

JOGOS COOPERATIVOS NA ESCOLA

Jackson Martins Borges¹

Francisco José Fornari Sousa²

RESUMO

O ambiente escolar precisa superar a predominância das concepções do esporte competitivista e esportivista, uma vez que os alunos precisam aprender a competir para sobreviver às adversidades sociais, políticas e econômicas da vida. Surgem então os jogos cooperativos que buscam formar alunos com valores diferentes da competição, da segregação e algumas vezes racismo, ajudando as pessoas a se libertarem da competição, seu objetivo maior é a participação de todos por uma meta em comum, sem agressão física, e cada um no seu próprio ritmo. O trabalho que segue tem como objetivo estudar a importância destes jogos no ambiente escolar suas características e influência para os alunos. Desta forma, realizei uma pesquisa de campo, onde foi aplicado questionário com o objetivo de verificar qual é a visão dos professores de Educação Física a respeito dos jogos cooperativos na escola. Fizeram parte 11 professores de Educação Física, de ambos os sexos, da rede estadual e municipal do município de Urubici. Constatou-se que: 54,5% dos professores possuem nível superior, 100% dos professores que possuem curso superior completo tem especialização, 36,4% já trabalham na área de 20 a 35 anos e o mesmo percentual tem de 1 a 3 anos de experiência, 15,9% utilizam como principais conteúdos jogos e esportes em suas aulas, 90,9% dos entrevistados adotam em suas aulas os Jogos Cooperativos sendo 45,4% o fazem duas vezes por mês ou mais, 100% dos entrevistados acreditam que os Jogos Cooperativos podem contribuir para formação humana dos alunos em relação a valores, 55,6% dos professores acreditam que os objetivos dos Jogos Cooperativos é formação de valores/socialização. Conclui que os professores entrevistados sabem a importância dos Jogos Cooperativos para a formação e convívio dos alunos tanto na escola quanto na sociedade.

¹ Acadêmico do curso de Educação Física do Centro Universitário FACVEST.

² Professor da disciplina de TCC do Centro Universitário FACVEST.

Palavras-chave: Escola. Esporte. Competição. Jogos Cooperativos.

ABSTRACT

The school atmosphere needs to overcome the predominance of the conceptions of the sport competitive and esporting, once the students need to learn to compete to survive to the social adversities, politics and economical of the life. They appear the cooperative games then that they look for to form students with values different from the competition, of the segregation and sometimes racism, helping the people the if they free of the competition, your larger objective is the participation of all for a goal in common, without physical aggression, and each one in your own rhythm. The work that proceeds has as objective studies the importance of these games in the school atmosphere your characteristics and influence for the students.

This way, I accomplished a field research, where questionnaire was applied with the objective of to verify which is the physical education teachers' vision regarding the cooperative games in the school. They were part 11 physical education teachers, of both sexes, of the state and municipal net of the municipal district of Urubici. It was verified that: 54,5% of the teachers possess superior level, 100% of the teachers that you/they possess complete university he/she has specialization, 36,4% already work in the area from 20 to 35 years and the same percentile he/she has from 1 to 3 years of experience, 15,9% use as main contents games and sports in your classes, 90,9% of the interviewees adopt in your classes the Cooperative Games being 45,4% they make him/it twice a month or plus, 100% of the interviewees believe that the Cooperative Games can contribute to the students' human formation in relation to values, 55,6% of the teachers believe that the objectives of the Cooperative Games are values/socializacion formation. it Concludes that the teachers interviewees know the importance of the Cooperative Games for the formation and the students' conviviality in the school and in the society.

Words-Key: School. Sport. Competition. Cooperative Games.

1 INTRODUÇÃO

Na nossa sociedade, o jogo como manifestação da cultura corporal e como maneira de conhecer o mundo tem um papel fundamental que muitas vezes não é devidamente valorizado.

Huizinga (2001) afirma que a sociedade não dispensa a devida atenção ao jogo. No entanto, através dele podemos trabalhar com os alunos os valores humanos necessários a convivência. O mesmo autor afirma ainda que para a prática ser considerada jogo, tem que contar com a ludicidade e a imprevisibilidade.

Quando jogamos, a realidade passa a ser o jogo em sí, o mundo se transforma em um ambiente mais alegre e descontraído. Tais elementos são essenciais para o desenvolvimento humano. Durante o tempo que estamos jogando podemos superar nossos medos. Espaço este que permite o aflorar da imaginação, onde o fictício torna-se real. Para Rocha (2000), o jogo é uma das formas com que a criança se apropria do mundo.

Apesar de a competição ter se tornado o paradigma dominante na nossa sociedade e ser enaltecida nos esportes e em grande parte da educação física, é possível considerar a possibilidade de estabelecer uma visão cooperativa do mundo e das relações do homem com seus pares com a política e com a natureza.

Os jogos e os esportes proporcionam a experiência de situações de convivência e conflito, transferíveis para o cotidiano familiar, escolar e do mundo do trabalho, em dinâmicas com diferentes graus de competitividade e cooperação.

Os jogos cooperativos se baseiam em cinco princípios, que vão colaborar na construção da auto-estima: inclusão, coletividade, igualdade de direitos e deveres, desenvolvimento humano e processualidade, o importante é a participação de todos de maneira que não haja excluídos. Os jogos cooperativos vão além dos jogos, na busca para uma melhoria de vida para todos, onde todos participam de maneira inclusiva. Na coletividade a vitória é resultado de todo o conjunto. Na igualdade de direitos e deveres todos são co-responsáveis, nas decisões e na gestão do jogo (SOLER, 2003, p. 24).

2 JOGOS COOPERATIVOS

Justifica-se este tema o fato de que a maioria das escolas utilizam os jogos competitivos ao invés dos jogos cooperativos, valorizando os vencedores, não ensinando os alunos a amar o aprendizado e sim a tirar notas cada vez mais altas. Os jogos cooperativos nos ajudam a ensinar e aprender a viver uns com os outros ao invés de uns contra os outros. A aprendizagem depende muito do vínculo criado entre professor e aluno. Em uma relação de

segurança e cumplicidade a aprendizagem acontece de forma mais eficiente, prazerosa e duradoura.

Para Freire (1989) é preciso mais do que um conhecimento metódico de técnicas de dar aulas para formar em educador. Uma relação educativa pressupõe o conhecimento de sentimentos próprios e alheios.

Segundo Correia (2010) apareceram diversas tendências teóricas que, embora não sejam cooperativas, demonstram uma tendência de mudança da visão competitivista e esportivizada. Nessa tendência crítica, a proposta dos jogos cooperativos evidencia-se como uma das mais adequadas para o desenvolvimento da cooperação e a superação desse processo de esportização e do mito de competição.

Um dos objetivos da educação física escolar é formar cidadãos críticos e reflexivos. Neste contexto, os jogos cooperativos podem contribuir para a formação humana, ou seja, o aprendizado de valores, normas e atitudes como: respeito, solidariedade, amizade, autonomia, para que os alunos se desenvolvam e aprendam a conviver em sociedade (PEREZ GALLARDO, 2003).

Nos jogos cooperativos o trabalho em grupo é altamente valorizado e o respeito ao outro é fundamental. Todos entram com as mesmas chances em busca de um objetivo comum, não importando as condições físicas e as habilidades que o aluno possui.

A tarefa do professor de educação física é valorizar todos os alunos, independentemente da sua classe social, sexo ou nível de habilidade, promovendo a discussão de temas polêmicos e seus significados, dentre eles, o preconceito, a discriminação e a exclusão social.

Segundo Brotto (2002), os jogos cooperativos tem a intenção de unir em liberdade, para criar ambientes de amizade permeados pela ludicidade.

Devido à predominância do esporte competitivo nas aulas de Educação Física, torna-se importante e necessário desenvolver atividades cooperativas em que os alunos terão a oportunidade de experimentar e vivenciar novas maneiras de jogar, sem a preocupação de ganhar ou perder, mais sim de cooperar e ajudar.

3 CONTEXTO ATUAL E FINALIDADES DA EDUCAÇÃO FÍSICA

Os objetivos e as propostas educacionais da educação física foram se modificando ao

longo dos últimos anos, e todas essas tendências, de algum modo, ainda hoje influenciam a formação profissional e suas práticas pedagógicas. Na educação física, assim como em outros componentes curriculares, não existe uma única forma de pensar e implementar a disciplina na escola.

A educação física na escola no Brasil, teve influências da área médica, tendo como ênfase os discursos pautados na higiene, na saúde e na eugenia, dos interesses militares, a partir no final da década de 1960, dos grupos políticos dominantes, que viam no esporte um instrumento complementar de ação. Nesse contexto, a educação física passou a ter a função de selecionar os mais aptos para representar o país em diferentes competições (DARIDO; SOUZA JUNIOR, 2011).

A partir da década de 1980, o modelo de esporte de alto rendimento para a escola passou a ser fortemente criticado em virtude do novo cenário político, e como alternativas surgiram novas formas de pensar a educação física na escola. Dessas considerações resultou um período de crise que culminou o lançamento de diversos livros e artigos que buscavam, além de criticar as características reinantes na área, elaborar propostas e pressupostos que viessem a tornar a educação física mais próxima da realidade e da função escolar (DARIDO; SOUZA JUNIOR, 2011).

Também é verdade que, em alguns casos, a crítica excessiva ao esporte de rendimento voltou-se para outro extremo, ou seja, assistimos ao desenvolvimento de um modelo no qual os alunos é que decidem o que vão fazer na aula, escolhendo o jogo e a forma como querem praticá-lo, e o papel do professor restringe a oferecer uma bola e marcar o tempo. Praticamente o professor não intervém.

A educação física pode ser compreendida como uma disciplina curricular que introduz e integra os alunos na cultura corporal, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la, instrumentalizando-o para usufruir dos esportes, jogos, danças, lutas e ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida. Cabe a cada um localizar em cada uma dessas práticas corporais produzidas pela cultura os benefícios e suas possibilidades na organização da disciplina no contexto escolar (BETTI, 1994).

Numa dimensão mais acentuada sociocultural, devem ser esclarecidas aos alunos as relações entre esporte, sociedade e interesses econômicos, a organização social, o esporte e a violência, o esporte com intenções de lazer e o que visa à profissionalização, a história, o contexto das diferentes modalidades esportivas, a qualidade de vida, a atividade física e o contexto sociocultural, as diferenças e similaridades entre a prática dos jogos e dos esportes, as adaptações necessárias para a prática do esporte voltado para o lazer, entre outros temas.

Assim, será possível ao aluno demonstrar autonomia na elaboração de atividades corporais, bem como capacidade para discutir e modificar regras, reunindo elementos de várias manifestações de movimento e estabelecendo uma melhor utilização dos conhecimentos adquiridos sobre a cultura corporal.

4 JOGOS NA ESCOLA

A escola é um ambiente onde perpassa uma pluralidade de relações sociais, e seria este o espaço ideal para que o jogo fosse realizado, pois a função da escola é organizar a sociedade, participando da formação integral do ser humano. As principais características da escola são segundo (SOLER, 2003, p.42):

Ser um elemento de transformação da sociedade; Considerar as pessoas como seres sociais e construtivos; Privilegiar o contexto sócio-econômico e cultural; Reconhecer a diferença entre as pessoas; Considerar os valores e a bagagem que elas já tem; Propiciar a todas as pessoas um desenvolvimento integral e dinâmico; Favorecer a construção e o acesso ao conhecimento; Valorizar a relação adulto-criança caracterizada pelo respeito mútuo, pelo afeto pela confiança. Promover a autonomia, o espírito crítico, a criatividade, a responsabilidade e a cooperação.

O jogo cria ambientes atraentes e gratificantes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral das crianças. A escola deveria valorizar todo o conhecimento sobre o jogo, brinquedo e brincadeira que a criança já traz, e a partir daí ir ampliando esse conhecimento, e fazendo com que elas se tornem seres ilimitados (SOLER, 2003).

Os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de material e espaço disponíveis, da quantidade de participantes, entre outros. São exercícios com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo (BRASIL, 2010).

A educação física na escola possui uma diversidade de forma de abordagens para a aprendizagem, entre elas as situações de jogo coletivo, os exercícios de preparação corporal, de aperfeiçoamento, de improvisação, a apreciação e discussão, os circuitos, as atividades recreativas, enfim, todas devem ser utilizadas como recurso para a aprendizagem (BRASIL, 2010).

O uso dos jogos cooperativos são sugeridos como uma força transformadora, suas possibilidades de ser uma prazerosa oportunidade de comunicação é um espaço importante para viver alternativas novas, uma contribuição para a construção de uma nova sociedade baseada na solidariedade. (BRASIL, 2010).

De acordo com os PCN's, educação física na escola deve ser responsável pela formação de alunos capazes de participar de atividades corporais, adotando atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade. Os jogos cooperativos propõe os jogos e os valores da cooperação e participação como foco central do ensino. Através do jogo são estabelecidas possibilidades muito variadas que incentivam o desenvolvimento humano (DARIDO, 2001).

Os jogos possuem intenções que ultrapassam os limites do campo e da quadra. Assim é importante perceber qual a visão existente por trás dos jogos, bem como, conhecer o propósito das atividades que propomos e praticamos no cotidiano (BROTTO, 2002).

Aprendendo a jogar dentro do estilo cooperativo é desfeita a ilusão de sermos separados e isolados uns dos outros e percebemos como é bom e importante ser a gente mesmo. Definindo jogos cooperativos e jogos competitivos (SOLER, 2003):

Jogos cooperativos referem-se há um processo de interação social, em que os objetivos são comuns. As ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos a todos.

Jogos competitivos é um processo de interação social, em que os objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são isoladas ou em oposição umas às outras, e os benefícios são concentrados somente para uns.

Alguns estudiosos, no campo da psicologia social, nos mostram quando uma situação é cooperativa e quando é competitiva:

Situação cooperativa	Situação competitiva
Percebem que o atingimento de seus objetivos é, em parte, consequência da ação dos outros membros.	Percebem que o atingimento de seus objetivos é incompatível com a obtenção dos objetivos dos demais.
São mais sensíveis às solicitações dos outros.	São menos sensíveis às solicitações dos outros.
Ajudam-se mutuamente com frequência.	Ajudam-se mutuamente com menor frequência.
Há maior homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.	Há menor homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.
A produtividade em termos qualitativos é maior.	A produtividade em termos qualitativos é menor.
A especialização de atividades é maior.	A especialização de atividades é menor.

Figura 1. Situação cooperativa e competitiva. (SOLER apud BROTTO, 1999)

Através do jogo cooperativo a sinergia entre auto-estima e relacionamento interpessoal é sintetizada e ganha proporções extraordinariamente educativas e

transformadoras (SOLER apud BROTTTO, 1999, p. 56).

A interação cooperativa com os outros é necessária para que haja um aumento da auto-estima, da confiança e da identidade pessoal, que são elementos importantes para o bem-estar psicológico. Se o jogo cooperativo tem os valores de cooperação e solidariedade, começamos a descobrir a capacidade que cada um de nós tem para sugerir idéias (SOLER, 2003).

4.1 Categoria de jogos cooperativos

O excesso de incentivo à competição, com o crescimento da violência, com a tecnologia de guerra, com a quantidade de atos desumanos em diversos setores da nossa sociedade e, mais especificamente, com o reflexo desse contexto na educação, nos jogos e nos esportes, encontra-se nos jogos cooperativos uma base e um caminho para começar algumas mudanças positivas em prol de uma ética cooperativa.

[...] devemos trabalhar para mudar o sistema de valores, de modo que as pessoas controlem seus próprios comportamentos e comecem a se considerar membros cooperativos de família humana. Talvez, se alguns dos adultos mais destruidores de hoje, tivessem sido, quando crianças, expostos ao afeto, à aceitação e aos valores humanos, o que tento promover com os jogos e esportes cooperativos, teriam crescido em outra direção (ORLICK, 1989, p. 14).

Segundo Orlick (1989), ao participarmos de um jogo, estamos fazendo parte de uma “minissociedade”. Ao interagirmos com os outros, com as regras, com as recompensas e com as punições, estabelecemos um processo de formação de valores e princípios, formação essa que pode afirmar tanto o coletivismo, a solidariedade e a cooperação quanto a individualidade, o egoísmo e a competitividade.

Orlick (1989, p. 116):

Apresenta estratégias para iniciar um processo de reestruturação com base nos esportes e jogos tradicionais, introduzindo paulatinamente os valores e princípios dos jogos cooperativos. Ele propõe começar essas mudanças modificando a estrutura vitória-derrota dos jogos tradicionais pela vitória-vitória. Os jogos devem ser criados ou reestruturados de forma que terminem sem perdedores, ou seja, que todos possam ser reconhecidos como vitoriosos.

Ainda segundo este mesmo autor os jogos cooperativos podem ser categorizados da seguinte forma:

a) Jogos cooperativos sem perdedores: São jogos que podem ser considerados plenamente cooperativos, porque todos jogam juntos e ganham juntos. O jogo só é vencido se todos os participantes vencerem

b) Jogos cooperativos de resultado coletivo: São jogos em que existe a divisão em duas ou mais equipes, que tentam romper a tradição de jogar uma contra a outra, ao contrário, o resultado final depende do esforço e da participação coletiva, e o objetivo é alcançado com todos jogando juntos.

c) Jogos cooperativos de inversão: São jogos que também envolvem equipes. O objetivo é desviar a atenção das crianças do resultado e voltá-la para a evolução e o desenvolvimento do próprio jogo. Por exemplo:

- Mudar os jogadores de time;
- Quando um jogador marcar um ponto ou um gol, ele passará a jogar no time que sofreu o gol ou o ponto;
- Quando um jogador marcar um ponto ou um gol ele será doado para o outro time;
- Quando um jogador marcar um ponto ou um gol, o jogador que o marcou vai para o outro time, levando o ponto marcado.

d) Jogos semicooperativos: Em muitos jogos é comum observarmos crianças ficarem sem nenhuma participação durante a partida e, em alguns momentos, disputarem uma bola ou a execução de uma jogada dentro da mesma equipe.

Os jogos semicooperativos visam evitar isso, introduzindo algumas regras que forcem a participação efetiva de todos os integrantes e estimulem a cooperação e a integração dentro da mesma equipe.

Embora mantenha a forma de jogar “contra”, essas adaptações acabam incentivando os mais habilidosos a colaborar com os demais companheiros. Todos jogam, e o tempo de jogo deve ser dividido igualmente para que todos participem.

4.2 Se o importante é competir o fundamental é cooperar

Oliveras (2012) apresenta os jogos de cooperação como capazes de subtrair as manifestações de atitudes agressivas e de aproximar as pessoas uma das outras e também da natureza, em razão das suas características que são:

- a) Não valorizam o fato de ganhar ou perder;
- b) Evitam a eliminação de participantes, procurando manter todos incluídos até o

fim do jogo;

c) Procuram facilitar o processo criativo, com a flexibilização das regras;

d) Procuram evitar estímulos à agressividade e ao confronto individual ou coletivo.

Brown (1995) vê a comunicação e a confiança como algumas das principais características dos jogos cooperativos. Nesses jogos, são incentivadas a participação de todos e não exclusão. Algumas de suas características são:

a) Libertam da competição: porque o interesse se volta para a participação, eliminando a pressão de ganhar ou perder produzida pela competição;

b) Libertam da eliminação: porque procuram incluir e integrar todos, evitar a eliminação dos mais fracos, mais lentos, menos habilidosos, etc;

c) Libertam para criar: porque criar significa construir e exige colaboração. Permitindo a flexibilização das regras e mudando sua rigidez, facilitam a participação e a criação;

d) Libertam da agressão física: porque buscam evitar condutas de agressão, implícita ou explícita, em alguns jogos.

e) Buscar o acervo bibliográfico do referido tema para obter um maior conhecimento sobre o assunto;

f) Pesquisar nas escolas de Urubici a ênfase das atividades desenvolvidas na educação física.

g) Analisar as vantagens da cooperação em relação a competição;

5 METODOLOGIA

Será adotado o tipo de pesquisa de campo descritiva exploratório, justifica-se este tipo de pesquisa por que as pesquisas exploratórias têm como principal objetivo observar, desenvolver esclarecer e modificar conceito e idéias.

Tem como finalidade aprofundar o conhecimento do pesquisador sobre o assunto estudado. Pode ser usada, para facilitar a elaboração de um questionário ou para servir de base a uma futura pesquisa, ajudando a formular hipóteses, ou na formulação mais precisa dos problemas de pesquisa (MATTAR, 1996, p. 20).

Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário de 8 questões com perguntas fechadas, elaboradas pelo autor da pesquisa, com roteiro quantitativa do tipo

de campo exploratório. A investigação ocorreu na cidade de Urubici – SC. A população desta pesquisa é composta por 11 professores de educação física que estão atuando na rede estadual e municipal da cidade. Os dados foram apresentados na forma de tabelas e analisados através de estatística básica (f e %).

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Na questão 1, em relação ao gênero dos pesquisados (tabela 1), (n=4, 36,4%) são do sexo feminino, e (n=7, 63,6%) são do sexo masculino.

Tabela 1. Sexo

	f	%
Feminino	4	36,4
Masculino	7	63,6
Total	11	100

Fonte: Tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

Na questão 2, em relação ao nível de formação dos pesquisados (tabela 2), (n=5, 45,5%) estão cursando a faculdade de Educação Física e (n=6, 54,5%) já são graduados em Educação Física.

Segundo a LDBEN 9394/96 em seu art. 62 para atuar na educação básica deve-se possuir ensino superior completo em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades ou institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, oferecida em nível médio, na modalidade normal (BRASIL, 1998).

Sendo que dos que possuem graduação (tabela 2.1), todos também possuem pós-graduação, o que demonstra que mais da metade dos profissionais que atuam nas escolas estaduais e municipais de Urubici.

Tabela 2. Nível de instrução

	f	%
Superior em curso	5	45,5
Superior completo	6	54,5
Total	11	100

Fonte: Tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

Na terceira questão, onde se pede o tempo de atuação dos profissionais, conforme a tabela 3, (n=4, 36,4%) dos entrevistados possui cerca de 1 a 3 anos de formação, (n=3, 27,2%) possui de 4 a 6 anos de experiência, (n=4, 36,4%) possui de 20 a 35 anos atuando nesta profissão.

Tabela 2.1. Nível de instrução

	f	%
Pós-graduação	6	100
Mestrado	0	0
Doutorado	0	0
Total	6	100

Fonte: Tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

Os professores de 1 à 3 anos de experiência estão na fase de entrada na carreira que é um estágio de descoberta onde os professores estão entusiasmados e há uma exaltação pela responsabilidade de ser professor (FARIAS, SHIGUNOV e NASCIMENTO apud SHIGUNOV NETO e SHIGUNOV, 2002)

De 25 à 35 anos de carreira estão na fase de serenidade, fase na qual os professores começam a lamentar o período em que estavam ativos, não demonstrando mais preocupações com avaliação dos colegas, diminuem seu nível de ambição, estão mais sensíveis e menos vulneráveis à avaliação da direção ou de qualquer outro setor (FARIAS; SHIGUNOV; NASCIMENTO apud SHIGUNOV NETO; SHIGUNOV, 2002).

Tabela 3. Tempo de experiência no magistério

	f	%
1 a 3 anos	4	36,4
4 a 6 anos	3	27,2
7 a 19 anos	0	0
20 a 35 anos	4	36,4
Total	11	100

Fonte: Tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

A quarta questão era a respeito das atividades trabalhadas nas aulas de Educação Física, poderia ser marcado mais de uma opção, segundo a tabela 4, (n=8, 11,6%) dos entrevistados trabalham com atividades lúdicas, (n=11, 15,9%) trabalham com jogos, (n=3, 4,4%) trabalham com criação de materiais, (n=6, 8,7%) trabalham com dança, (n=11, 15,7%) trabalham com esportes, (n=10, 14,5%) trabalham com recreação, (n=8, 11,6%) trabalham com psicomotricidade, (n=10, 14,5%) trabalham com ginastica e (n= 2, 2,9%) utilizam outras

atividades como xadrez e conteúdos teóricos.

Segundo os PCN's os conteúdos que devem ser trabalhados são os jogos, os esportes, as danças e ginástica (BRASIL, 2010).

Através da pesquisa pode-se concluir que os professores do município de Urubici estão utilizando os conteúdos recomendados.

Tabela 4. Quais os conteúdos que são trabalhados nas suas aulas?

	f	%
Atividades lúdicas	8	11,6
Jogos	11	15,9
Criação de materiais	3	4,4
Dança	6	8,7
Esporte	11	15,9
Recreação	10	14,5
Saídas a campo	0	0
Psicomotricidade	8	11,6
Ginástica	10	14,5
Outros	2	2,9
Total	69	100

Fonte: Tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

A questão cinco foi perguntado aos entrevistados se eles trabalham com jogos cooperativos, segundo a tabela 5, (n= 10, 90,9%) trabalham com jogos cooperativos, (n=1, 9,1%) não utiliza os jogos cooperativos em suas aulas, portanto, segundo a pesquisa a maioria trabalha com essa atividade em suas aulas o que nos leva a entender que todos estão dando grande importância a cooperação ao trabalho em equipe buscando passar valores para seus alunos.

Tabela 5. Você trabalha com Jogos Cooperativos?

	f	%
Sim	10	90,9
Não	1	9,1
Total	11	100

Fonte: Tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

Na sexta questão foi perguntado a frequência de trabalho dos Jogos Cooperativos em suas aulas de Educação Física conforme tabela 6, (n=5, 45,4%) trabalham duas vezes por mês ou mais, (n=1, 9,1%) trabalham quatro vezes por mês ou mais, (n=1, 9,1%) trabalham duas

vezes por bimestre ou mais, (n=3, 27,3%) trabalham na maioria das suas aulas e (n=1, 9,1%) não utiliza Jogos Cooperativos em suas aulas de Educação Física.

A maioria utiliza pelo menos duas vezes por mês essa atividade, se levarmos em conta que nas escolas são três aulas por semana totalizando doze aulas no mês a média esta dentro do previsto, pois são poucas aulas e tem outras atividades que precisam ser trabalhadas.

Tabela 6. Com que frequência você trabalha com Jogos Cooperativos?

	f	%
Duas vezes por mês ou mais	5	45,4
Quatro vezes por mês ou mais	1	9,1
Duas vezes por bimestre ou mais	1	9,1
Na maioria das aulas	3	27,3
Não trabalha com Jogos Cooperativos	1	9,1
Total	11	100

Fonte: Tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

Na penúltima questão foi perguntado se os Jogos Cooperativos podem contribuir para a formação de valores nos alunos, conforme tabela 7, (n=11, 100%) afirmaram que sim.

Por isso dez dos entrevistados utilizam Jogos Cooperativos em suas aulas e apenas um não utiliza mesmo acreditando que contribui para formação de valores que serão utilizados na escola com os colegas mas também no convívio em sociedade.

Tabela 7. Você acredita que os Jogos Cooperativos poderiam contribuir para a formação humana dos alunos em relação a valores, por exemplo, respeito, solidariedade, tolerância, entre outros?

	f	%
Sim	11	100
Não	0	0
Total	11	100

Fonte: Tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

Na ultima pergunta foi questionado sobre os objetivos dos Jogos Cooperativos, conforme tabela 8, (n= 8, 44,4%) marcaram a opção que se refere a inclusão social, (n=10, 55,6%) marcaram a formação de valores/ socialização.

Após o fim do questionário e análise dos dados conforme a tabela 8 todos os profissionais pesquisados sabem a importância dos Jogos Cooperativos para a formação dos alunos, apenas um professor não utiliza em suas aulas mas daqui para frente com certeza vai

utilizar, os alunos do município de Urubici estão recebendo uma boa influência de seus professores de Educação Física o que vai se refletir sem dúvida nenhuma no futuro de cada um e no convívio com as demais pessoas.

Tabela 8. Em sua opinião, quais são os objetivos dos Jogos Cooperativos?

	f	%
Inclusão social	8	44,4
É apenas mais uma prática alternativa para aulas de Ed. Física	0	0
Serve apenas para fins recreativos	0	0
Formação de valores/socialização	10	55,6
Total	18	100

Fonte: Tabela elaborada pelo pesquisador com base nos resultados obtidos.

7 CONCLUSÃO

Concluimos com esta pesquisa que a maioria dos professores de Educação Física que atuam no município de Urubici são do sexo masculino, já possuem curso superior completo com pós graduação, mais há um grande número de profissionais que ainda estão cursando e já possuem experiência pois não é o primeiro ano que atuam na área.

Apenas um professor não adota Jogos Cooperativos em suas aulas o que demonstra que a proposta de aproximação da cooperação, da interdependência é mais forte. Observou-se que nas escolas são praticadas aulas diversificadas, mas pelo menos duas vezes por mês os alunos trabalham o cooperar ao invés de competir, aprendendo a conviver em sociedade ajudando uns aos outros, e adquirido valores como respeito, tolerância entre outros.

Portanto os professores de educação física em geral devem adotar esta concepção, ensinando aos alunos a não se preocuparem com a derrota, dar valor ao coletivo e não serem individualistas, pois dessa forma ficará mais fácil seu convívio em sociedade.

REFERÊNCIAS

BETTI, M. **Valores e Finalidades na Educação Física Escolar: Uma Concepção Sistêmica.**

Revista Brasileira de Ciências do Esporte, 1994.

BRASIL. **Lei nº 9.394 de 20/12/1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Rio de Janeiro, RJ: Sindicato dos Professores, 1998.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental Educação Física 2010.** Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acessado em 21/08/2012.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos:** o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 2.ed. Santos, SP: Projeto cooperação, 2002.

BROWN, G. **Jogos Cooperativos:** Teoria e prática. 2 ed. São Leopoldo, RS: Sinodal, 1995.

CORREIA, M. M. **Jogos cooperativos e educação física escolar:** possibilidades e desafios. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd107/jogos-cooperativos-e-educacao-fisica-escolar.htm>. Acessado em: 27/08/2012.

CORREIA, M.M. **Trabalhando com Jogos Cooperativos.** 4.ed. Campinas, SP: Papyrus, 2010.

COSTA, C.M. et al. **Jogos Educativos.** 5.ed. São Paulo, SP: Phorte, 2010.

DARIDO, S.C. **Educação Física na Escola:** Questões e Reflexões. Rio de Janeiro, RJ: Guanabara koogan, 2001.

DARIDO, S.C.; JUNIOR, O.M.S. **Para Ensinar Educação Física.** 7.ed. Campinas, SP: Papyrus, 2011.

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro.** Campinas, SP: Scipione, 1989.

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** O Jogo como Elemento da Cultura. 5.ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

MATTAR, F.N. **Pesquisa de Markting:** metodologia, planejamento. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1996.

OLIVERAS, E.P. **Juegos cooperativos:** Juegos para el encuentro. Lecturas: Educación Física y Deportes. Buenos Aires, ano 3, nº 9. Revista digital. Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>. Acessado em 03/09/2012.

ORLICK, T. **Vencendo a Competição.** São Paulo, SP: Círculo do Livro, 1989.

PAES, R.R. **Educação Física Escolar:** o Esporte como Conteúdo Pedagógico do Ensino Fundamental. Canoas, RS: Ulbra, 2001.

ROCHA, M.S.P.M.L. **Não Brinco Mais:** a (des) construção do brincar no cotidiano educacional. Ijuí: Unijuí, 2000.

RODRIGUES, R.; GONÇALVES, J.C. **Procedimentos de Metodologia Científica.** 5. ed. Lages, SC: Papervest, 2007.

SHIGUNOV NETO, A.; SHIGUNOV, V. **Educação Física: Conhecimento Teórico x Prática Pedagógico.** Porto Alegre: Mediação, 2002.

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

VERGARA, S. C. **Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração.** São Paulo, SP: Atlas, 2000.