

Versão Online ISBN 978-85-8015-093-3
Cadernos PDE

VOLUME I

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

2016

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COOPERATIVOS NO ENSINO FUNDAMENTAL: CONVIVENDO EM HARMONIA

Andréa de Lara Machado.¹

Prof. Me. Fábio Mucio Stinghen.²

RESUMO

Este trabalho integra o processo de formação continuada desenvolvido pela Secretaria de Estado da Educação do Paraná, por meio do Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE). Trata das reflexões quanto à utilização dos Jogos Cooperativos nas aulas de Educação Física, no que diz respeito à minimização de comportamentos agressivos, melhoria da convivência e das relações interpessoais dos alunos. Sua relevância vem de encontro à urgente necessidade de novas práticas na escola, reconhecendo a importância de uma ação pedagógica baseada no exercício da cidadania e inclusão. O desenvolvimento dos Jogos Cooperativos teve como objetivo aprimorar os valores humanos respeito mútuo e cooperação. A revisão de literatura, o Caderno Pedagógico e a socialização das informações com os professores da Rede Estadual de Ensino por meio do Grupo de Trabalho em Rede (GTR), fundamentam este estudo. A Implementação do Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola ocorreu no Colégio Amyntas de Barros, em Pinhais e com uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental. Esta pesquisa tem caráter qualitativo, na modalidade de pesquisa-ação, pois professora e alunos tiveram uma ação colaborativa. Para a coleta de dados foram utilizados registros em diário de campo, observação participante e questionário. Ao término do processo observou-se mudanças comportamentais significativas, devido à melhoria das relações interpessoais e da convivência entre os educandos.

Palavras-chave: Jogos Cooperativos. Relacionamento interpessoal. Cooperação.

¹ Graduada em Educação Física pela UFPR e Pós-graduada em Educação Especial e em Educação e sociedade. Professora PDE-SEED/PR. E-mail: andrea.laraprof@gmail.com.

² Graduado em Educação Física pela UFPR; Pós-graduado em Educação Física Escolar; Mestre em Engenharia da Produção pela UFSC. E-mail: stinghen@utfpr.edu.br. Orientador.

1 INTRODUÇÃO

Vivemos em um momento ímpar e de novos desafios para a educação. A globalização, as novas tecnologias e uma sociedade cada vez mais competitiva e individualista, contribuem para a intolerância e a falta de diálogo entre as pessoas. O culto ao ego, à vitória e ao sucesso são prementes na atualidade.

Este contexto reflete-se no ambiente escolar, onde são revelados os conflitos, o aumento de comportamentos agressivos e desrespeitosos entre os educandos.

Teóricos da Educação e psicólogos debatem a razão para as crianças e os adolescentes apresentarem mau comportamento e atitudes reprováveis. Entre os motivos, Campbell (2015) aponta o fato das famílias transferirem para a escola a responsabilidade pela educação e imposição de limites aos seus filhos. A autora salienta também a carência afetiva de nossos educandos devido a ausência de seus pais, que na busca pela sobrevivência e falta de tempo, tornam-se permissivos para minimizar sentimentos de culpa.

A falta de limites fomenta nos alunos comportamentos desrespeitosos, insubmissos e agressivos. Estes aspectos interferem no convívio social, afetando o relacionamento com os seus pares, professores, equipe pedagógica e direção escolar.

Conforme Campbell (2015, p. 43):

A criança que tem permissão para fazer tudo, sem aprender a reconhecer o outro como um ser humano com necessidades e direitos tal como ela, tende a desenvolver características de irritabilidade, instabilidade emocional, redução da capacidade de concentração e atenção, derivadas da falta de limite e da incapacidade crescente de tolerar frustrações e contrariedades.

Deste modo, é necessário conscientizar e reeducar as pessoas, lutando por uma educação que enfatize os valores sociais e humanos, a ética e a solidariedade.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) para a disciplina de Educação Física, ressaltam a necessidade dos alunos compreenderem a cidadania como participação social, adotando atitudes de solidariedade, cooperação e repúdio às injustiças, respeitando o outro e exigindo para si o mesmo respeito. Além disso, destacam o posicionamento crítico, a utilização do diálogo como forma de mediar conflitos e a tomada de decisões coletivas.

Esta disciplina é historicamente influenciada pelo esporte de rendimento, pela valorização de habilidades motoras e performance. Contudo, avalia sua práxis buscando a revisão das práticas adotadas, com a inclusão e participação de todos os educandos no processo ensino-aprendizagem.

Sabe-se que por meio dos jogos os alunos manifestam atitudes de agressividade ou reciprocidade, possibilitando ao educador intervir, desenvolvendo as dimensões afetiva, cognitiva e social.

Diante desse panorama, os Jogos Cooperativos ganham destaque cada vez maior. Autores como Soler (2011), Brotto (2013) e Amaral (2009) veem neste conteúdo estruturante a possibilidade de efetivação de uma nova proposta de ensino.

Ante as exigências da vida moderna, ao invés do egocentrismo, necessitamos de um melhor relacionamento entre os alunos, visando o trabalho em conjunto, compartilhando desejos, sentimentos e até mesmo frustrações.

Percebe-se mudanças de comportamento e hábitos sociais dos educandos que, em sua maioria, estão mais indisciplinados, agredindo-se com palavras e atitudes. Isto ocorre, provavelmente, devido às mudanças familiares e sociais a que são submetidos.

No entanto, os discentes deveriam exercitar a convivência, respeitar seus semelhantes e estar preparados para a vida em sociedade.

Sendo assim, a problematização do tema partiu do seguinte questionamento: Os Jogos Cooperativos seriam uma ferramenta positiva para a melhoria dos relacionamentos interpessoais dos alunos do Ensino Fundamental?

As atividades desenvolvidas foram elaboradas visando atingir os objetivos propostos, entre os quais, o desenvolvimento dos Jogos Cooperativos para a melhoria da convivência e das relações interpessoais dos alunos e, também, contribuir para a humanização dos mesmos, desenvolvendo a autonomia, o respeito mútuo e a solidariedade.

A Implementação do Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola ocorreu no Colégio Estadual Amyntas de Barros, em Pinhais, região metropolitana de Curitiba. Seu desenvolvimento contou com 25 alunos de uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental, período vespertino.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1. A AGRESSIVIDADE E SEUS REFLEXOS NA ESCOLA

De acordo com Lourenço e Senra (2015), o ato agressivo caracteriza-se pela intenção de causar prejuízo a uma pessoa, grupo ou comunidade, nos diversos âmbitos da vida.

“[...] A agressividade é o comportamento adaptativo intenso, ou seja, o indivíduo que é vítima de violência constante tem dificuldade de se relacionar com o próximo e de estabelecer limites porque estes às vezes não foram construídos no âmbito familiar.” (MARCELOS, 2011, p. 1)

As principais causas para a agressão são a interação de fatores culturais com biológicos, aliada à aprendizagem social de condutas agressivas de pessoas próximas ou pela exibição da mídia.

Segundo Pereira (2008), os estudos sobre agressividade demonstram o mau trato pessoal, a intimidação psicológica e o isolamento social entre os pares. O sofrimento de quem é agredido pode ser físico, psicológico ou ambos, tendo como formas de expressão: bater, empurrar, ameaçar e excluir sob a forma de marginalização social.

A autora revela que as consequências para as vítimas de agressões são competências sociais fracas, tais como: cooperação, partilha e capacidade de ajudar o semelhante. Isto contribui para que estas pessoas tenham vidas infelizes, a perda de autoconfiança e confiança nos outros, baixa autoestima, falta de concentração e problemas nas relações íntimas na vida adulta.

As consequências para os agressores são: a crença no uso da força para a resolução de problemas, desrespeito às leis, dificuldades de relacionamento, complicações na inserção social e comportamentos antissociais.

A educação familiar assume às vezes características autoritárias, democráticas ou permissivas. No caso da permissividade os pais fazem tudo para os filhos, coibindo seus esforços em busca de objetivos.

As crianças que apresentam condutas agressivas sabem que seus comportamentos são inadequados, porém têm dificuldades em considerar outras respostas para a resolução de seus problemas.

Conforme Campbell (2015), as atitudes dos alunos refletem na escola a agressividade e o abandono sofrido em casa, pois muitas vezes é por meio de agressões que os pais tentam impor sua autoridade para corrigir o comportamento do filho, levando à revolta e insatisfação. Enquanto alguns são permissivos em relação à imposição de limites aos filhos, outros são muito severos.

“A responsabilidade pela imposição de limites e formação ética do indivíduo que era função da família tem sido transferida para a escola, ficando esta incumbida da formação de hábitos e atitudes, além da transmissão da cultura acumulada.” (CAMPBELL, 2015, p. 19)

Para a autora, os problemas de formação trazidos pelos alunos precisam ser identificados e incorporados pela escola, pois além da transmissão dos conhecimentos, a educação deve conscientizar os alunos para uma inserção social crítica e cidadã. Sendo assim, é preciso acreditar na possibilidade de mudanças e que todos os alunos são capazes de se desenvolver, tanto intelectual quanto socialmente, levando em consideração os aspectos que permeiam o processo de apropriação do conhecimento.

De acordo com Pereira (2008, p. 11):

A educação e a cultura deveriam tender a eliminar as formas agressivas de resolução de tensões que provocam as diferenças individuais. A educação deveria valorizar e promover os comportamentos de empatia, a negociação verbal, o intercâmbio de ideias, a cedência de ambas as partes na procura da justiça, no direito à igualdade de oportunidade para todos e no direito à diferença de cada um. Educar para a liberdade com igualdade de direitos e obrigações em que os direitos de um terminam onde começam os direitos dos outros.

A autora propõe, seja com os alunos que agredem ou sofrem agressões, o treino de competências sociais, tais como: cumprimento das normas de convivência, cooperação em atividades lúdicas, método de preocupação compartilhada (fazer com que o agressor veja como o agredido se sente) e o exercício de saber ouvir e partilhar problemas.

Para Campbell (2015, p. 36-37):

As atividades de cooperação, em um ambiente de respeito mútuo, embasado na afetividade, preservam do egoísmo e do orgulho, auxiliando a criança no longo processo de descentração, conduzindo-a gradativamente da heteronomia para a autonomia moral.

Deste modo, destacam-se como aspectos determinantes da agressividade fatores biológicos, culturais e influências familiares, como a rejeição dos pais e permissividade.

Sabe-se que existem inúmeros comportamentos considerados como agressivos, mas para que o sejam realmente, devem ter intenções de prejudicar, machucar e magoar intencionalmente o outro.

O convívio diário com atos agressivos tem como consequência a rejeição, lutas corporais, agressão psicológica e traumas emocionais.

Diante deste contexto, é importante que o professor seja transmissor de conhecimentos e, também, mediador de conceitos e valores éticos, contribuindo para a melhoria de comportamentos sociais.

Os comportamentos agressivos às vezes expressam dificuldades de interação e adaptação dos educandos, cabendo ao educador criar estratégias para a resolução de conflitos e um melhor relacionamento interpessoal dos mesmos.

2.2. OS JOGOS COOPERATIVOS

Os Jogos Cooperativos começaram a ser sistematizados na década de 1950 por Ted Lentz, ativista e atuante nos Estados Unidos em busca de uma cultura de paz. Entretanto, o doutor em psicologia Terry Orlick é considerado a maior referência no assunto.

Orlick (1989) constatou que os jogos refletiam os valores da sociedade e reproduziam a estrutura social da mesma, repassando valores éticos, culturais e morais.

De acordo com Soler (2011, p. 28):

O jogo é um meio extremamente poderoso de formar comportamentos. Podemos também, por meio do jogo, modificar uma sociedade, tornando-a mais humana, cooperativa e pacífica, ou, ao contrário, tornando essa mesma sociedade extremamente competitiva, violenta e desumana. Devemos lembrar que o jogo pode nos levar a direções variadas.

Conforme Brotto (2013), o jogo é um fenômeno humano importante para a compreensão da vida e uma das expressões mais significativas da consciência humana, pois permite aperfeiçoar a convivência e conhecer os aspectos de cada personalidade.

Dependendo dos princípios, valores, crenças e estruturas que estão por trás dessa “minissociedade-jogo”, podemos tanto aprender a sermos solidários e cuidarmos da integridade uns dos outros, como, ao contrário, jogando, podemos aprender a nos considerarmos mais importantes que alguém e a nos importarmos muito pouco com o seu bem-estar. (BROTTO, 2013, p. 36)

Freire (1992) também atribui aos jogos uma função especial, pois reforçam a convivência, equilibram corpo e alma, induzem a novas experimentações e tornam as pessoas mais livres.

Segundo Orlick (1989), a essência dos Jogos Cooperativos começou há milhares de anos, quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida.

O autor considera os Jogos Cooperativos como uma atividade física essencialmente baseada na cooperação, aceitação, diversão e no envolvimento, tendo como propósito mudar as características de exclusão, agressividade e de exacerbação da competitividade predominantes na sociedade e jogos tradicionais. No livro traduzido para o português, *Vencendo a competição*, classifica-os em:

- jogos cooperativos sem perdedores: o objetivo é o de superar um desafio em comum, sendo que todos os participantes formam um único time.
- jogos de resultado coletivo: o objetivo continua sendo o de alcançar uma meta comum, contudo, os participantes são divididos em duas ou mais equipes que, por meio de um trabalho coletivo, acabam cooperando entre si.
- jogos de inversão: o objetivo é alterar o padrão de times fixos. Os participantes são divididos em equipes, mas, durante o jogo, devem ocorrer trocas entre os membros dessas equipes, modificando-se a configuração inicial, a fim de que todos possam se ajudar. Busca-se o prazer pelo jogo e não pela vitória. Existem vários tipos de jogos de inversão, como por exemplo:
 - a) rodízio: os jogadores trocam de times em determinados momentos, no final do lance, do saque ou do arremesso.
 - b) inversão do "goleador": quem faz ponto muda de time.
 - c) inversão do placar: os pontos são marcados para o outro time.
 - d) inversão total: tanto o participante do jogo que faz o ponto, quanto os próprios pontos feitos por ele passam para o outro time.
- jogos semicooperativos: o objetivo é o de oportunizar a todos os participantes as mesmas chances. Os jogadores são divididos em equipes, jogando uns

contra os outros, entretanto, são enfatizados o envolvimento e o prazer de jogar e não a competição.

De acordo com Brown (1995), os Jogos Cooperativos têm como principais características a confiança e a comunicação, incentivando a participação de todos, destacando que os mesmos:

- libertam da competição, porque o interesse se volta para a participação, eliminando a pressão de ganhar ou perder produzida pela competição.
- libertam da eliminação, porque procuram incluir e integrar a todos, evitando a eliminação daqueles considerados mais fracos, mais lentos, menos habilidosos.
- libertam para criar, porque criar significa construir e exige colaboração.
- libertam da agressão física, porque buscam evitar condutas de agressão, implícita ou aceita, em alguns jogos.

Conforme Brotto (2013, p. 68):

Os Jogos Cooperativos são jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmos. Eles reforçam a confiança pessoal e interpessoal, uma vez que ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento de todos.

Soler (2011, p. 19) afirma:

Quando uso o termo JOGOS COOPERATIVOS, entendo-o como um processo educativo baseado na cooperação e na resolução pacífica de conflitos, cujo propósito maior é unir pessoas ao redor de um objetivo comum. A meta deve ser a superação de obstáculos e desafios externos ao grupo.

Segundo Amaral (2009), o Jogo Cooperativo leva em conta as capacidades, qualidades e habilidades de cada um, sendo importante a colaboração de todos em busca de um objetivo comum. Este conteúdo estruturante permite aos participantes novas formas de jogar, diminuir manifestações agressivas e promover atitudes de sensibilidade, cooperação, comunicação, alegria e solidariedade.

Para o autor, temos como valor educativo a cooperação, considerando-a como valor e destreza necessários para resolver tarefas e problemas juntos, através de relações baseadas na reciprocidade e não no poder e controle.

“Falar em cooperação é falar em aceitação, ajuda mútua, divertimento, prazer, qualidade de vida, enfim, criar possibilidades de mudanças.” (SOLER, 2011, p. 18)

Conforme Orlick (1989, p. 22):

A cooperação contínua é talvez 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.

Para Brotto (2013) a cooperação é um processo em que os objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os resultados são benéficos para todos, mobiliza desafios, reforça a confiança em si mesmo e no outro, incentiva a participação, ensina a ganhar e perder, e também, aprimora o ser humano, seja em termos pessoais ou coletivos.

Cooperação, confiança e respeito mútuo parecem ser um dos alicerces principais para a co-evolução humana. No entanto, precisamos reaprendê-los praticando esses valores por meio de nossos sentimentos, pensamentos, atitudes e relacionamentos no cotidiano. (BROTTO, 2013, p. 56)

O autor frisa que a convivência é condição inexorável da vida, e quando melhoramos as relações interpessoais e sociais, aperfeiçoamos competências, geramos soluções para problemas e favorecemos a qualidade de vida de todos.

É fundamental que os educadores percebam que, quando a aprendizagem ocorre sob o prisma cooperativo, o que importa não é o objeto em si e nem o objetivo a ser alcançado, mas a qualidade das interações entre os envolvidos de modo a transformar a realidade existente, desenvolvendo as competências humanas necessárias para o bem-estar comum.

Os Jogos Cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização do individualismo e da competição, em especial na cultura ocidental. Foram criados em busca de superação de desafios, pelo prazer de jogar e para que todos atinjam um objetivo comum.

Deste modo, sua aplicação pretende promover o desenvolvimento pessoal, a melhoria das relações interpessoais, transformar valores e atitudes em prol de toda sociedade.

2.3. OS JOGOS COOPERATIVOS E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A história da Educação Física passou por muitas fases e concepções de ensino, dentre elas, a Higienista (saúde em primeiro plano), a Militarista (seleção dos melhores alunos), a Pedagogicista (Educação Física como atividade educativa) e por fim, a Competitivista.

As aulas tinham o objetivo de disciplinar o corpo, com movimentos repetitivos e isolados, sem sentido para os alunos. Esta disciplina assumiu inúmeros significados, ainda hoje utilizados na sua prática.

Conforme Gonçalves (2001), a linha de pensamento competitivista efetivou-se a partir da década de 1960, com a criação de programas de incentivo à prática de esportes de rendimento.

Nesse período, a disciplina em si foi colocada em segundo plano, sendo valorizados aspectos como a tecnização, padronização de movimentos, busca pela perfeição, competição e os processos de seleção.

Os conteúdos escolares geralmente eram associados à segregação e à desvalorização dos menos hábeis. As práticas corporais provocavam a rivalidade e o distanciamento entre os educandos, pois enfatizavam os vencedores e os movimentos executados com maestria.

As novas tendências a partir da década de 1980 iniciaram a mudança dessa visão excessivamente esportiva e competitiva.

De acordo com Brotto (2013), a Educação Física nem sempre proporcionou atividades em que a competição deixou de ser um comportamento condicionado, onde foram valorizadas outras formas de jogar e de se relacionar com os outros.

O autor destaca que é possível aperfeiçoar por meio dos Jogos e Esportes (além dos gestos motores, técnicas e táticas), as habilidades humanas essenciais, tais como: criatividade, confiança mútua, autoestima, respeito, aceitação e espírito de grupo.

Conforme Bracht (1997), a Educação Física, além da aptidão física, transmite valores por meio de conteúdos e, quando o professor visa o desenvolvimento da interação e a melhoria do entendimento recíproco, a comunicação é incentivada, ao invés de reprimida.

De acordo com Freire (1983), o educador também é um veiculador de valores, residindo neste fato a vinculação da forma de ensino com o seu conteúdo.

Segundo Darido (2001), há uma ressignificação da disciplina que reflete-se na elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais.

A autora considera que:

O discurso dos PCNs gira em torno da cidadania, entendendo a escola como um dos espaços possíveis de contribuição para a formação do cidadão crítico, autônomo, reflexivo, sensível e participativo. E, na perspectiva de consolidar tal objetivo, o documento apresenta como temática central os temas sociais emergentes, indicando-os como questões geradoras da realidade social e que, portanto, necessitam ser problematizados, criticados, refletidos e, possivelmente, encaminhados. (DARIDO, 2001, p.16)

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), a Educação Física Escolar é responsável pela formação de alunos capazes de participar de atividades corporais adotando atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade.

De acordo com os *PCNs: introdução aos parâmetros curriculares nacionais* (BRASIL, 1997b), é preciso estimular, no ambiente escolar, a vivência de trabalhos em grupo, para que os alunos possam estabelecer o diálogo, a interação e a cooperação, vistos como meios fundamentais para o convívio. Assim, o respeito às diferentes opiniões, a coordenação de vários pontos de vista e a convivência colaborativa são objetivos preconizados pelos *PCNs*, expressando, de forma geral, os próprios pressupostos inerentes aos jogos cooperativos. (GONÇALVES; FISCHER, 2007, p. 59)

Para Gonçalves e Fischer (2007, p. 58):

Faz-se necessário, portanto, que os conteúdos atitudinais e a reflexão dos valores que regem a conduta humana no meio social se constituam em uma importante preocupação para a organização das atividades pedagógicas, ocupando um papel de destaque no trabalho desenvolvido pelos educadores. Diante dessa situação, o estudo dos objetivos e finalidades dos jogos cooperativos, pelos professores, contribui para o desenvolvimento de novas práticas no contexto escolar, voltadas à transformação das relações sociais.

Brotto (2013) salienta a dinâmica de ensino-aprendizagem de acordo com a Pedagogia Cooperativa, onde estão presentes os eixos convivência, consciência e transcendência.

Em relação a convivência, são fundamentais para a aprendizagem as vivências compartilhadas. Com a consciência, cria-se um clima de cumplicidade entre os participantes, incentivando-os a refletir sobre mudanças de comportamento e relacionamentos. Já na transcendência, é essencial a vontade de dialogar, decidir

em consenso, experimentar as mudanças propostas e integrar no jogo e na vida as transformações desejadas.

“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, p. 27)

O jogo faz parte da cultura, sofrendo variações no tempo e no espaço. Sabe-se com estes estudos que é um meio poderoso de formar comportamentos. Desenvolve habilidades físicas, afetivas, intelectuais, maior socialização e comunicação entre os participantes.

Deste modo, é necessário que os educadores entendam que no jogo há uma intenção e, quando proporcionamos uma atividade, a mesma não deve estar desvinculada de propósitos. Não basta o jogo pelo jogo, mas a compreensão do que é realizado antes, durante e após a aplicação do mesmo.

De acordo com Amaral (2009, p. 30):

O jogo propicia oportunidades atraentes e ricas em diversas situações, o que possibilita uma grande dinamicidade de vivências: confronto de pontos de vista, defesa de interesses, participação em discussões, vivência da crise e do conflito.

Segundo Brotto (2013), a modificação gradativa das regras e das estruturas básicas do jogo permitem a participação e inclusão de todos, dando início às transformações das atitudes pessoais e dos relacionamentos sociais.

Soler (2011) destaca os princípios desenvolvidos na utilização dos Jogos Cooperativos, tais como: os participantes ganham ou perdem juntos; os mais hábeis aprendem a conviver com os quem têm menos habilidade; pode-se debater sobre o jogo sempre; os praticantes aprendem o que significa bem comum; oportunidade de participação de todas as diferenças; combate a agressividade utilizando a resolução de problemas; criação de soluções cooperativas.

Este conteúdo estruturante leva em conta as qualidades, as condições e as características de cada um, promovendo a integração, socialização e manifestação de valores para o bem-estar de todos.

Conforme Amaral (2009), cria-se uma consciência humanitária, valorizando a participação e o esforço do outro, potencializando a criatividade e a espontaneidade,

constituindo-se em um trabalho de crescimento mútuo, e, finalmente, contribuindo com a sociedade, através de valores positivos para uma melhor qualidade de vida e a construção de um mundo melhor.

Diante do exposto, construímos por meio dos Jogos Cooperativos a convivência sadia, o respeito e o diálogo, mediante a solução de problemas em busca de um objetivo comum.

Jogando sob a ótica cooperativa, criamos e recriamos as regras, permitindo a participação e a inclusão de todos, respeitando e valorizando a diversidade e, conseqüentemente, transformando atitudes e hábitos sociais dos educandos.

A cooperação não é inata, mas sim um aprendizado, uma arte que deve ser exercitada sempre. Pode ser considerada um objeto de aprendizagem em si mesmo e um atributo a ser alcançado para a vida em sociedade.

3 METODOLOGIA

A metodologia utilizada, de natureza qualitativa, caracteriza-se como pesquisa-ação, pois compreende um conjunto de procedimentos para interligar conhecimento e ação ou, ainda, extrair da ação novos conhecimentos.

De acordo com Dionne (2007), cria-se uma relação incomum entre pesquisador e participantes, uma cooperação que é estimulante para todos.

Thiollent (2011) salienta que a pesquisa-ação permite a coleta de informação original de situações, a concretização de conhecimentos teóricos por meio da relação pesquisador e problema investigado e ensinamentos positivos ou negativos quanto às condições de êxito.

Segundo Gil (2014), a observação participante consiste na participação real do conhecimento na vida do grupo a ser pesquisado, assumindo o observador o papel de um membro.

Em relação ao diário de campo, o investigador aponta o que observa e inclui frases, transcrições e ideias desenvolvidas, registrando e sistematizando as experiências para posterior análise dos resultados.

Deste modo, a coleta de dados foi realizada mediante as técnicas de observação participante, diário de campo e questionário. A estruturação em grupos permitiu a obtenção de informações e realização de discussões.

A Implementação do Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola aconteceu no Colégio Estadual Amyntas de Barros, em Pinhais, região metropolitana de Curitiba. O colégio atende alunos do Ensino Fundamental e Médio, distribuídos nos turnos manhã, tarde e noite. Seu desenvolvimento contou com 25 alunos de uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental, período vespertino. Para sua execução foram utilizadas as seguintes estratégias:

- Apresentação do Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola para o Conselho Escolar.
- Apresentação do projeto na Semana Pedagógica para colegas do colégio, por meio de um vídeo, banner e a realização de uma Dança Circular.
- Elaboração do Caderno Pedagógico com os Jogos Cooperativos a serem explorados na Implementação. Aulas planejadas e ministradas semanalmente com a duração de 50 minutos, destacando:
 - Apresentação da professora e do projeto aos alunos.
 - Atividades quebra-gelo e jogos de aproximação para que os alunos se conheçam melhor (quem somos, o que gostamos, o que fazemos, etc.). As primeiras atividades com pequenos grupos (2 a 3 componentes), posteriormente grupos maiores.
 - Realização das atividades de maneira gradual, com a inserção de Jogos Cooperativos de Inversão, Semicooperativos, Jogos de Resultado Coletivo e Jogos Cooperativos sem perdedores.
 - Apresentação de um vídeo sobre Convivência.
 - Debate com a turma sobre os Jogos Cooperativos, relacionando-os com cooperação, respeito mútuo e convivência.
 - Dança Circular como atividade final, pois se aproxima da proposta dos Jogos Cooperativos e une as pessoas em torno de um objetivo comum.
 - Aplicação de um questionário contendo 4 questões, antes e após a implementação. As questões abordaram o respeito entre os educandos, o interesse pelo sentimento alheio e a participação nas atividades propostas.

Para a execução das atividades foram utilizados diversos recursos, tais como:

1. Recursos humanos: alunos, alunas e a professora da turma.
2. Recursos físicos: quadra poliesportiva, pátio escolar e sala de aula.

3. Recursos materiais: livros, materiais didáticos, computadores, aparelho de som.
- Discussão e socialização de estudos por meio do Grupo de Trabalho em Rede (GTR), com professores da Rede Pública Estadual em ambientação Moodle.

4 RESULTADOS OBTIDOS E DISCUSSÃO

A elaboração do Caderno Pedagógico foi essencial para a execução da Implementação do Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola. Este material foi pensado visando alcançar os objetivos gerais do projeto, tais como: melhorar a convivência, as relações interpessoais, aprimorar os valores humanos respeito mútuo e cooperação no ambiente escolar.

A Implementação do Projeto teve início em fevereiro de 2017. Durante a Semana Pedagógica foi exibido um vídeo aos colegas do colégio sobre o Projeto de Intervenção e, posteriormente, foi realizada uma dinâmica com a Dança Circular, vinculando o PDE ao universo escolar, não limitando sua importância à sala de aula.

Em seguida o projeto foi apresentado aos alunos, sua finalidade, importância e demais informações. A **Unidade 1** do caderno contemplou as atividades para aproximação e interação entre os educandos, pois no início do ano letivo não se conhecem. Na primeira aula três alunas se negaram a participar alegando vergonha. Neste momento ocorreu a primeira intervenção, por meio de esclarecimentos com as mesmas e a turma. Depois do episódio, a aplicação repercutiu favoravelmente. Os alunos participaram dos jogos propostos, houve momentos de ludicidade, socialização, integração e união. Entretanto, intervenções relacionadas às questões de gênero, timidez e raras atitudes de desrespeito foram necessárias. No que se refere à timidez, constatou-se a dificuldade dos alunos em se expor. Em relação às questões de gênero, na maior parte do tempo ocorreu a polarização de alunas e alunos, sendo primordial a adoção de estratégias para a divisão da turma em grupos mistos.

A **Unidade 2** abordou os Jogos Semicoperativos, Jogos de Inversão, Jogos de Resultado Coletivo e Jogos Cooperativos sem perdedores. Aqui verificou-se novas peculiaridades, em especial a partir do desenvolvimento dos Jogos Semicoperativos. Nestes jogos, em que um grupo competia com o outro, houve

mais tumulto, gritaria, cobranças e demonstrações de desrespeito e agressividade entre os alunos. Deste modo, intercorreu o momento mais importante para a discussão e reflexão sobre agressões, falta de respeito e exclusões.

Outro episódio marcante aconteceu durante a aplicação dos jogos relacionados aos esportes. Por exemplo, a maioria dos educandos apresentou dificuldade em jogar o Multiesporte (Jogo que utiliza a forma e regras convencionais das modalidades basquete, futsal, vôlei e handebol, onde a ideia é fazer circular as quatro modalidades durante o tempo todo). Em razão do desconhecimento da atividade proposta e dos fundamentos, a execução da mesma não foi bem sucedida. Questões de gênero mais uma vez exigiram intervenções, sendo fundamental a reorganização dos grupos.

As vivências desta unidade foram essenciais para o aprofundamento da qualidade das interações e dos valores humanos solidariedade, cooperação e respeito mútuo. Do mesmo modo que na Unidade 1, a aplicação foi positiva, pois ocorreram momentos de ludicidade, socialização e união, principalmente em relação aos Jogos Cooperativos sem perdedores.

A **Unidade 3** contemplou os temas Convivência e Dança Circular. O vídeo “Mandamentos da boa convivência e do respeito mútuo” foi exibido e houve um debate sobre a importância dos Jogos Cooperativos. Mediante inúmeras reflexões, os alunos afirmaram que a maioria das pessoas são individualistas e insensíveis aos problemas alheios e expuseram a dificuldade do convívio entre eles, que se desrespeitam e promovem o *bullying*. Sendo assim, os mesmos reafirmaram a necessidade do respeito ao próximo, da solidariedade e cooperação nos dias de hoje e, principalmente, no ambiente escolar.

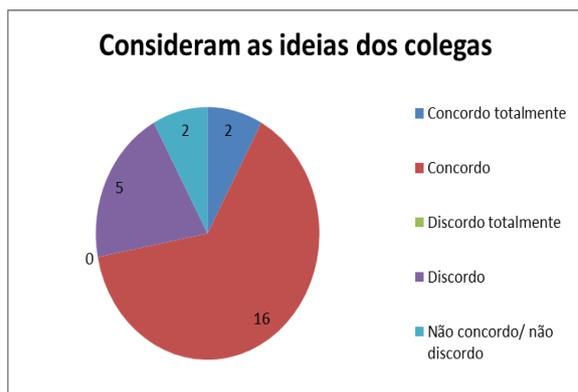
Alguns professores expressam dificuldades em trabalhar a dança na escola, em razão da falta de interesse, inibições com a expressão corporal e dificuldades de ritmo dos alunos. Entretanto, como o enfoque da Dança Circular foi a união do grupo em torno de um objetivo comum e não os passos em si, não existiram obstáculos a serem superados. Os educandos mostraram-se receptivos e motivados ao participarem das atividades. O objetivo foi alcançado, ou seja, a união em volta do círculo, o passo a passo e o sentimento de comunhão entre a turma.

Além das atividades previstas no caderno, foi aplicado um questionário antes e após a implementação, para avaliar o impacto que as experiências em relação aos Jogos Cooperativos causaram nos educandos.

O total de 25 alunos respondeu as seguintes perguntas: Você considera as ideias dos colegas? Tem interesse pelo sentimento dos outros? Respeita seus colegas? Gosta quando as aulas são em grupo?

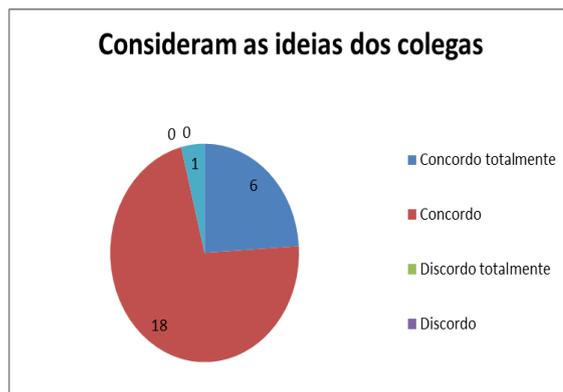
Escolheram uma única resposta entre: concordo totalmente; concordo; discordo totalmente; discordo; não concordo/não discordo.

Figura 1 - Antes da Implementação



Fonte: elaborado pela autora.

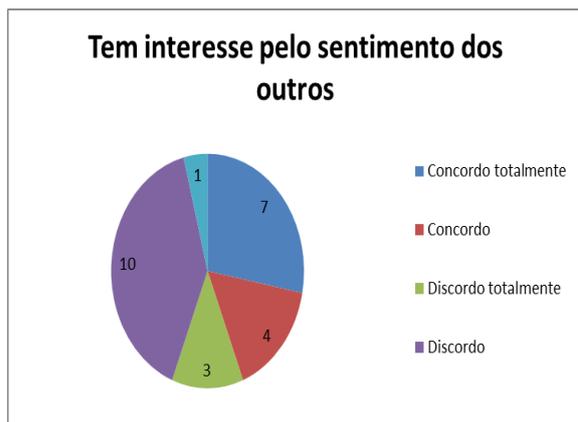
Figura 2 - Após a Implementação



Fonte: elaborado pela autora.

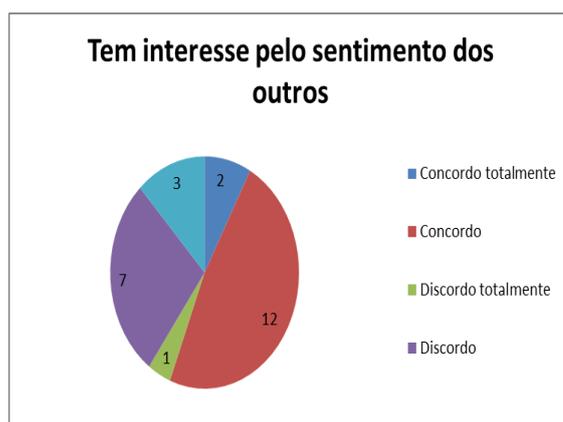
Em relação a considerar as ideias dos colegas, ao término da implementação, ocorreu um aumento no número de respostas que concordam e concordam totalmente.

Figura 3 - Antes da Implementação



Fonte: elaborado pela autora.

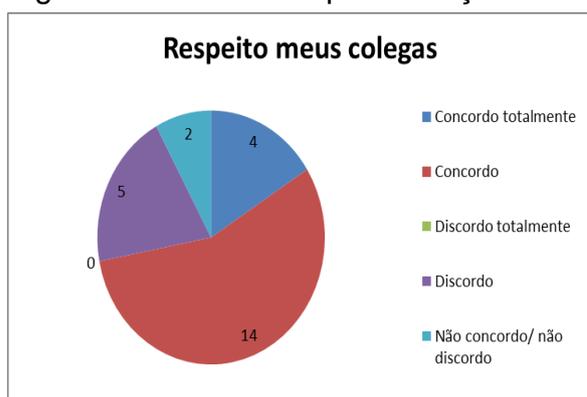
Figura 4 - Após a Implementação



Fonte: elaborado pela autora.

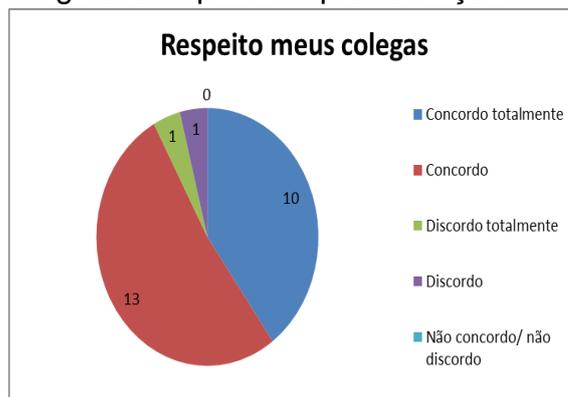
Neste gráfico, percebe-se também um aumento no número de respostas em que os educandos afirmaram se interessar pelo sentimento alheio.

Figura 5 - Antes da Implementação



Fonte: elaborado pela autora.

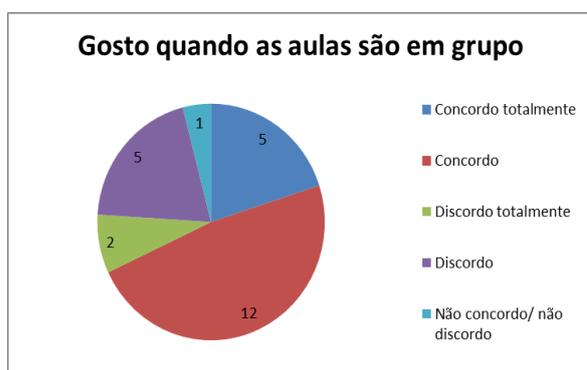
Figura 6 - Após a Implementação



Fonte: elaborado pela autora.

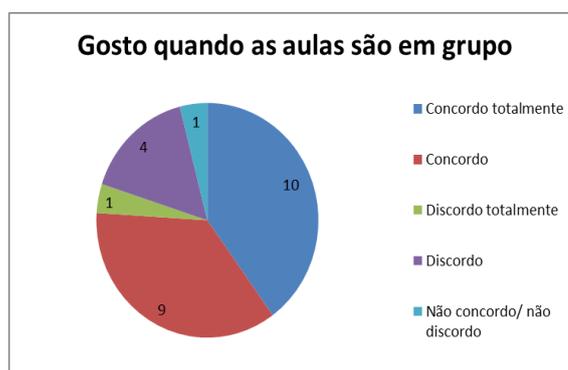
Embora os alunos tenham afirmado que o relacionamento na escola é conturbado, tanto antes como após a implementação, a maioria respondeu que respeita seus colegas.

Figura 7 - Antes da Implementação



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 8 - Após a Implementação



Fonte: elaborado pela autora.

Assim como nas questões anteriores, nota-se um aumento no número de respostas onde os educandos expressaram preferir aulas realizadas em grupo, sem alterações significativas em relação a discordo e não concordo/não discordo.

Os resultados do questionário revelam um impacto positivo por meio do desenvolvimento dos Jogos Cooperativos. A triangulação dos dados diário de campo, observação participante e questionário demonstram que a maioria das atividades foi permeada por um ambiente de respeito mútuo e cooperação.

Diante do exposto, conclui-se que os Jogos Cooperativos são uma ferramenta positiva para a melhoria das relações interpessoais e da convivência e que, professora e alunos, em conjunto, praticaram a Pedagogia da Cooperação. Este foi

um pequeno passo rumo às mudanças, que devem ser exercitadas sempre. Afinal, o convívio é uma arte e um aprendizado constante.

As reflexões e a troca de experiências entre professora PDE e cursistas durante o Grupo de Trabalho em Rede (GTR) corroboram com os dados da Implementação. Todos os envolvidos reconheceram que o educador é o mediador para a efetivação dos Jogos Cooperativos, visando fortalecer a autoestima, valorização do trabalho em equipe, superação de desafios, inclusão e cidadania entre os educandos.

Além disso, salientaram a importância do professor em propiciar momentos em que os alunos desenvolvam a autonomia para criar e recriar as atividades e regras, dialogando entre si e trocando ideias e, deste modo, sintam-se valorizados e responsáveis pelo processo.

Para os cursistas o objetivo dos Jogos Cooperativos é transmitir valores éticos, culturais e morais e utilizá-los como alternativa de inclusão escolar e social, evitando práticas excludentes e discriminatórias no processo ensino-aprendizagem. Eles afirmaram que este conteúdo é a melhor forma de trabalhar as diferenças e dificuldades de cada indivíduo, pois promove a ludicidade, a confiança em si e no outro.

Segundo os educadores, o projeto constitui uma ferramenta significativa para a formação de valores, cooperação, socialização e melhoria da convivência. Acreditam que o trabalho está bem fundamentado, vindo de encontro aos anseios dos professores, podendo ser adaptado e aplicado conforme a realidade e as necessidades de cada escola.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mudanças de comportamento e hábitos sociais dos educandos que, em sua maioria, estão mais indisciplinados e agressivos, preocupam teóricos da educação e os envolvidos com o universo escolar.

De acordo com a revisão literária, os aspectos determinantes da agressividade podem advir de fatores biológicos, culturais e familiares, como por exemplo, a rejeição ou permissividade dos pais em relação aos filhos.

Os comportamentos agressivos dos alunos às vezes expressam dificuldades de adaptação e interação, sendo essencial que o educador crie estratégias para a resolução de conflitos e um melhor relacionamento interpessoal.

Deste modo, é importante que, além de transmissor de conhecimentos, o professor seja um mediador de conceitos, contribuindo com a formação de valores humanos.

Os Jogos Cooperativos favorecem esta formação, especialmente em relação a dimensão atitudinal, pois propiciam aos alunos a valorização do trabalho em equipe e momentos de reflexão sobre suas atitudes.

Foram criados devido a preocupação com a excessiva valorização do individualismo e da competição, em especial na cultura ocidental. Buscam a superação de desafios, o prazer de jogar e que todos atinjam um objetivo comum.

Conforme Amaral (2009), contribuem com a sociedade, pois criam uma consciência humanitária por meio de valores positivos e melhoram a qualidade de vida. Além disso, valorizam a participação e o esforço do outro, potencializam a criatividade, a espontaneidade e o crescimento mútuo.

Sendo assim, construímos por meio dos Jogos Cooperativos a convivência sadia, o diálogo e o respeito. Este conteúdo estruturante considera as qualidades, condições e características individuais, promovendo a integração e socialização.

As aulas de Educação Física devem representar um espaço de interação e aprendizagem, em que o conviver e a confiança sejam valorizados, contribuindo com a assimilação das regras sociais e de convivência.

A aprendizagem vista sob o prisma cooperativo, leva em conta a qualidade das relações entre os envolvidos de modo a transformar a realidade. Neste caso, o que importa não é o objeto em si e nem o objetivo a ser alcançado, mas o desenvolvimento das competências humanas necessárias para o bem comum.

O jogo realizado de forma cooperativa permite criar e recriar as regras, incentivando a colaboração e união, pois a arte de cooperar deve ser considerada um objeto de aprendizagem em si mesmo e um atributo a ser alcançado para a vida em sociedade. A cooperação não é inata e necessita ser exercitada sempre.

A convivência é condição inexorável da vida e, quando melhoramos as relações interpessoais e sociais, aperfeiçoamos competências e geramos soluções para os problemas.

A relevância deste estudo vem de encontro à urgente necessidade de novas práticas na escola, reconhecendo a importância de uma ação pedagógica voltada ao exercício da cidadania, inclusão e cooperação.

O desenvolvimento dos Jogos Cooperativos possibilitou a reflexão e a vivência da cooperação. Além disso, promoveu a socialização, a ludicidade, o respeito mútuo, a solidariedade e o trabalho em equipe.

As análises realizadas mediante esta pesquisa certamente fornecem indícios da formação de valores humanos. Contudo, não permitem prever se a melhoria da convivência e do relacionamento entre os educandos estará presente em outras situações.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Jader Denicol. **Jogos Cooperativos**. 4. ed. São Paulo: Phorte, 2009.

BRACHT, Valter. **Educação Física e aprendizagem social**. 2. ed. Porto Alegre: Livraria e Editora Magister, 1997.

BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos. Educação Física/Secretaria de Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 4. ed. São Paulo: Palas Athena, 2013.

BROWN, Guilherme. **Jogos cooperativos: teoria e prática**. 2. ed. São Leopoldo: Sinodal, 1995.

CAMPBELL, Selma Inês. **Agressividade, agressão e violência no cotidiano escolar**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2015.

DARIDO, Suraya Cristina. **Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades**. 2001. Disponível em: <www.uff.br/gef/suraya_s.rtf>. Acesso em: 8 abr. 2016.

DIONNE, Hugues. **A Pesquisa-ação para o Desenvolvimento Local**. Tradução de Michel Thiollent. Brasília: Liber Livro, 2007.

FREIRE, Gilnei. Faculdades Integradas Ipiranga. **“Mandamentos da boa convivência e do respeito mútuo”**. Online vídeo clip. *You Tube*, Web. 16/06/2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZpQMIJAv3xs>> Acesso em: 24/08/ 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1983.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2014.

GONÇALVES, Natália Kneipp Ribeiro; FISCHER, Juliana Kneipp Ribeiro. **Cidadania e jogos cooperativos**: vivenciando práticas de cooperação em uma sala do ensino fundamental. 2007. Disponível em: <http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol1_n1_2007/9_cidadania_e_jogos_cooperativos.pdf>. Acesso em: 8 abr. 2016.

GONÇALVES, Vinicius Pauletti. **Jogos cooperativos**: abordando a questão da inclusão nas aulas de educação física. 2001. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EDUCACAO_FISICA/monografia/Goncalves_jogos_cooperativos.pdf>. Acesso em: 24 maio. 2016.

LOURENÇO, Lélío Moura; SENRA, Luciana Xavier (Org.). **Violência e agressividade**: perspectivas psicossociais e educacionais. Curitiba: Juruá, 2015.

MARCELOS, Viviane Avelino. **A violência escolar**. 2011. Brasil Escola. Disponível em: <<http://meuartigo.brasescola.uol.com.br/sociologia/violencia-escolar.htm>>. Acesso em: 12 maio. 2016.

ORLICK, Terry. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

PEREIRA, Beatriz Oliveira. **Para uma escola sem violência**: estudo e prevenção das práticas agressivas entre crianças. 2. ed. Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

SOLER, Reinaldo. **Brincando e Aprendendo com os Jogos Cooperativos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2011.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.