
JOGOS COOPERATIVOS X JOGOS COMPETITIVOS: UM DESAFIO ENTRE O IDEAL E O REAL

COOPERATIVE GAMES X COMPETITIVE GAMES: A CHALLENGE BETWEEN THE IDEAL AND WHAT IS REAL

Raquel Ferreira Maia
Jusselma Ferreira Maia
Maria Teresa da Silva Pinto Marques

Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU).



raquelf07@gmail.com

(Brasil)

Resumo

A prática do jogo nas aulas de Educação Física, muitas vezes, caracteriza-se sob a forma de competição, e professores com uma visão reduzida, não desenvolvem os Jogos Cooperativos (JC), nos quais o contrário de competir, o objetivo é cooperar. O objetivo deste estudo foi analisar as contribuições dos JC no processo educacional, avaliando o envolvimento e grau de aceitação dos alunos por meio de Jogos Competitivos X Cooperativos. Com isso, oferecer aos professores, subsídios para ampliar sua visão quanto à utilização destes jogos, mostrando que uma pequena mudança na regra do mesmo jogo pode trazer grandes benefícios no processo dos relacionamentos. Participaram desta pesquisa 95 alunos da 2^o a 4^o série, com idade de 7 a 10. As aulas foram realizadas em 2 semanas, 2 x por semana com duração de 50 minutos cada. A conclusão foi que os jogos cooperativos devem ser mais explorados, pelo fato da boa aceitação dos alunos. Por outro lado, a competição no jogo também faz parte do aprendizado, pois precisam aprender a vencer e a perder. Portanto, é preciso cultivar equilíbrio na utilização dos jogos, pois um grande desafio na educação física escolar é aproximar o ideal (Jogos Cooperativos) do real (Jogos competitivos).

Palavras Chaves: Cooperativos, Jogos Competitivos, Educação Física Escolar

Abstract

The games in Physical Education, many times, are characterized by competition, and teachers, who don't have a correct view, fail to develop Cooperative Games, in which the objective is to cooperate rather than compete. Therefore, the purpose of this study was to analyze the contributions of Cooperative Games in the educational process, investigating the involvement and degree of acceptance of the students by using both cooperative x competitive games. The goal was to offer Physical Education Teachers subsidies to widen their vision in using these games, and show that a small change in the rules of the same game can bring great benefits to the learning process. 95 students took part in this study, between the 2nd and 4th grades. The activities took place during two weeks, twice a week, and were 50 long. The conclusion was that the cooperative games should be explored more, for the fact of the student's good acceptance. On the other hand, the competition part of the game is also an important part of learning, since they need to learn how to win and how to lose. However, it's necessary to cultivate a balance in using both kinds of games since this is a great challenge for Physical Education Teachers.

Keywords: Cooperative Games, Competitive Games, Physical Education.

Recebido em: 09/06/2007

Revisão aceita em: 20/10/2007

INTRODUÇÃO

Sabe-se que a sociedade moderna é baseada no consumo e orientada para a produtividade. Portanto dentro deste contexto, muitas vezes o único caminho que surge é o da competição.

Muitas pessoas dizem que competir faz parte da natureza do homem, em que a busca pela vitória torna-se extremamente importante para o seu ego, enquanto que amor, união e cooperação são valores menosprezados. Em nossos dias, crianças são ensinadas pela mídia a festejar a vitória e chorar na derrota, a pensar que alegria e triunfo de poucos é possível com o fracasso de muitos e que nesta sociedade, o importante para sobreviver é procurar seus interesses, vivendo cada dia mais no individualismo.

Um dos locais em que tem sido presenciada essa maneira de viver é a escola, na qual sem perceber tem reforçado valores como: ser o melhor, colocar o foco no resultado (ganhar ou perder) e não no processo e na qualidade. Com isso, reforça atitudes e posturas competitivas.

Segundo Cortez (1999), para transformar essa realidade e tornar a escola um ambiente alegre, agradável de estar e aprender, é necessário mudar a prática pedagógica, utilizando atividades que valorizam as experiências e desejos dos alunos e jogos que criam oportunidades para seu desenvolvimento físico, moral e intelectual garantindo, dessa forma, a formação de um indivíduo com consciência social, crítica, solidária e democrática.

Pela sua função educativa, o professor de educação física, tem o compromisso de difundir valores positivos para que seus alunos entendam que a verdadeira vitória, não necessariamente depende da derrota dos outros, e que o importante é que se desenvolva por meio da compreensão das habilidades e potenciais de cada um, para que todos tenham importantes papéis na realização das tarefas conjuntas (FILHO e SCHWARTZ, 2006).

Um dos precursores dos jogos cooperativos, afirma que:

A diferença principal entre jogos competitivos e cooperativos é que nos jogos cooperativos todo mundo coopera e todos ganham e estes jogos eliminam o medo e o sentimento de fracasso. O principal objetivo seria criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e prazeroso (ORLICK, 1989, p. 123).

Incomodado com o excesso de incentivo à competição, com o crescimento da violência, com a tecnologia da guerra, com a quantidade de atos desumanos em diversos setores da nossa sociedade, e principalmente, com o reflexo desse contexto na educação, Terry Orlick encontra nos jogos cooperativos uma base e um caminho para começar mudanças positiva em prol de uma ética cooperativa.

Com isso entende-se que o jogo é um excelente meio de desenvolver a criança e excelente fim para ser desenvolvido. De acordo com Brotto (1995), jogar é uma oportunidade criativa para encontrar conosco, com os outros e com todos, e a partir daí, o jogo passa a ser uma consequência das visões, ações e relações.

Por isso, um tema que têm sido muito estudado, principalmente na área de Educação Física Escolar, é o jogo. . Essa valorização pode ser observada nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), no qual este está presente como conteúdo proposto em todos os níveis da educação básica.

O Jogo e a Educação Física

Profissionais da área educacional, comprometidos com a qualidade da sua prática pedagógica, reconhecem a importância do jogo como um veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos. O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive (TEZANI, 2004).

Conforme Kishmoto (2001), o jogo possui duas funções gerais essenciais:

Função lúdica: o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer.

Função educativa: O jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e seu posicionamento com o mundo.

Além das funções, o jogo permite à criança adquirir:

Valor experimental: exploração e manipulação;

O valor da estruturação: construção da personalidade infantil;

O valor da relação: a criança em contato com seus pares e adultos, com objetos e com o ambiente em geral.

O valor lúdico: avaliar se os objetos possuem as qualidades que estimulam a ação lúdica.

Por meio do jogo, o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogar é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu.

Freire (1992) afirma que se o contexto for significativo para o aluno, o jogo, como qualquer outro recurso pedagógico, tem conseqüências importantes em seu desenvolvimento. Brougere (1999) afirma que o jogo é um fim em si mesmo para a criança, porém, para os educadores, deve ser um meio, pois o jogo educativo é aquele em que a criança age, aprende, e educa-se sem o saber, por meios de exercícios que recreiam, preparando o esforço do trabalho propriamente dito, ou seja, trata - se de reconciliar a criança e a educação, de maneira que o jogo cumpra seu papel educativo.

Por essa razão, a Educação Física escolar é privilegiada em trabalhar com jogos, pois jogar significa alegria, divertimento, entusiasmo, confiança, aprendizagens e desenvolvimentos. Portanto, os professores desta disciplina devem atentar para os diferentes tipos que existem, entre eles jogos motores (correr, saltar), jogos intelectuais (damas, xadrez, etc.), jogo dramático que se diferencia dos outros jogos porque envolve representação dramática, envolvem personagens e sentimentos, jogos competitivos e jogos de cooperação.

Nas aulas de Educação Física, aprender a jogar bem não é simplesmente fazer pontos, gols e vencer a partida. Aprender a jogar bem é também aprender a cooperar bem, a operar junto para vencer as diversas situações – problemas que o jogo apresenta. A escolha das equipes, a distribuição do material, a estruturação do espaço físico, o sorteio para ver quem começa com a bola, o acordo das regras, a elaboração de estratégias de ataque e defesa, são tarefas que exigem co-operação, são tarefas grupais que necessitam

ser aprendidas e realizadas cada vez mais com habilidade e competência (D'ANGELO, 2001).

Por meio dos jogos, a educação física pode ensinar muito mais do que gestos, técnicas, táticas e outras habilidades específicas. Em nossos dias, deve promover e aperfeiçoar as "habilidades humanas essenciais" (BROTTO, 1999).

Porém, a prática do jogo, individual ou coletivo, caracteriza-se sob a forma de competição, regida por regras. É evidente que não se pode confundir essa idéia de competição com a que a mídia oferece nos esportes de alto rendimento. O aspecto competitivo é fundamental à medida que possibilite prazer durante a ação e reflita um momento agradável aos jogadores, em que estes não buscam apenas o resultado, mas viver uma experiência rica, lidando com a vitória e derrota (GONÇALVES, 2002).

Por outro lado, se ocorrer à valorização excessiva da experiência competitiva, pode-se distorcer o propósito do jogo. Desta maneira, nas aulas de educação física pode-se também trabalhar e desenvolver os jogos cooperativos. Todavia, para o profissional de Educação Física, é essencial compreender muito bem a diferença entre os jogos competitivos e os jogos cooperativos, para saber aplicá-los no momento certo, resultando, dessa maneira, na formação integral do aluno.

Jogos Cooperativos e Jogos Competitivos

Quando se fala sobre Jogos Cooperativos, Terry Orlick torna-se a principal referência em estudos e trabalhos sobre esse tema. Para esse importante pesquisador, os Jogos Cooperativos (JC) não são manifestações culturais recentes, nem tampouco uma invenção moderna. A essência dos JC começou quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida. A celebração era extremamente valorizada, e os índios buscavam a alegria e o amor pela vida e pela natureza. Eram jogos baseados em atividades com mais oportunidades de diversão e que procuravam evitar as violações físicas e psicológicas. Desde cedo, as crianças aprendiam com os adultos esses princípios e buscavam praticar os diferentes jogos com alegria e companheirismo.

Dessa maneira, mudanças podem ser feitas nos jogos tradicionais com o objetivo de introduzir, pouco a pouco, os valores de cooperação. Baseado nisto, Terry Orlick (1989) categorizou os jogos cooperativos da seguinte forma:

Jogo cooperativo sem perdedores: São os jogos plenamente cooperativos, pois todos jogam juntos para superar um desafio comum e não há perdedores.

Jogos cooperativos de resultado coletivo: São formadas duas ou mais equipes, mas o objetivo do jogo só é alcançado com todos jogando juntos, por um objetivo ou resultado comum a todos.

Jogo de inversão: Esses quebram o padrão de times fixos, em que dependendo do jogo, os jogadores trocam de times a todo instante, dificultando reconhecer vencedores e perdedores.

Jogos semicooperativos: Esses jogos favorecem o aumento da cooperação do grupo, e oferece as mesmas oportunidades de jogar para todas as pessoas do time, mesmo um com menor habilidade, pois existem regras para facilitar a participação desses. Os times continuam jogando um contra o outro, mas a importância do resultado é diminuída, pois a ênfase passa ser o envolvimento ativo no jogo e a diversão.

A maneira como a criança joga, irá refletir na maneira de encarar a vida, portanto, um jogo cooperativo pode proporcionar muito mais do que imaginamos na vida de alguém.

De acordo com Brotto (1995), os jogos cooperativos permitem uma ampliação da visão sobre a realidade da vida, refletida no jogo. Percebendo diferentes estilos do jogo - vida, é possível escolher com consciência o estilo adequado para cada momento. Segundo o autor, temos 3 formas de ver as situações da vida e agir, que estão apresentadas no QUADRO 1.

Quadro 1 – Três "Padrões de Percepção – ação" diante de um jogo para alcançar uma meta comum ou solucionar um problema

Padrões de Percepção - ação	OMISSÃO 	COOPERAÇÃO 	COMPETIÇÃO 
Visão do jogo	É impossível	Possível para todos	Parece possível só para um
Objetivo	"Tanto faz"	Ganhar... juntos	Ganhar... do outro
O outro	"Quem?"	Parceiro, amigo	Adversário, inimigo
Relação	Indiferença	Interdependência/ Parceria	Dependência/ Rivalidade
Ação	Ser jogado	Jogar... COM	Jogar... CONTRA
Clima do jogo	Chato	Ativação/atenção	Tensão/Stress
Resultado	Continuismo	Sucesso compartilhado	Ilusão de vitória individual
Conseqüência	Alienação	Vontade de continuar jogando	Acabar logo o jogo
Motivação	Fuga	Amor	Medo
Sentimentos	Opressão/Controle	Alegria/comunhão	Raiva/solidão
Símbolo	Muralha	Ponte	Obstáculo

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.

Porém, a competição – quando trabalhada em excesso – diminui a auto – estima 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. Um ambiente competitivo aumenta a tensão e a frustração, podendo desencadear comportamentos agressivos (FERNANDES, 2006).

A maioria dos professores de educação física tem 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 (CORREIA, 2006).

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. Se o professor atual não fizer uma leitura crítica do conteúdo e da metodologia que irá trabalhar junto aos alunos, poderá ministrar a mesma aula tecnicista que recebeu, reproduzindo movimentos técnicos e acentuando o rendimento em detrimento da participação (ABRAHÃO, 2004).

Essa visão (compartilhada por muitos professores) demonstra o quanto ainda se encontra polêmico o ideal de uma Educação Física escolar que supere a predominância das concepções competitivista e esportivista. Sob essa perspectiva, as aulas são orientadas pela adaptação do esporte de rendimento às condições estruturais da escola, criando o processo de esportivização das atividades e reforçando o "mito da competição" (CORREIA, 2006). Mito que acaba perpetuando uma concepção equivocada de que o aluno precisa aprender a competir para sobreviver às adversidades sociais, políticas e econômicas da vida lutando contra seus pares (CORREIA, 2007).

Brown (1995), numa perspectiva política, encontra uma forte relação do jogo cooperativo ou competitivo com as questões políticas das classes socialmente desfavorecidas. Para ele, "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" (p. 31). Para ele, as principais características dos jogos cooperativos são a confiança e a comunicação, a participação de todos e a não – exclusão. Com essa perspectiva, os Jogos Cooperativos ganham uma visão e um papel transformador, aproximando-se das abordagens crítico-emancipadoras da Educação Física escolar. Destaca – se, ainda, em seu trabalho, a importância dos Jogos Cooperativos porque libertam da competição, pois o interesse se volta para a participação, eliminando a pressão de ganhar ou perder produzida pela competição; libertam da eliminação, pois procura incluir e integrar todos, evitar a eliminação dos mais fracos, mais lentos, menos habilidosos etc.; libertam para criar, pois criar significa construir, exigindo colaboração; permitindo a flexibilização das regras e mudando a rigidez das mesmas facilita-se a participação e a criação; libertam da agressão física, pois buscam evitar condutas de agressão, implícita ou explícita .

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. Não cabe mais aos profissionais de Educação Física ensinar a competitividade, a desunião, formação de grupos fechados, no qual somente dez alunos são bons no basquete e o restante tem que ficar olhando.

Também vale ressaltar que o esporte (as diversas modalidades esportivas) faz parte da vida da escola, . Por isso, 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 (FERNANDES, 2006).

Segundo Abrahão (2004), a atividade esportiva pode desencadear comportamentos e desenvolver aprendizagens que contribuam com o crescimento pessoal e social do indivíduo, bem como, numa situação inversa, gerar atitudes inadequadas ou prejudiciais ao próprio sujeito e ao seu contexto de vivência. A integridade física, moral e social de cada um dos alunos da turma deve ser almejada e discutida por todos.

Diante disso surgem os Jogos Cooperativos, como sendo essencialmente baseado 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 (2007) dá respaldo afirmando que utilizar os Jogos Cooperativos não é incoerente ou incompatível com a realidade e o cotidiano da escola.

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. Podem 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.

Portanto, diante desta reflexão, o objetivo deste estudo foi verificar as contribuições dos Jogos Cooperativos no processo educacional, investigando o envolvimento e o grau de aceitação dos alunos de diferentes níveis, desde a 2^o até a 4^o série, por meio da vivência de jogos Competitivos X Cooperativos. Com isso, oferecer aos professores de Educação Física, subsídios necessários para ampliar sua visão quanto à utilização destes jogos, quebrando pré – conceitos formados em relação à competição, e mostrar que uma pequena mudança na regra do mesmo jogo pode trazer grandes benefícios no processo de aprimoramento do relacionamento interpessoal.

PROCEDIMENTOS E MÉTODOS

O estudo contou com a participação de 95 escolares, com idade de 7 a 10 anos, estudantes da segunda, terceira e quarta série do Colégio SAA, Zona Norte – São Paulo.

Setenta crianças, sendo 39 meninos e 31 meninas, participaram de 2 atividades, dando um total de 4 jogos, sendo dois competitivos e os mesmos transformados em cooperativos, e 25 escolares do sexo feminino que participaram de dois (um competitivo e o mesmo transformado em cooperativo) da 2^o e 3^o série.

Todas as crianças que participaram do estudo foram informadas previamente da realização deste e autorizadas pelos pais.

O estudo foi realizado no Colégio SAA, Zona Norte em São Paulo, utilizando uma quadra poliesportiva coberta, bambolês, bolas de borracha, instrumentos de filmagem (filmadora modelo JVC – GRAX84), fitas de vídeo de 30 VHS, e questionário aplicado aos alunos.

O experimento foi realizado em uma aula normal de educação física. Os alunos foram previamente avisados sobre a realização desta pesquisa e ao longo das atividades, foram filmados para melhor análise do comportamento em jogo.

As aulas foram realizadas ao longo de 2 semanas (8 sessões), duas vezes por semana e tiveram a duração de 50 minutos cada, sendo as atividades abordadas de maneira cooperativa e a mesma transformada em competitiva, dando um total de 4 jogos por turma. Ao final da aula, as crianças responderam um questionário sobre os jogos, contendo 5 perguntas fechadas que envolveram objetivos dos jogos, sentimentos envolvidos e opção para se ter mais nas aulas.

Como instrumento de observação e coleta de dados utilizou-se filmagens, questionário, roda de discussão e anotações feitas durante as realizações das atividades.

A pesquisa abrangeu 2 atividades, sendo que em cada uma, os alunos vivenciaram o jogo de maneira cooperativa, e o mesmo, transformado de maneira competitiva. A atividade – Dança dos bambolês – também foi realizada com um grupo só de meninas de 2^o e 3^o séries, dando um total de 25 alunas. (3^o série- 15 meninas e 2^o série –10 meninas). Este grupo apresentou um procedimento diferenciado, pois não respondeu o questionário, porém, no final da aula, houve uma roda de discussão, no qual todas as participantes puderam

expressar sua opinião sobre qual jogo mais gostaram e o motivo pelo qual escolheram. Os dados foram analisados e registrados pela professora.

ü ATIVIDADE 1: Conquistando territórios

JOGO (1) – **COOPERATIVO**: A quadra foi dividida em 4 partes, sendo que as crianças foram divididas em 4 grupos, e cada um ocupando um espaço. A atividade foi realizada inicialmente com 2 bolas, e posteriormente foi acrescentada mais uma, aumentando o grau de dificuldade e atenção dos alunos. O objetivo era queimar o adversário, de qualquer um dos grupos, sem ultrapassar seu território, de maneira a conquistar mais jogadores para o seu time, e tentar conquistar o espaço do país vizinho, caso todos fossem queimados. O desafio lançado foi que cada aluno deveria procurar não ser queimado, mas caso isso acontecesse, este passaria a pertencer àquele país, procurando ajudá-lo. No término do jogo, não houve vencedores, pois todos terminaram em um grande grupo em virtude da conquista dos espaços.

JOGO (2) - **COMPETITIVO**: O processo fora semelhante ao jogo 1, porém com a regra modificada, ou seja, os alunos que foram queimados saíam do jogo e não podiam voltar mais até o término deste, no qual o grupo com maior número de participantes e com maiores espaços conquistados foi o vencedor.

ü ATIVIDADE 2 – Dança dos bambolês

JOGO (1) - **COOPERATIVO**: Ao som de uma música, as crianças deveriam correr pela linha da quadra de voleibol, sendo que os bambolês estavam espalhados pelo meio. O desafio foi que ao cessar a música, os alunos correriam para os bambolês, podendo ficar mais de um dentro. O objetivo era ver quantas pessoas caberiam no menor número de bambolês, chegando a 1 ou 2 arcos. A vitória foi de toda a classe.

JOGO (2) - **COMPETITIVO**: Utilização semelhante do jogo 1, porém as regras modificadas, de maneira a obter um caráter competitivo. Dessa maneira os que não conseguiam entrar no arco, saíam da atividade, até ficar um vencedor.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A seguir, serão apresentados os resultados e discussões referentes às principais questões obtidas pelo questionário aplicado no final da aula, abordando as 2 atividades propostas, mostrando a preferência de jogo competitivo x cooperativas, as opiniões dos alunos sobre os objetivos dos jogos e os sentimentos envolvidos na prática destes.

Com relação à pergunta: Se pudesse escolher, qual jogo você gostaria que tivesse mais nas aulas de Educação Física? Pode-se observar que, tanto para as 2 atividades propostas (FIGURA 1 e 2), os alunos das 2º série preferiram os jogos cooperativos, porém a 3º e 4º séries opinaram com grande diferença para os jogos competitivos.

Sobre este aspecto, Brotto (2001) afirma que há um condicionamento competitivo que já está arraigado nas crianças mais velhas, sendo necessário um recondicionamento desde cedo, sobre alternativas cooperativas. Por isso, pode-se perceber a importância da intervenção do professor, em que mesmo com esta preferência apontada pelos alunos maiores, dever ser trabalhada de maneira a não cultivar essa competitividade, mas estimular a integração dos alunos, utilizando os jogos cooperativos como ferramenta para difundir valores positivos e condutas morais, tais como: cooperação, união e respeito. De acordo com Filho e Schwartz (2006), quando estes valores forem ensinados e praticados seja na escola, na família ou no tempo livre, a sociedade se tornará mais justa e mais humana.

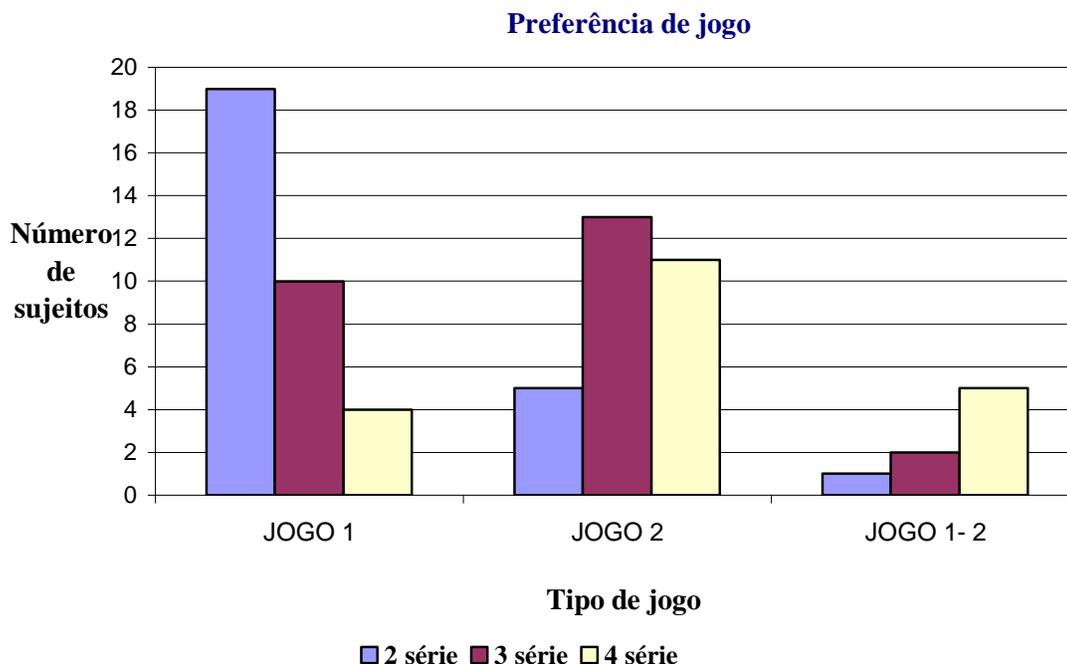


Figura 1 – Preferência dos alunos para se ter mais nas aulas de Educação Física (JOGO 1 – jogo cooperativo x JOGO 2 - jogo competitivo) na atividade 1 "Conquistando o território".

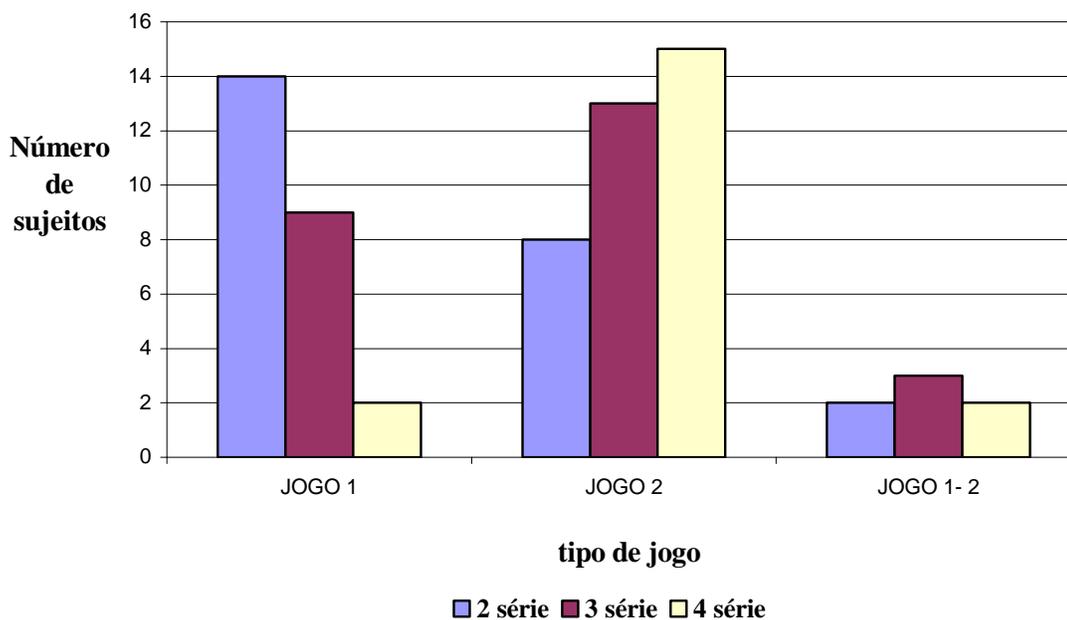


Figura 2 – Preferência dos alunos para se ter mais nas aulas de Educação Física (JOGO 1 – jogo cooperativo x JOGO 2 – jogo competitivo) na atividade 2 "Dança dos bambolês".

Na segunda pergunta - O que você sentiu no jogo 1 e no jogo 2. Pôde-se aferir que, para as duas atividades, em todos os níveis, principalmente na 2ª série, sentimentos como raiva, medo e exclusão apresentaram um índice maior no jogo 2 (competitivo) do que no jogo 1 (cooperativo) (FIGURA 3 e 4).

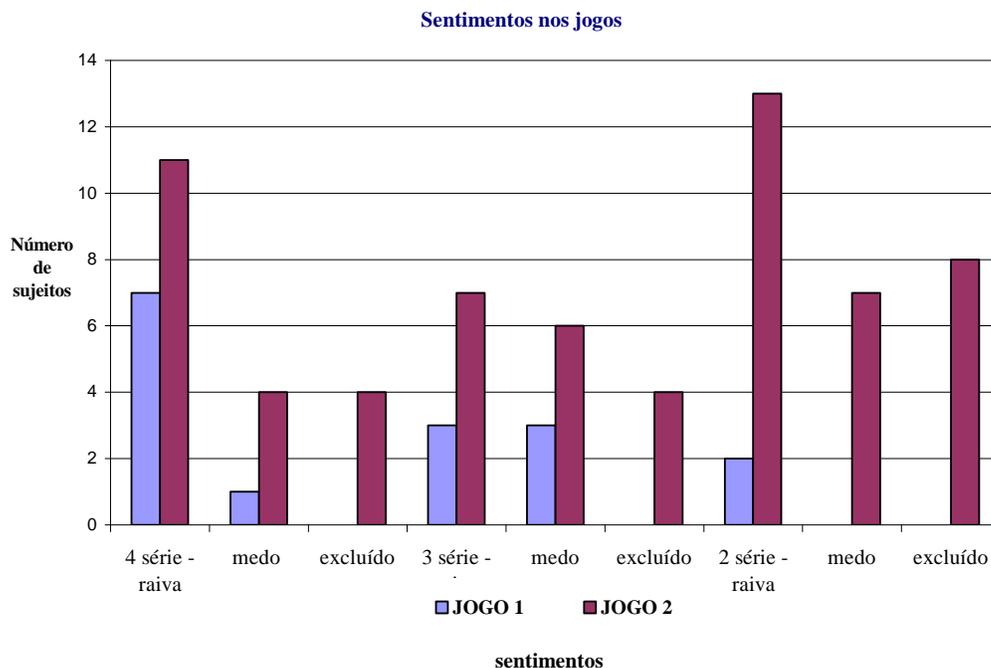


Figura 3 – Sentimentos negativos envolvidos no JOGO 1 – jogo cooperativo e no JOGO 2 – jogo competitivo na atividade 1 "Conquistando territórios."

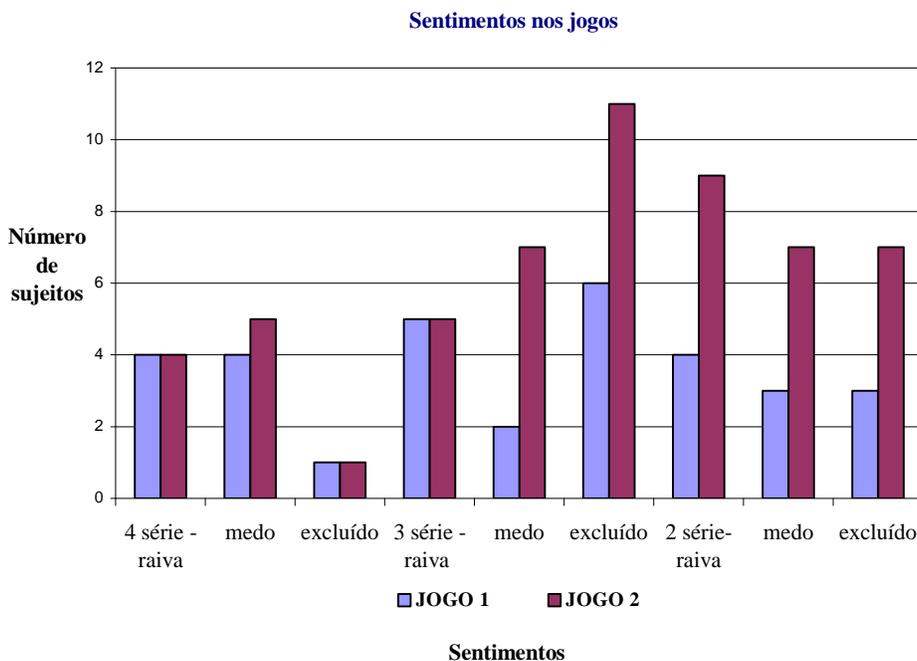


Figura 4 – Sentimentos negativos envolvidos no JOGO 1 – jogo cooperativo x JOGO 2 – jogo competitivo na atividade 2 "Dança dos bambolês."

Isso confirma que nos jogos competitivos, os sentimentos negativos são mais fortes, existindo o medo de arriscar e de fracassar, bem como o individualismo, aumentando a exclusão muitas vezes dos menos habilidosos e como consequência a raiva em virtude da violência, discriminação, repressão de sentimentos e emoções, egoísmo e competição excessiva. Ao contrário dos jogos cooperativos, esses sentimentos negativos, se ocorrem, é em menor grau, predominando sentimentos positivos como alegria, entusiasmo, clima de amizade, confiança nos amigos e tempo todo ativo no jogo, pois neste existe a coragem para assumir riscos, participação com dedicação, o ser solidário e criativo e principalmente vontade de estar junto, sabendo compartilhar, respeitar e integrar as diferenças (LOPES, 2005).

Outro aspecto importante que envolve ambos os jogos, é preciso saber qual objetivo a ser alcançado em determinado jogo (lazer, integração, estabelecer confiança, superar desafios, obter vitória, eliminar os que não conseguem atingir os objetivos, demonstrar conceitos, etc.). E ao aplicá-lo, o educador deve ter bem claro estes objetivos, para que no processo de aprendizagem os alunos compreendam os propósitos a serem alcançados na atividade.

Diante disso, a terceira pergunta abordava a compreensão dos alunos acerca dos objetivos dos jogos, sendo que tanto para o jogo 1 – jogo cooperativo quanto para o jogo 2 – competitivo, as respostas poderiam ser: alcançar a vitória, participação de todos sem ninguém ficar de fora, eliminar os que não conseguiram o objetivo do jogo e tentar superar os desafios.

Os resultados referentes a essa questão, podem ser observados nas figuras abaixo (FIGURA 5 e 6), em que todas as séries, o objetivo do jogo cooperativo predominantemente foi superar desafios, enquanto que no jogo competitivo foi eliminar os que não conseguiram cumprir a tarefa com êxito.

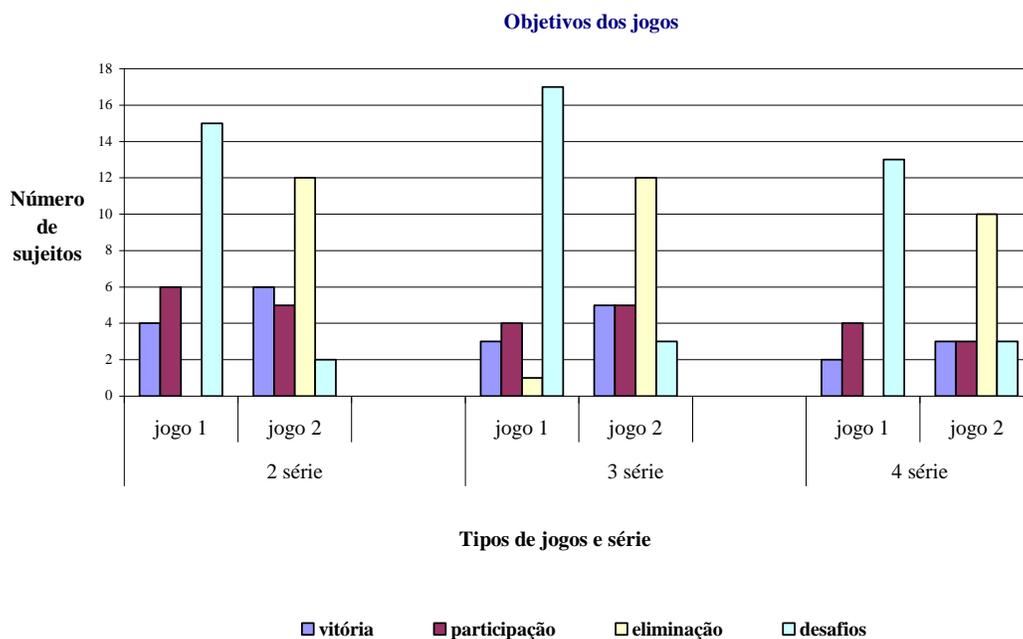


Figura 5 – Objetivo da atividade 1 "Conquistando o território", apontado pelos alunos da 2o, 3o e 4o série (JOGO 1 – jogo cooperativo x JOGO 2 - jogo competitivo).

Um aspecto interessante na atividade 2 foi que o objetivo predominante na 4ª série no jogo competitivo foi obter vitória. Portanto, os que foram eliminados, disseram na roda da discussão, que o perder fazia parte do processo. Mesmo fora do jogo, continuaram torcendo pelos colegas da mesma equipe. Quando eram explicados aos alunos no início da aula os objetivos do jogo, mesmo sendo um jogo competitivo, os alunos maiores (baseado na sua própria concepção), vêem o jogo como um trabalho de equipe, sabendo lidar melhor com este fator.

Lopes (2005), com relação aos objetivos das aulas, mostra a importância do professor, em que este deve gerar mudanças nas formas atuais, e resgatar valores humanos que ajudem no processo de convivência e construção de uma verdadeira autonomia de cada ser. Por isso, a educação é um dos caminhos para se obter melhores resultados, em que este processo seja permeado de troca de convivências e reconhecendo que a cooperação é a melhor qualidade de vida.

Segundo Filho (2006), neste âmbito, parece como elemento decisivo, as fundamentações das atividades profissionais do professor, os quais, por meio de uma adequada seleção dos objetivos e conteúdos pedagógicos, podem sugerir atividades de conscientização, de integração, cooperação, que sejam efetivas e preventivas no combate atitudes inadequadas.

Assim, dentro destes aspectos, o profissional de Educação Física deve elaborar com cuidado as propostas de suas aulas, pois seus objetivos podem ser tanto de cooperação quanto de competição desenfreada, e pela sua função educativa, tem o compromisso de difundir valores positivos para seus alunos, no processo de socialização do indivíduo.

Objetivos dos jogos

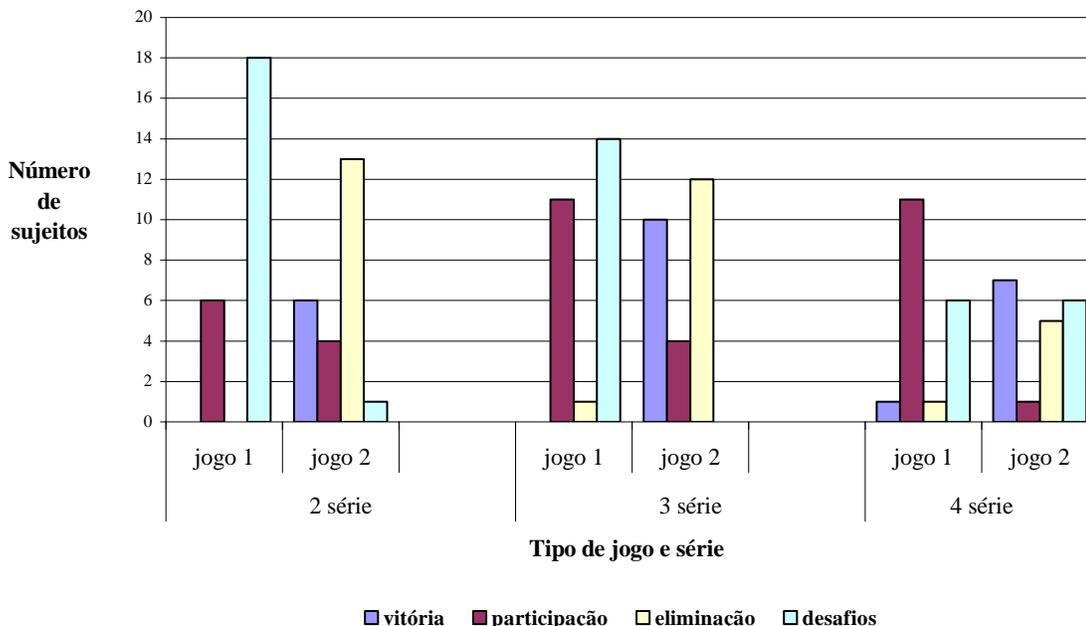


Figura 6 - Objetivo da atividade 2 "Dança dos Bambolês", apontado pelos alunos da 2ª, 3ª e 4ª série (JOGO 1 – jogo cooperativo x JOGO 2 - jogo competitivo).

Para as 25 meninas que participaram da atividade 2, o procedimento foi diferente dos demais. Não tiveram que responder ao questionário, porém, no final da aula, disseram qual tipo de jogo mais gostaram (FIGURA 7), tendo uma predominância das menores para o jogo 1 – jogo cooperativo e a maioria da 3ª série, pelo jogo competitivo.

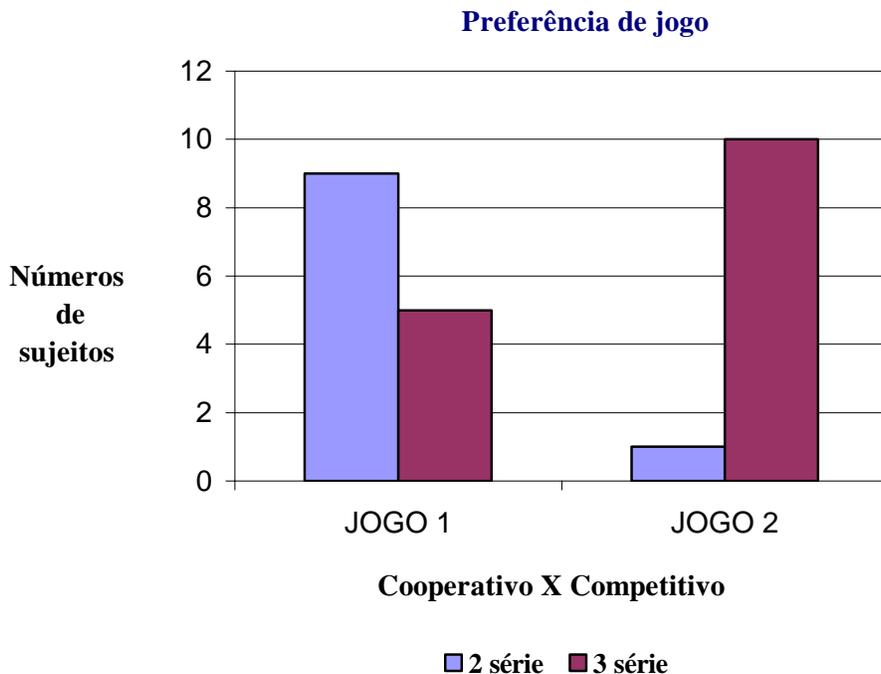


Figura 7 – Preferência de jogo na atividade 2 "Dança dos Bambolês", apontado pelas alunas da 2º e 3º (JOGO 1 – jogo cooperativo x JOGO 2 - jogo competitivo).

Na roda de discussão final, a professora registrou alguns comentários dos alunos sobre o jogo 1 – cooperativo e a razão pela escolha deste.

Alguns comentários com relação ao jogo 1 – cooperativo foram:

- ü "gostei do jogo 1 porque ninguém perde"...,
- ü "é divertido"...,
- ü é um trabalho de equipe"....

Sobre o jogo 2 – competitivo disseram:

- ü "gostei do jogo 2 porque acho importante saber ganhar e perder"...,
- ü "porque é gostoso vencer seus limites...".
- ü

CONCLUSÕES

Finalizando, os resultados encontrados corroboram com a visão de que , existe um grande envolvimento e grau de aceitação por parte dos alunos de diferentes faixas etárias dos jogos chamados "Cooperativos", e que estes contribuem para um melhor relacionamento entre os alunos, maior alegria, satisfação, colaboração com a integração entre estes e menor nível de competição, propiciando um ambiente menos tenso e mais tranqüilo.

Portanto, propõe-se que novas condutas sejam tomadas, para que os futuros professores possam transcender a mera função de transmitir conhecimento, mas ter uma nova visão da dimensão de ações pedagógicas e educativas, capazes de homologar seu compromisso e seu papel social. O professor tem o compromisso de difundir valores positivos para que seus alunos entendam que a verdadeira vitória não depende necessariamente da derrota dos outros e que o fundamental é a oportunidade de se desenvolverem, por meio do mútuo conhecimento e da compreensão das habilidades e potenciais de cada um, para que todos tenham importantes papéis na realização das tarefas conjuntas.

Destarte, esse estudo teve como pretensão desafiar profissionais da área, a que façam um caminho, partindo da vontade de experimentar e acreditar nesta nova aprendizagem por meio dos Jogos Cooperativos, e que como educadores, sejamos capazes de transmitir mais do que somente conhecimento técnico, mas valores humanos de convivência para que no desenvolvimento integral do educando, aprenda a jogar um com os outros, ao invés de um contra os outros.

Referências Bibliográficas

- ABRAHÃO, S. R. **A relevância dos jogos cooperativos na formação dos professores de educação física**: uma possibilidade de mudança paradigmática. 2004. 134 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Curso de pós-graduação em Educação, Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2004.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. - Brasília: MEC/ SEF, 1997.
- BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos: Se o importante é competir, o Fundamental é cooperar**. São Paulo, O autor, 1995.
- _____. **Jogos Cooperativos: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. 3. Ed. ren. Santos, SP: Projeto Cooperação, 1999.
- _____. **Jogos Cooperativos – O jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos: Projeto Cooperação, 2001.
- BROUGERE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- BROWN, G. **Jogos cooperativos: teoria e prática**. 2a ed. São Leopoldo: Sinodal, 1995.
- CORREIA, M. M. **Jogos cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios na educação física escolar**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas, v. 27, n. 2, p. 149-164. 2006b.
- CORREIA, M.M. **Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na Educação Física**. Campinas, SP: Papirus, 2006.
- CORREIA, M.M. Jogos cooperativos e Educação Física Escolar: possibilidades e desafios. **Lecturas, Educación Física y Deportes**. , v.12, n. 107, 2007
- CORTEZ, R.N.C. **Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola..** Dissertação (Mestrado em educação física). Rio Claro: , Universidade de Rio Claro, UNESP, Instituto de Biociências, 1999..
- D'ANGELO. F. L. **Cooperação e autonomia: jogando em grupo é que se aprende**. Dissertação (Mestrado em educação física). Campinas: Universidade de Campinas, UNICAMP, 2001.
- FERNANDES, A. P. C. **Mudança de comportamento das crianças através da prática de jogos cooperativos**. Fortaleza, 2006. 70p. Monografia (Especialização) – Universidade de Brasília, Centro de Ensino a distância.

- FILHO, S.C.; SCHWARTZ, G.M. Jogos cooperativos e condutas violentas: visão do Professor de Educação Física. **Lecturas, Educación Física y Deportes.** , v.11, n.96, 2006.
- FREIRE, J.B. **Educação de corpo inteiro.** São Paulo: Scipione, 1992.
- GONÇALVES, C. **O jogo na educação física escolar: conteúdo ou estratégia.** São Paulo, 2002. 22p. Monografia (Bacharelado em Educação Física) – Escola de Educação Física e Esporte. Universidade de São Paulo, EEFUSP.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2001.
- LOPES, J.C. Educação para convivência e a cooperação. **Conexões**, v.3, n.1, 2005.
- ORLICK, T. **Vencendo a Competição.** São Paulo: Círculo do Livro, 1989.
- SCHWARTZ, G.M.; BRUNA, H.C.; LUBA, G.M. **Jogos cooperativos no processo de interação social: visão de professores.** Relatório Científico ao núcleo de Ensino: FUNDUNESP, 2002.
- TEZANI, T.C.R. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: Aspectos cognitivos e afetivos. In: **Psicopedagogia Online. Educação e Saúde Mental**, 2004.

Currículo

Raquel Ferreira Maia

Bacharelado e Licenciatura em Educação Física pela Universidade Nove de Julho. Pós – Graduação em Educação Física Escolar pela Faculdade Metropolitana Unida – FMU (em andamento). Integrante do Laboratório do Comportamento Motor (LACOM) na Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental do Colégio Anglo.

Jusselma Ferreira Maia

Bacharelado e Licenciatura em Educação Física pela Faculdade Integral de Guarulhos (FIG). Pós – Graduação em Educação Física Escolar pela Faculdade Metropolitana Unida – FMU (em andamento). Professora de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio do Colégio SAA (São Paulo).

Maria Teresa da Silva Pinto Marques

Bacharelado e Licenciatura em Educação Física pela Universidade Nove de Julho. Pós – Graduação em Natação pela Faculdade Metropolitana Unida – FMU (em andamento). Integrante do Laboratório do Comportamento Motor (LACOM) na Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo.

Endereço:

Raquel Ferreira Maia

Email: raquelf07@gmail.com