

## OS JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DE ESCOLAS DE SÃO JOAQUIM, S.C.

Maiane Viel<sup>1</sup>

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

### RESUMO

O jogo é um dos conteúdos da Educação Física escolar que integra os Parâmetros Curriculares Nacionais. Diante disso, pretendemos pesquisar o nível de conhecimento dos professores das escolas de São Joaquim-SC sobre os jogos cooperativos. A metodologia utilizada é a pesquisa de campo descritiva e diagnóstica. Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário, com 4 perguntas abertas e 6 fechadas. A população alvo serão 16 professores de Educação Física das escolas estaduais, municipais e particulares do município de São Joaquim. A partir da análise dos 16 questionários, pode-se constatar que a maioria dos professores afirma que o principal objetivo dos jogos cooperativos na escola é promover a socialização e interação entre os alunos (n=15; 93,75%). No entanto, apontaram a não aceitação dos alunos (n=9; 56,25%) como a maior dificuldade no trabalho com jogos cooperativos e (n=6; 37,50%) dos professores preferem trabalhar jogos cooperativos e competitivos ao mesmo tempo nas aulas, pois necessitam encontrar uma forma de despertar o interesse dos alunos pela cooperação. Diante do que foi exposto, pode-se concluir que a não aceitação dos alunos, aliada à falta de estudo e pesquisa nessa área, é o fator que dificulta os professores de desenvolver os jogos cooperativos nas escolas.

**Palavras-chave:** Jogo. Educação Física. Escola.

---

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

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

# COOPERATIVE GAMES IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES IN SÃO JOAQUIM, S.C. SCHOOLS

Maiane Viel<sup>1</sup>

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

## ABSTRACT

The game is one of the School Physical Education contents which includes the National Curriculum Parameters. Therefore, we intend to find the teachers' knowledge level of schools in São Joaquim, SC on cooperative games. The methodology used is descriptive research and diagnostic field. As data collection instrument was used a questionnaire with 4 open questions and 6 closed. The target population will be 16 physical education teachers of state schools, municipal and private in São Joaquim. From the analysis of 16 questionnaires, it can be seen that most of the teachers said that the main purpose of cooperative games in school is to promote socialization and interaction among students (n= 15; 93,75%). However, pointed to the rejection of the students (n= 9; 56, 25%) as the greatest difficulty in working with cooperative games and (n= 6; 37, 50%) teachers prefer to work cooperative and competitive games while in class because we need to find a way to spark students' interest in cooperation. On what has been exposed, it can be concluded that non-acceptance of students, combined with the lack of study and research in this area is the factor that hinders teachers to develop cooperative games in schools.

**Words-key:** Game. Physical Education. School.

---

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

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

## 1 INTRODUÇÃO

A Educação Física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada de cultura corporal (SOARES et al, 1992).

Permite que se vivenciem diferentes práticas sociais advindas das mais diversas manifestações culturais e se enxergue como essa variada combinação de influências está presente na vida cotidiana (BRASIL, 1997).

Os conteúdos da cultura corporal, conforme Soares et al (1992) a serem aprendidos na escola devem emergir da realidade do aluno, possibilitando que este se torne um ser criativo e autônomo, contribuindo para o seu desenvolvimento. Sendo o jogo um desses conteúdos, é fundamental que seja ensinado nas aulas de Educação Física escolar.

Segundo Brasil (1997) os jogos na escola são exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo ou diversão.

Portanto, os jogos com características cooperativas fazem parte dos Parâmetros Curriculares Nacionais e são necessários para que o ser humano aprenda a conviver em sociedade para o aperfeiçoamento de suas habilidades (BROTTO, 1999).

Desta forma, conforme Brotto (1999) utilizam-se os jogos cooperativos como exercício de convivência, fazendo do jogo um meio extremamente rico para o desenvolvimento pessoal e social do indivíduo. Mas para isso necessita-se de um professor de Educação Física preparado para trabalhar tal conteúdo.

Logo, procuramos pesquisar o nível de conhecimento dos professores de Educação Física de São Joaquim-SC acerca dos jogos cooperativos. Além disso, pesquisar a importância de trabalhar este conteúdo nas aulas de Educação Física escolar, abordando algumas propostas de ensino e investigar quais as dificuldades dos professores no trabalho com jogos cooperativos nas aulas desta disciplina.

A metodologia utilizada é a pesquisa de campo, através de um questionário contendo dez perguntas, sendo 6 perguntas fechadas e 4 perguntas abertas visando obter a opinião dos professores de Educação Física acerca do tema. Ressaltando a necessidade de uma maior utilização dos jogos cooperativos enquanto conteúdo desta disciplina, devido a sua importância e benefícios que eles trazem para a educação integral dos alunos.

A população alvo são 16 professores de Educação Física das escolas do município de São Joaquim-SC, fazendo parte da pesquisa quatro escolas estaduais, dez escolas municipais e

duas escolas particulares.

## **2 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

A Educação Física é uma prática pedagógica que, no âmbito escolar, segundo Soares et al (1992) tematiza formas de atividades expressivas corporais como: jogo, esporte, dança, ginástica, formas estas que configuram uma área de conhecimento que podemos chamar de cultura corporal.

Os conteúdos da cultura corporal, a serem apreendidos na escola devem emergir da realidade concreta do mundo do aluno, conforme Soares et al (1992), possibilitando que este se torne um ser criativo e autônomo, contribuindo para o seu desenvolvimento.

Segundo Brasil (1997) os jogos na escola são exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo ou diversão.

A presença do conteúdo jogo nos Parâmetros Curriculares Nacionais, componente do bloco de conteúdos “esportes, jogos, lutas e ginásticas” de Educação Física, justifica a necessidade de esse tema ser inserido nas aulas desta disciplina devido ao amplo leque de possibilidades de aprendizagem que ele proporciona (BRASIL, 1997).

Quando joga cooperativamente, cada pessoa é responsável por contribuir com o resultado bem-sucedido do jogo e assim cada um se sente co-responsável e co-participante (SOLER, 2003). E praticar os jogos cooperativos é, antes de mais nada, exercitar a cooperação na própria vida (BROTTO, 1999).

Segundo Soler (2003) o que falta é uma nova postura do educador, treinador, ou seja, das pessoas que são significativas na vida dos alunos, pois sabemos que só haverá uma mudança se estas pessoas mudarem a forma como oferecem os jogos.

Logo o processo de ensino e aprendizagem em Educação Física segundo Brasil (1997), não se restringe ao simples exercício de certas habilidades e destrezas, mas sim de capacitar o indivíduo sobre suas possibilidades corporais e, com autonomia, exercê-las de maneira social e culturalmente significativa e adequada.

## 2.1 Jogos cooperativos

Os jogos competitivos são defendidos por alguns profissionais como um elemento importante na educação das crianças, tendo como fundamento de que assim ficariam melhores preparadas para viverem num mundo competitivo como o nosso (MAIA, MAIA, MARQUES, 2007).

De acordo com Orlick (1989) apud Soler (2003), os professores não ensinam as crianças a terem prazer em buscar o conhecimento, ensinam a se esforçarem para conseguir notas altas. Da mesma forma, não ensinam a gostar dos esportes, ensinam a vencer jogos.

Porém, a competição- quando trabalhada em excesso- diminui a autoestima e aumenta o medo de falhar, reduzindo a expressão das capacidades pessoais e o desenvolvimento da criança. Ela favorece a comparação entre as pessoas e a exclusão baseada em poucos critérios (FERNANDES, 2006 apud MAIA, MAIA, MARQUES, 2007).

Conforme Correia (2006) a maioria dos professores de Educação Física têm experiências variadas com os jogos competitivos, mas poucos procuram uma alternativa com os jogos cooperativos. Até hoje, grande parte dos programas de Educação Física e de jogos praticados nas escolas pouco ou quase nada ofereceu como alternativa aos jogos competitivos.

A ênfase é dada ao ensino de jogos esportivos, em que as habilidades técnicas são os pontos centrais do conteúdo desenvolvido, além do mais, numa aula de Educação Física é comum que a comunicação verbal se restrinja a simples indicações e orientações técnicas por parte do professor (ABRAHÃO, 2004).

Essa visão, segundo Correia (2006) demonstra o quanto ainda se encontra polêmico o ideal de uma Educação Física escolar que supere a predominância das concepções competitivista e esportivista.

Brown (1995) afirma que “uma de nossas tarefas é educar para não aceitar passivamente a injustiça [...] e como educadores temos de transmitir outros valores. Podemos oferecer a alternativa da solidariedade e do senso crítico diante do egoísmo e da resignação”. Para ele, as principais características dos jogos cooperativos são a confiança e a comunicação, a participação de todos e a não exclusão.

Destaca-se, ainda, em seu trabalho, a importância dos Jogos Cooperativos:

- Libertam da competição: interesse se volta para a participação, eliminando a pressão de ganhar ou perder produzida pela competição;
- Libertam da eliminação: procura incluir e integrar todos, evitar a eliminação dos mais fracos, mais lentos e menos habilidosos;
- Libertam para criar: criar significa construir, exigindo colaboração;

Libertam da agressão física: buscam evitar condutas de agressão, implícita ou explícita (BROWN, 1995, p. 38).

Por isso, um grande desafio para o professor é modificar sua prática de ensino e cumprir seu papel de mediador, mostrando aos alunos que aquele é um espaço de aprendizagem.

Também vale ressaltar que o esporte faz parte da vida da escola. Por isso, segundo Fernandes (2006) apud Maia, Maia e Marques (2007, p. 12):

O profissional não pode negligenciar a competição inerente desses tipos de jogos, mas intervir de maneira coerente, visando à formação de um ser social, que possua espírito de equipe, mostrando aos alunos que todos têm sua função dentro do jogo e que a falta de um deles fará a diferença.

Diante disso surgem os Jogos Cooperativos, como sendo essencialmente baseados na cooperação, na aceitação, no envolvimento e na diversão, tendo como propósito mudar as características de exclusão, seletividade, agressividade e exacerbação da competitividade dos jogos ocidentais.

Os professores podem utilizá-los ensinando aos alunos que o importante é jogar “com” e não “contra”, discutindo sobre a competição e cooperação e mostrar como e quando ocorre cada uma delas nos jogos, esportes e brincadeiras. Correia (2006) dá respaldo afirmando que utilizar os jogos cooperativos não é incoerente ou incompatível com a realidade e o cotidiano da escola.

Existem muitas propostas para uma Educação Física mais apropriada ao modelo que inclua todos, e um desses modelos é o programa chamado Esporte Educacional, que segundo Soler (2003) é uma prática esportiva para a infância e adolescência, em que a referência não é a metodologia do treinamento desportivo, mas o princípio sócio-educativo, cujas metas são:

O princípio da participação, em que todos devem atuar não se limitando a juntar cinco crianças que jogam e os outros apenas assistem a elas; O princípio da coeducação, que agrupa meninos e meninas e desperta o respeito mútuo; O princípio da cooperação, cujo objetivo é não apenas formar campeões, mas valorizar o coletivo (SOLER, 2003, p.46).

Outra proposta, segundo Brotto (1999) apud Soler (2003) é a pedagogia dos jogos cooperativos apoiada em três dimensões de ensino-aprendizagem:

Vivência: incentivar e valorizar a inclusão de todos; Reflexão: criar um clima de cumplicidade entre os praticantes, incentivando-os a refletirem sobre as possibilidades de modificar o jogo; Transformação: ajudar a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso e integrar no jogo as transformações desejadas (BROTTO, 1999, p.20).

Utilizando esta metodologia conforme Soler (2003), o objetivo principal é fazer com que os alunos sintam prazer em sempre continuar jogando. Ainda segundo o autor dando chance para que os educandos joguem juntos, tentando superar um desafio comum, eles se tornam mais cooperativos e solidários.

Orlick (1989) apud Soler (2003) dividiu os jogos cooperativos em diferentes

categorias, pois sempre é necessário adequar os jogos ao grupo que se propõe a jogar:

Jogos cooperativos sem perdedores: todos os participantes formam um único time;  
Jogos de resultado coletivo: o principal objetivo é realizar metas comuns;  
Jogos de inversão: enfatizam a noção de interdependência, por meio da aproximação e troca de jogadores, que começam em times diferentes; Jogos semi-cooperativos: indicados para o início do trabalho com jogos cooperativos (SOLER, 2003, p.28).

Soler (2003) afirma que os educadores conscientes de seu papel na escola devem sempre eliminar as diferenças, oferecendo oportunidades iguais para todos sem discriminação para que seu aluno sinta-se como peça fundamental dentro do grupo.

Segundo Soler (2003) o que falta é uma nova postura do educador, treinador, ou seja, das pessoas que são significativas na vida dos alunos, pois sabemos que só haverá uma mudança se estas pessoas mudarem a forma como oferecem os jogos.

Os profissionais podem utilizar estratégias para iniciar um processo de reestruturação com base nos esportes e jogos tradicionais, introduzindo paulatinamente os valores e princípios dos jogos cooperativos. Estes devem ser criados ou reestruturados de forma que terminem sem perdedores, ou seja, que todos possam ser reconhecidos como vitoriosos (SOLER, 2003).

Além disso, conforme Soler (2003) fica evidente que o mais importante é que o grupo perceba como fazer para alcançar o objetivo final, e que essa lição fique para ser utilizada depois, na própria vida.

Para tanto, os professores devem utilizar os conhecimentos adquiridos na graduação e buscar constantemente atualizações, seja em forma de cursos, palestras, seminários para garantir aos seus alunos a vivência dos jogos cooperativos.

### **3 METODOLOGIA**

O presente trabalho constitui-se de uma pesquisa, que conforme Gil (1987) apud Andrade (2010) é o processo racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos.

Quanto à natureza, trata-se de um trabalho científico original. Segundo Andrade (2010), por trabalho original entende-se uma pesquisa realizada pela primeira vez, que venha a contribuir com novas conquistas e descobertas para a evolução do conhecimento científico.

A pesquisa se caracteriza como descritiva, na qual os fatos são observados, registrados, analisados, classificados e interpretados sem que o pesquisador interfira neles

(ANDRADE, 2010).

Quanto ao objeto, é uma pesquisa de campo, pois segundo Andrade (2010) a coleta de dados é efetuada em campo, onde ocorrem espontaneamente os fenômenos. E o instrumento utilizado é um questionário, aplicado no mês de Agosto de 2015, com objetivo de obter a opinião dos professores de Educação Física de São Joaquim-SC sobre as dificuldades encontradas em trabalhar com os jogos cooperativos em suas aulas.

A população alvo são 16 professores de Educação Física das escolas do município de São Joaquim-SC, fazendo parte da pesquisa quatro escolas estaduais, dez escolas municipais e duas escolas particulares. A análise dos resultados será comparada com as pesquisas já realizadas pelos autores utilizados como referência para a elaboração deste trabalho e por estatística básica.

### 3.1 Análise e discussão dos dados

Conforme a tabela 1 (n=3; 18,75%) tem nível superior incompleto, (n=5; 31,25%) tem nível superior completo e (n=8; 50%) já tem pós-graduação.

Segundo a Lei 9.394/96 em seu artigo 62: “A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação [...]”. Logo, a maioria dos professores pesquisados está em conformidade com a lei.

**Tabela 1. Nível de formação.**

	f	%
Superior em curso	3	18,75%
Superior completo	5	31,25%
Pós-graduação	8	50%
Mestrado	0	0%
Doutorado	0	0%
Total	16	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Na tabela 2 são expostos os dados referentes ao tempo de experiência no magistério como professor de Educação Física, sendo que (n=3; 18,75%) tem de 1 a 3 anos, (n=6; 37,5%) tem de 4 a 6 anos e (n=7; 43,75%) tem de 7 a 19 anos.

Conforme Nascimento e Graça (1998) apud Shigunov (2002) a classificação dos professores se dá em ciclos de desenvolvimento profissional, são eles: de 1 a 3 anos de docência é a fase de “Entrada”, de 4 a 6 anos fase de “Consolidação”, de 7 a 19 anos é a fase de “Diversificação” e de 20 a 35 anos de docência é a fase de “Estabilização”. Sendo assim, dos professores pesquisados neste estudo a maioria encontra-se na fase de “Diversificação”.

**Tabela 2. Tempo de experiência no magistério como professor de Educação Física**

	f	%
1 a 3 anos	3	18,75%
4 a 6 anos	6	37,5%
7 a 19 anos	7	43,75%
20 a 35 anos	0	0%
Total	16	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Segundo Nascimento e Graça (1998) apud Shigunov (2001) a fase de Diversificação é compreendida por professores que se encontram entre sete e dezenove anos de carreira e consiste no período de diversificação das suas atividades enquanto docente.

Na tabela 3 (n=14; 87,5%) afirmaram ter a disciplina de jogos cooperativos ou semelhante na graduação e (n=2; 12,5%) afirmaram não ter nenhuma disciplina semelhante.

Observa-se que praticamente todos os professores tiveram na graduação a disciplina de jogos cooperativos ou semelhante, sendo o jogo um conteúdo presente nos parâmetros curriculares nacionais. Diante disso, segundo Brasil (1997) os jogos na escola são exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo podendo ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, em função das condições de espaço e material disponíveis e do número de participantes.

Soler (2003) afirma que a educação física conta com um espaço privilegiado para trabalhar as relações, para ensinar a cooperar, já que tanto competição quanto cooperação são ensinadas/aprendidas pela educação formal e informal.

**Tabela 3. Você teve na graduação disciplinas relacionadas ao ensino de jogos cooperativos?**

	f	%
Sim	14	87,5%
Não	2	12,5%
Total	16	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme tabela 4 (n=16; 100%) professores trabalham jogos cooperativos nas aulas de Educação Física e nenhum dos professores não trabalha jogos cooperativos em suas aulas.

**Tabela 4. Você trabalha jogos cooperativos nas suas aulas de Educação Física? Quando?**

	f	%
Sim	16	100%
Não	0	0%
Total	16	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Verifica-se que os professores trabalham os jogos cooperativos em suas aulas, mas questionados sobre quando utilizam esses jogos a maioria afirmou usar para eventos da escola, como gincanas e em datas comemorativas.

Conforme Soler (2003) 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 aluno.

Daí a importância do jogo na formação do ser humano, e não podemos negar que, apesar de muitos trabalhos apontarem para a necessidade de se ofertar o jogo, ele ainda é pouco utilizado na escola (SOLER, 2003).

Na tabela 5 (n=15; 93,75%) professores assinalaram que o principal objetivo dos jogos cooperativos é promover a integração e socialização entre os alunos e (n=1; 6,25%) é ensinar formas diferentes de recreação.

O objetivo principal segundo os professores pesquisados é promover a integração e socialização entre os alunos. 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 (BROTTO, 2001).

**Tabela 5. Qual o principal objetivo dos jogos cooperativos na escola?**

	f	%
Promover a integração e socialização entre alunos	15	93,75%
Ensinar formas diferentes de recreação	1	6,25%
Total	16	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Para Brotto (2001) quando jogamos cooperativamente, podemos nos expressar autêntica e espontaneamente, como alguém que é importante e tem seu valor, essencialmente, por ser quem é, e não pelos pontos que marca ou resultados que alcança.

Na tabela 6 os professores responderam se já participaram de formação em jogos cooperativos, sendo que (n=10; 62,5%) afirmaram que sim e (n=6; 37,5%) não participaram de cursos de jogos cooperativos no período em que estão trabalhando na educação.

**Tabela 6. Formação em jogos cooperativos no período que está trabalhando na educação?**

	f	%
Sim	10	62,5%
Não	6	37,5%
Total	16	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Percebe-se que a maioria dos professores participou de formação em jogos cooperativos, entretanto é necessário que os profissionais busquem uma formação contínua para ofertarem mais esses jogos tão importantes para formação dos alunos. Pois como afirma Mialaret (1981) apud Shigunov (2002) “[...] não basta se ter uma formação sem manter uma atualização permanente, porque ao longo da formação inicial desenvolve-se o exercício de aprendizado contínuo.”

Conforme tabela 7 (n=16; 100%) professores consideram importante o trabalho utilizando jogos cooperativos com os alunos e nenhum não acha importante.

**Tabela 7. Você acha importante desenvolver o trabalho utilizando jogos cooperativos com os alunos?**

	f	%
Sim	16	100%
Não	0	0%
Total	16	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Verifica-se através dos dados que todos os professores acham importante trabalharem os jogos cooperativos nas aulas de Educação Física, descrevendo algumas características desses jogos, como: inclusão, socialização, união e ajuda mútua, espírito de equipe e trabalho com valores.

Brotto (2001) colabora com essas ideias ao afirmar que jogando cooperativamente, podemos reconhecer que a verdadeira vitória não depende dos outros. Podemos compreender que ao participarmos do jogo e do esporte, o principal valor está na oportunidade de conhecer um pouco melhor nossas próprias habilidades e potenciais e, simultaneamente, cooperar para que os outros realizem o mesmo.

Conforme a tabela 8 (n=5; 31,25%) professores declara ter mais facilidade com jogos cooperativos, (n=5; 31,25%) afirmam ser mais fácil o trabalho com jogos competitivos e (n=6; 37,5%) afirmam que trabalham com facilidade ambos os jogos.

Constatam-se pelos dados que os professores consideram ambos os jogos fáceis de trabalhar. Cooperação e competição são para Brotto (2001) aspectos de um mesmo espectro, que não se opõe, mas se compõe. Somos socializados e socializamos os outros para a cooperação e competição através de educação, da cultura e da informação.

**Tabela 8. Na escola é mais fácil trabalhar com jogos cooperativos ou competitivos?**

	f	%
Cooperativos	5	31,25%
Competitivos	5	31,25%
Ambos	6	37,5%
Total	16	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Na questão 9, quando questionados sobre as dificuldades encontradas no trabalho com jogos cooperativos na escola, (n=9; 56,25%) afirmaram ser a não aceitação dos alunos, (n=4; 25%) declararam ser a falta de infraestrutura e de materiais e (n=3; 18,75%) afirmaram não ter dificuldades.

A principal dificuldade apontada pelos professores foi a não aceitação dos alunos em participar de jogos cooperativos. Durante muito tempo segundo Soler (2003), só se mostrou um lado da moeda, ou seja, só a competição podia fazer parte das aulas de educação física e de todas as áreas do conhecimento.

**Tabela 9. Qual dificuldade você encontrou ao trabalhar com jogos cooperativos na escola?**

	f	%
Aceitação dos alunos	9	56,25%
Infraestrutura e materiais	4	25%
Nenhuma	3	18,75%
Total	16	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Hoje sabemos que o jogo cooperativo tem o poder de transformar, e, se tornando um aliado da escola, pode contribuir para uma mudança de cultura. O que falta, segundo Brotto (2001) é uma nova postura do educador, treinador, ou seja, das pessoas significativas na vida dos alunos, pois sabemos que só haverá mudança se as pessoas que são significativas para os

alunos mudarem a forma como oferecem os jogos.

Na tabela 10 os professores foram questionados quanto à aptidão para trabalhar jogos cooperativos na escola, sendo que (n=14; 87,5%) afirmaram se sentir aptos para ensinar esses jogos nas aulas de Educação Física e (n=2; 12,5%) responderam não se sentir aptos para lecionar este conteúdo em suas aulas.

**Tabela 10. Você se sente apto a trabalhar com jogos cooperativos na escola?**

	f	%
Sim	14	87,5%
Não	2	12,5%
Total	16	100%

Fonte: dados da pesquisa.

A maioria dos professores afirmou se sentir apto para lecionar jogos cooperativos em suas aulas, no entanto apontaram a necessidade de mais estudo, pesquisa e cursos para compreenderem melhor esses jogos e utilizá-los de forma que desperte a vontade em seus alunos de participar.

Essas afirmações vão ao encontro do que Soler (2003) afirmou que o jogo é, por excelência, integrador. Há sempre um caráter de novidade, que é fundamental para despertar o interesse dos alunos, e quanto mais jogam eles vão se conhecendo melhor, conhecendo também quem joga e, o principal, construindo interiormente seu mundo. É fundamental que a pessoa que oferece o jogo proponha situações desafiadoras, que motivem diferentes respostas, pois assim a criatividade será estimulada.

Logo, os profissionais de Educação Física que são conscientes de seu papel social não poderiam deixar de lado um conteúdo tão importante para o desenvolvimento de seus alunos. Pelo contrário, eles têm que buscar aperfeiçoamento nos conteúdos que possuem mais dificuldade e desenvolver métodos para facilitar sua prática, para assim poder afirmar que são capazes de ensinar jogos cooperativos.

#### **4 CONCLUSÃO**

De acordo com a visão dos professores de Educação Física do Município de São Joaquim, foi possível constatar nesse estudo que os jogos cooperativos são conscientemente importantes, mas trabalhados principalmente em eventos da escola.

Esses professores já tiveram alguma experiência prática com jogos cooperativos durante sua formação acadêmica, tem o conhecimento de sua inclusão no currículo básico da Educação Física, consideram-nos importante como qualquer outro conteúdo desta disciplina, porém sentem dificuldades nesse trabalho.

Alegam que não possuem conhecimento suficiente e reclamam da não aceitação dos alunos em participar de jogos cooperativos. Em suas opiniões, o objetivo dos jogos cooperativos na escola é promover a socialização e interação entre os educandos, mas para trabalharem com isso, sentem a necessidade de maiores conhecimentos sobre os conteúdos abordados nesses jogos e as formas de aplicá-los.

Demonstrou-se, portanto, que os professores pesquisados acreditam na importância dos jogos cooperativos enquanto conteúdo da Educação Física escolar, porém, sentem dificuldade para lecioná-los.

Sugere-se, então, que busquem auxílio em cursos, livros e outras bibliografias e, também, com outros professores, que, além de desenvolver estratégias, utilizem a sua criatividade pessoal para desenvolver atividades que levem a construção do conhecimento em jogos cooperativos.

É importante que as escolas apoiem os educadores e auxiliem-nos a conscientizar a sociedade sobre as verdadeiras características dos jogos cooperativos na escola e os inúmeros benefícios que estes trazem ao desenvolvimento integral do aluno.

Neste sentido, faz-se necessário que se realizem mais estudos acerca deste tema com o objetivo de pesquisar a realidade de outros municípios e se aprofundar os conhecimentos nessa área fundamental para a formação de profissionais de Educação Física.

## REFERÊNCIAS

ABRAHÃO, Sérgio R. **A relevância dos jogos cooperativos na formação dos professores de educação física:** uma possibilidade de mudança paradigmática. Dissertação (Mestrado em Educação). Curso de Pós- Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2004. Disponível em: <http://dspace.c3sl.ufpr.br:8080/dspace/bitstream/handle/1884/27945/R%20-%20D%20-%20SERGIO%20ROBERTO%20ABRAHAO.pdf?sequence=1>. Acesso em: 15/03/2015.

AMARAL, Jader D. do. **Jogos Cooperativos.** São Paulo: Phorte, 2004.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. 10 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Presidência da República. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, 20 de Dezembro de 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>. Acesso em: 14/08/2015.

BROTTO, Fabio O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar!** São Paulo: Palas Athena, 1999.

BROTTO, Fabio O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como exercício de convivência**. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.

BROWN, Guillermo. **Jogos cooperativos: teoria e prática**. 2. Ed. São Leopoldo: Sinodal, 1995.

CORREIA, Marcos M. **Jogos cooperativos na escola: possibilidades e desafios na educação física escolar**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v. 27, n. 2, p. 149-164, jan, 2006. Disponível em: [http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol1\\_n1\\_2007/9\\_cidadania\\_e\\_jogos\\_cooperativos.pdf](http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol1_n1_2007/9_cidadania_e_jogos_cooperativos.pdf). Acesso em: 19/02/2015.

DARIDO, Suraya C. **Educação Física na escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

FREIRE, João B.; SCAGLIA, Alcides J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

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

MAIA, Raquel F; MAIA, Jusselma F.; MARQUES, Maria T. da S. P. **Jogos cooperativos X jogos competitivos: um desafio entre o ideal e o real**. Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança, v. 2, n. 4, p. 125-139, dez. 2007. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/EDUCACAO\\_FISICA/artigos/cooperativos\\_competitivos.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EDUCACAO_FISICA/artigos/cooperativos_competitivos.pdf) Acesso em: 19/02/2015.

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

RODRIGUES, Renato; GONÇALVES, José C. **Procedimentos de metodologia científica**. 5 ed. Lages: PAPERVEST, 2007.

SHIGUNOV, Viktor; NETO, Alexandre Shigunov. **A formação profissional e a prática pedagógica: ênfase nos professores de Educação Física**. Londrina, Paraná: O Autor, 2001.

SHIGUNOV, Viktor; NETO, Alexandre Shigunov. **Educação Física: conhecimento teórico x prática pedagógica**. Porto Alegre: Mediação, 2002.

SOARES et al, Carmen L. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

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

TREVISAN, Ricardo. **Concepção de jogos cooperativos na área de Educação Física**. Trabalho de conclusão de curso de Educação Física. Universidade Estadual de Londrina-PR, 2012. Disponível em: [www.uel.br/cef/demh/...PDF.../Ricardo\\_Trevisan\\_LEF037\\_2012.pdf](http://www.uel.br/cef/demh/...PDF.../Ricardo_Trevisan_LEF037_2012.pdf). Acesso em: 24/02/2015.