática. Devido a problemas técnicos com os equipamentos esta aula foi redirecionada para a sala de aula, sendo desenvolvido um trabalho em equipe com confecções e apresentação de cartazes.

A Unidade Didática IV, também foi desenvolvida em quatro aulas e teve como foco os “Jogos Cooperativos de Inversão”, cujos objetivos foram: caracterizar os Jogos Cooperativos de Inversão, propiciar o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais e desenvolver valores humanos como respeito, amizade, honestidade e cooperação. Nesta unidade foram proporcionadas atividades

dinâmicas e competitivas, utilizando-se de atividades lúdicas com pequenos e grandes grupos.

A Unidade Didática V trabalhou com os “Jogos Semi-cooperativos”, que visou como objetivos: caracterizar os Jogos Semi-Cooperativos, propiciar o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais, favorecer a iniciação esportiva, promover a autoestima e cooperação.

Esta unidade foi desenvolvida em seis aulas, sendo que as três primeiras foram atividades práticas na quadra esportiva, duas aulas seguintes foram planejadas para realizar um passeio no parque da cidade, o que não se realizou em razão de problemas com o transporte escolar, sendo assim as atividades foram reorganizadas e desenvolvidas na escola.

Esta unidade a exemplo da unidade anterior apresentou atividades bem dinâmicas e direcionadas para a aprendizagem esportiva, o que despertou grande interesse e participação dos alunos.

Na última aula desta unidade e automaticamente do projeto, foi aplicado novamente o questionário (anexo 1) agora como (pós-teste) para os mesmos alunos (46), o qual os resultados serão analisados comparativamente no item 9.1 (análises dos questionários em gráficos), em seguida o professor pesquisador fez as considerações finais encerrando o projeto.

Em relação à metodologia utilizada nas aulas, em todas as unidades utilizou-se como referência uma proposta de Callado (2004) que divide uma aula em cinco fases distintas como: fase de encontro, fase de animação, fase principal, fase de análise grupal e fase de despedida. Com base nesta proposta, optou-se por desenvolver cada aula em três fases distintas como: fase de animação, fase principal e fase de análise grupal.

A fase de animação refere-se ao momento da recepção dos alunos, incentivação, aquecimento, ou seja, introdução ao tema, a fase principal, como o próprio nome já diz, refere-se ao momento principal da aula, onde se busca atingir os objetivos é o foco da aula e a fase de análise grupal é o momento final da aula, onde o professor procura estimular os alunos para uma reflexão das atividades realizadas (feedback).

Segundo Soler, (2011-b. p.81) “O feedback é uma discussão com o grupo e sua prática é utilizada para extrair o máximo de informações do grupo depois da atividade proposta”.

Para o feedback, algumas perguntas serviram de referência como: O que você fez? O que a pessoa do seu lado fez? O que cada pessoa do seu grupo fez? No que todos vocês concordam/O que houve de engraçado? Qual foi a primeira ideia que você teve? Foi fácil começar a pensar? Quando suas ideias mudaram? (extraídas do Manual para professores Vivendo Valores na Escola da Organização Brahma kumaris -1977). (SOLER, p.82).

Em relação à formação dos grupos no momento do jogo, tomou-se muito cuidado para não constranger, excluir ou inferiorizar os alunos. Tradicionalmente os grupos são formados pela divisão dos sexos, habilidade (os mais ou menos habilidosos), ou dois alunos escolhem os demais, geralmente ficando os amiguinhos sempre juntos, etc.

Quando o foco é cooperação, um dos objetivos implícitos é a promoção da autoestima, assim sendo utilizou-se de alguns critérios para formação de grupos citados por Soler, (2011-b p.79) como: data de nascimento, (dia, mês, quinzena, etc.), por números, tipo de calçado (tênis, sapato, sandália, pela cor, etc.), cor das camisetas, tamanho ou cor dos cabelos, altura, cartas de baralho ou fazer cartões coloridos, etc.

Paralelo à implementação do projeto de pesquisa na escola, foi realizado o GTR (Grupo de Trabalho em Rede) curso à distância (online) coordenado pela Secretaria Estadual de educação (SEED), que se caracterizou pela interação virtual entre os professores PDE e os demais professores da rede pública estadual.

Um dos seus objetivos foi viabilizar mais um espaço de estudo e discussão sobre as especificidades do projeto de intervenção na realidade escolar.

O curso foi desenvolvido em três temáticas distintas, porém interligadas entre si dentro de uma sequência pedagógica e contou com a participação de quatorze (14) professores.

A grande maioria dos participantes enfatizou como muito relevante para a escola pública este projeto, evidenciando que ele apresenta uma proposta que supre uma carência nas escolas (ludicidade, inclusão e valores humanos), pois a grande maioria trabalha com conteúdos tradicionais, fundamentados nos esportes e com atividades excessivamente competitivas e excludentes.

Acreditamos que a realização do GTR, foi de grande importância, pois possibilitou o estudo, a reflexão e o debate sobre o tema, contribuindo de forma significativa para o enriquecimento do projeto.

9- Resultados

A Unidade Didática I foi constituída de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema e serviu como referencial teórico para o desenvolvimento do trabalho das demais unidades didáticas.

A Unidade Didática II que trabalhou com os Jogos Cooperativos Sem Perdedores, foi marcada como um período de adaptação dos alunos ao projeto, pois no início ocorreu um pouco de resistência por parte da turma em participar das atividades propostas, principalmente por aqueles alunos mais velhos que desejavam participar de atividades mais dinâmicas e competitivas como os tradicionais futsal e queimada.

Em ambas as turmas, além de apresentar certa resistência e desinteresse, este grupo de alunos também dificultou o andamento das atividades com comportamentos de indisciplina. Outra dificuldade encontrada na implementação do projeto foi a questão da quadra esportiva da escola não possuir cobertura, pois tivemos dias de chuva, o que exigiu adaptações e reorganizações das atividades em sala de aula, assim como tivemos dias de sol intenso, o que interferiu na participação e interesse dos alunos, causando um pouco de desânimo e cansaço.

Apesar destas dificuldades, com o desenrolar das atividades e das aulas, aos poucos os alunos foram se adaptando e participando com mais intensidade e disciplina, atingindo assim os objetivos propostos nesta unidade.

A Unidade Didática III que trabalhou com os Jogos Cooperativos de Resultado Coletivo, verificamos que após passado o período de adaptação e no decorrer do projeto, houve uma significativa melhora da turma em termos de disciplina, respeito, participação e envolvimento nas atividades.

Destacamos nesta unidade as atividades como Ponte Móvel e Teia Humana que obteve (100%) de participação da turma, com bastante alegria e interação, a ponto dos alunos pedirem para fazer novamente.

Outro momento de destaque desta unidade foi a participação e envolvimento dos alunos na aula de encerramento, quando da realização do trabalho em grupo com a confecção e apresentação de cartazes. Nesta atividade ficou evidente pela qualidade e apresentação dos cartazes que houve uma significativa melhora nos relacionamentos interpessoais e promoção da autoestima, pois todos participaram de forma organizada e respeitosa.

Na Unidade Didática IV o foco do trabalho foi os “Jogos Cooperativos de Inversão”, que proporcionou aos alunos atividades mais dinâmicas e competitivas através de pequenos e grandes jogos.

Na maioria das atividades desta unidade, ficaram bem evidentes muitos momentos onde as habilidades motoras e interpessoais dos alunos foram exigidas e trabalhadas. Pudemos observar uma grande participação dos alunos na maioria das atividades, demonstrando mais interesse, respeito, alegria e cooperação.

Embora esta unidade tenha sido marcada por atividades mais dinâmicas e competitivas, as inversões que esta categoria dos jogos permite como (inversão do placar, inversão do goleador, inversão das posições, inversão total e outras) somadas com muito diálogo a respeito de valores humanos, proporcionaram atividades mais dinâmicas, empolgantes, lúdicas e cooperativas, onde todos participaram, ganharam e perderam, ou seja, todos venceram.

Assim sendo constatou-se que é possível trabalhar com atividades esportivas e competitivas de forma lúdica e cooperativa, visando o resgate de valores humanos, ou seja, sem a pressão das competições tradicionais onde o jogo e o resultado do jogo passam a ser mais importante que os envolvidos no jogo.

Na Unidade Didática V constatamos que houve a maior participação e envolvimento dos alunos, pois esta trabalhou com os “Jogos Semi-cooperativos” que dentre outros objetivos visou o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais através da iniciação esportiva, o que despertou grande interesse, e envolvimento dos alunos.

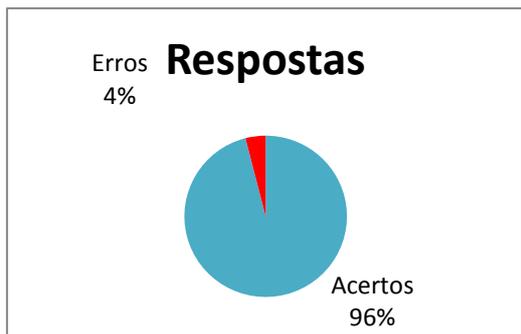
Mesmo tendo como um dos objetivos a iniciação esportiva, os recursos utilizados e a forma de desenvolvimento das atividades, favoreceram o trabalho em equipe, a cooperação e promoção da autoestima, o que minimizou ao máximo a pressão das competições, a ponto dos alunos ao final das atividades muitas vezes se preguntarem, mas professor quem ganhou o jogo?

Após a aplicação do questionário (pós-teste) (anexo 1), o professor fez as considerações finais e encerrou a implementação.

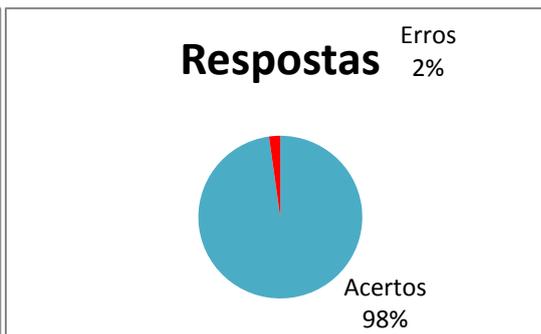
9.1- Análises dos Questionários em Gráficos

Pergunta 01- O que é cooperar?

PRÉ-TESTE

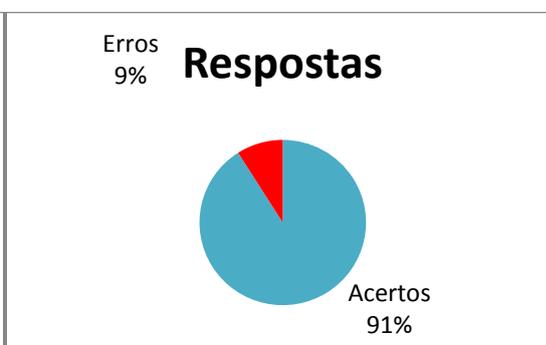
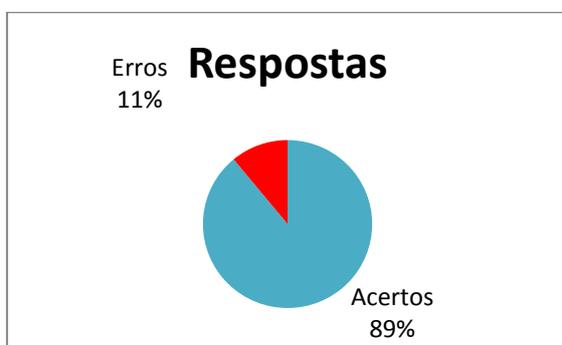


PÓS-TESTE



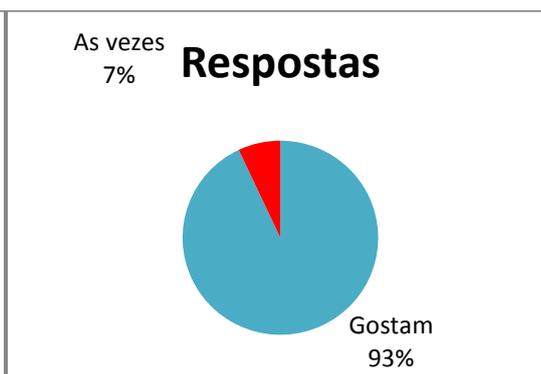
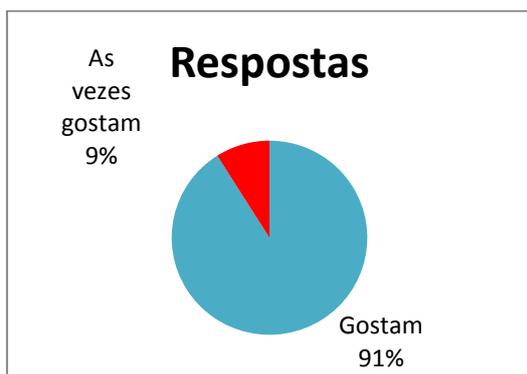
Aumentou em 2% a porcentagem de acertos em relação ao pré-teste.

Pergunta 02- O que é competir?



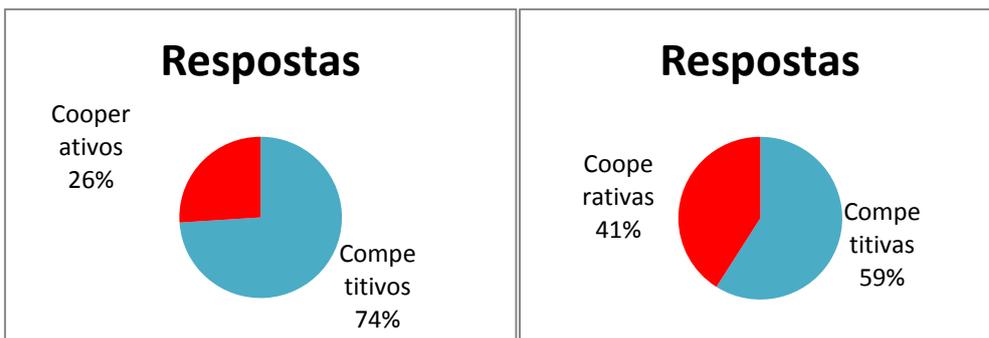
Aumentou em 2% a porcentagem de acertos em relação ao pré-teste.

Pergunta 3- Você gosta de participar das aulas de educação Física?



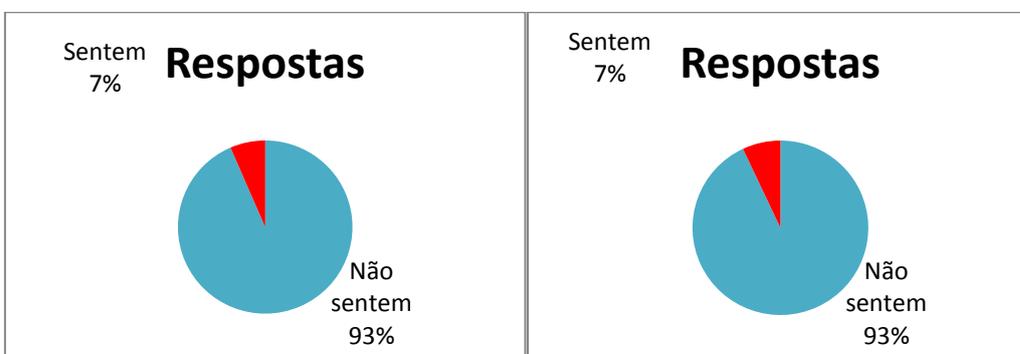
Aumentou em 2% a porcentagem de alunos que gostam de participar das aulas.

Pergunta 4-Você gosta mais de atividades competitivas (esportes) ou atividades cooperativas (brincadeiras).



O gosto por atividades mais cooperativas aumentou em 15%.

Pergunta 5- Você sente vergonha de participar das aulas de Ed. Física? Sim/Não?



Essa questão ficou inalterada, onde apenas 7% sentem alguma forma de restrição em participar das aulas de Educação Física.

9.2-Análises dos Resultados das Observações.

Com base nas fichas registro de observação por aula (anexo 2), constatou-se que as trinta e seis aulas (36) definidas no projeto foram implementadas, assim como as atividades previstas e realizadas ficaram acima dos 90%.

Observou-se que os alunos vivenciaram através das quatro categorias de jogos cooperativos, novas formas e possibilidades de aprendizagem de forma lúdica, sem a pressão das atividades excessivamente competitivas.

Verificamos que a diversidade de atividades e a metodologia utilizada contribuíram para o desenvolvimento das habilidades motoras e interpessoais dos alunos, pois ficou evidente durante a implementação do projeto a evolução dos alunos em vários aspectos como: respeito aos colegas e as regras, amizade, socialização, cooperação e autoestima.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final deste trabalho, evidenciamos pelos autores estudados e pelos resultados obtidos, que os jogos cooperativos se caracterizam por atividades que priorizam o trabalho coletivo, onde os participantes aprendem a vencer desafios jogando uns com os outros e não contra os outros, assim como se joga com o propósito de superar desafios evidenciando o caráter lúdico e cooperativo das atividades.

Importante esclarecer também que este trabalho não visou e nem é contra as atividades competitivas na escola “que acreditamos serem importantes”, mas ele oportuniza aos professores de educação física refletir sobre a pressão que as atividades excessivamente competitivas exercem sobre os alunos, muitas vezes ocasionando exclusão e violência.

Assim sendo, conclui-se que é possível e muito viável desenvolver esta proposta dos “jogos cooperativos” nas escolas, pois se constatou que eles contribuem para potencializar valores humanos e promover a autoestima, sem perder de vista o aperfeiçoamento das capacidades físicas e habilidades motoras.

Conforme os resultados apresentados, acreditamos na possibilidade de desenvolver esta proposta como conteúdo programático da educação física escolar ou quem sabe pensar em utilizá-la como metodologia de ensino para trabalhar os esportes ou outros conteúdos da disciplina,

Desta forma esperamos que este conteúdo “jogos cooperativos” possa ser cada vez mais conhecido e difundido nas escolas, não só para os 6º anos, mas para todos os anos do ensino fundamental e médio.

Referências

Albuquerque, J; Abbud, M; Kaltenbach, W. **A lei do triunfo**: para o século 21. Ribeirão Preto- SP: Napoleon Hill, 2009.

BROTTO, F.O. **Jogos cooperativos**: ”se o importante é competir o fundamental é cooperar”. São Paulo-SP: O autor, 1993-a.

_____. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência: Dissertação de mestrado – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física - Campinas, SP: 1999-b.

CALLADO, C.V. **Educação Para a Paz**: Santos, SP: Projeto Cooperação, 2004.

LUFT, C.P. **Minidicionário Luft**, São Paulo-SP: Ática, 2002.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Departamento de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares da Educação Física**. Curitiba. SEED, 2008.

SOLER, R. **210 Novos Jogos Cooperativos Para Todas as Idades**. Rio de Janeiro: Sprint, 2009-a.

_____ **Brincando e Aprendendo com os Jogos Cooperativos**. Rio de Janeiro: 3ª edição: Sprint, 2011-b.

_____ **Jogos Cooperativos para a Educação Infantil**. Rio de Janeiro: 3ª edição: Sprint, 2011-c.

Vila, M; Santander, M. **Jogos Cooperativos no Processo de Aprendizagem Acelerada**. Rio de Janeiro-RJ. Qualitymark, 2003.

ANEXOS

ANEXO 01- Questionário

QUESTIONÁRIO (Pré-Teste e Pós-Teste)

Objetivo: Identificar conhecimentos e informações do grupo.

Público alvo: Alunos do 6º ano do ensino fundamental

Leia com atenção e marque com X apenas uma alternativa:

1) Em sua opinião o que é cooperar?

- () Desorganizar, atrapalhar, incomodar
- () Operar juntamente com alguém, colaborar, ajudar.
- () Falar, expressar.

2) Em sua opinião o que é competir?

- () Desistir, parar, olhar.
- () Explicar, transmitir
- () Concorrer em busca de um objetivo, disputar, rivalizar.

3) Você gosta de participar das aulas de educação física?

- () Sim
- () Não.
- () Às vezes

4) Que tipo de atividades você mais gosta?

- () Jogos mais competitivos (esportes)
- () jogos mais cooperativos (brincadeiras)
- () Nenhum.

5) Você tem vergonha de participar das aulas de educação física?

- () Sim
- () Não

Se a resposta for sim diga por quê?

FICHA REGISTRO DE OBSERVAÇÃO

(Estas informações serão anotadas por aula)

Nome do Observador:			
Data:			
Horário:			
Local:			
Tema:			
Etapas: Etapa de Observação:			
Objetivos da Aula:			
Categories de Análise	Resultado	Reflexão	Anotações Gerais
1- Número de Alunos (Quantidade e % porcentagem)	Freq. as aulas: Presentes: Participantes: Não particip.:		
2-Envolvimento dos alunos nas aulas.	Ótimo () Bom () Regular () Fraco ()		
3- As atividades previstas foram realizadas	Totalmente () Parcialmente () Insuficiente ()		
4- Os objetivos da aula foram alcançados	Totalmente () Parcialmente () Não foram ()		
IMPRESSÕES E COMENTÁRIOS:			

Assinatura do professor: _____