

O jogo cooperativo como alternativa pedagógica: um estudo sobre sua receptividade com discentes do ensino fundamental

Inácio Brandl Neto

Doutor em Educação Física (USJT). Docente do Colegiado de Educação Física da Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação Física Escolar (UNIOESTE/CNPq).

Gracieli Grahl

Licenciada em Educação Física pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE)

Resumo: O objetivo foi verificar a receptividade (aceitabilidade) dos alunos a um jogo alternativo baseado nas ideias cooperativas em aulas de Educação Física dos 5^{os} anos do Ensino Fundamental, na região central de Marechal Cândido Rondon - PR. A pesquisa foi descritiva e a amostra se constituiu dos 5^{os} anos "A" de cinco escolas públicas, totalizando cinco turmas com 117 alunos. Para a coleta de informações, foi ministrado um mesmo jogo em duas aulas de Educação Física de cada ano; após a 2^a realização da atividade, utilizou-se um questionário para verificar a receptividade dos alunos. Os dados obtidos com perguntas objetivas foram quantificados através de tabelas de frequência absoluta e relativa, e nas questões abertas foram realizadas categorias de análise. Os resultados nos mostram que os jogos cooperativos devem ser mais ministrados, pois este jogo, por exemplo, teve boa aceitação pela maioria dos alunos (93,16 %).

Palavras-chave: Escola; Cooperação; Jogos.

Abstract: This study aimed to determine the receptivity (acceptance) of the students to a game based on alternative ideas cooperatives in Physical Education classes from grades 5th Elementary School, in the central region of Marechal Cândido Rondon - PR. The research is characterized as descriptive and the sample consisted of the 5th series "A" five public schools, totaling five classes with one hundred and seventeen students. For the collection of information, was given a single game in two physical education classes each series, after the 2nd day of activity, we used a questionnaire to determine the receptivity of the students. The data obtained from objective questions were quantified by tables of absolute and relative frequency, and the open questions were analytical categories. The results allow us to infer that the cooperative game should be better administered, because this game, for example, was well accepted by most students (93,16 %).

Keywords: School; Cooperation; Games.

1 INTRODUÇÃO

“Todo ser humano nasce é para ser feliz, e ninguém é feliz sozinho, ou em oposição às outras pessoas”. (SOLER, 2002, p. 47)

Este escrito está relacionado à busca de alternativas para as aulas de Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental, envolvendo o tema jogos. A preocupação vai de encontro a uma perspectiva normalmente unidirecional utilizada nas regências, que é a competição.

Em alguns estudos realizados por Freire (2002) foi constatado que o brincar/jogar é tão fundamental quanto à alimentação, ou seja, é uma necessidade básica. A brincadeira/jogo imita a vida e exige atenção e concentração. “Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar” (CHATEAU, 1987, p. 14). Para Velasco (1996), uma criança que não brinca pode se tornar um adulto medroso, inseguro e agressivo.

Assim, o jogo é, em toda a infância, um elemento mais que importante para o desenvolvimento da criança: ele é essencial. Segundo Passos (1997), brincando e jogando a criança reproduz suas vivências, modificando o real de acordo com seus interesses. Os jogos são de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, já que sempre fizeram parte do seu cotidiano, desde o início de suas vidas. É através dos jogos que induzimos às crianças a aprender os principais costumes inerentes ao ser humano. No jogo há a origem de todo hábito, possibilitando incutir nas crianças o senso de responsabilidade e, principalmente, de seus limites (BENJAMIN, 1984).

Kishimoto (2001) aponta os jogos como forma de educar as crianças, pois se podem estabelecer formas de comunicação para partilhar significados, conceber regras e assim, compartilhar valores, ideias, emoções, aprender a tomar decisões, cooperar, socializar e utilizar a motricidade, exaltando dos motivos sociais de aceitação/afeto, reconhecimento/aprovação social.

O valor da cooperação e o significado da diversão são cada vez mais importantes à medida que a sociedade se torna mais competitiva e técnica. Nos jogos, para todo resultado positivo, psicológico ou social, há um possível resultado negativo ou inadequado. Por exemplo, eles podem promover a integração em um grupo ou a exclusão do

mesmo, a aceitação ou a rejeição, realimentação positiva ou negativa, sensação de realização ou de fracasso e evidência de auto-estima ou de inutilidade (ORLICK, 1989).

Quanto a essas situações, levadas para o jogo ou esportes, Orlick (1989, p. 92) comenta que

[...] a competição começa a causar um impacto destrutivo, e os jogos tornam-se auto-aniquiladores em vez de auto-aprimoradores. Nos esportes, assim como nas outras áreas da vida, se a vitória se torna muito importante, as pessoas farão qualquer coisa para alcançá-la. A síndrome da produção é superenfaturada quando as pessoas se tornam interior ou exteriormente destrutivas na busca de vitória, ou com medo da derrota.

Ainda há pouca preocupação ou desconhecimento com o papel vital que os jogos desempenham na formação dos valores e do comportamento infantil. Orlick (1989) fundamentado em estudos de Piaget, explica que este autor deixou muito claro que é principalmente por meio da atividade física (brincadeira, jogo) que uma criança aprende como o mundo funciona e como ela deve funcionar dentro desse mundo. Durante a fase de crescimento, quando um autoconceito bastante frágil ainda está se formando e sendo testado, grande parte do mundo de uma criança gira em torno das brincadeiras e dos jogos ativos. Se elas aprenderem que a individualidade e o poder é o que se deve almejar, que vencer é a única coisa que importa, então, seus comportamentos podem se voltar a mentira, a enganação e até a violência no jogo, e isto muitas vezes se torna parte integrante da personalidade (como o correto) e um legado para a vida futura.

Nos jogos, normalmente até por volta de cinco a oito anos, as crianças aceitam as regras dos mais velhos por respeito unilateral (heterônomo) e as consideram imutáveis, todavia, como permanece exterior a elas, muitas vezes não são obedecidas (cumpridas). As crianças mais velhas começam a entender o mundo das normas e fazem as regras por cooperação (por respeito mútuo) e as cumprem. Essas regras autônomas (realizadas com reflexão, diálogo, entendimento, cooperação) começam a participar de suas personalidades e são seguidas (obedecidas), levando a autonomia. Todavia, ser autônomo, não significa se livrar das orientações/pressões sociais que já existem, mas

sim compreender a necessidade delas e aceitá-las livremente (PIAGET, 1996). Depois dos sete/oito anos a vida social é crescente e firma-se cada vez mais, e a necessidade de igualdade se estabelece. Piaget (1996) sugere que na escola se aumente o incentivo às atividades cooperativas nessas idades, pois, para ele a permanência do aluno em atitude solitária e passiva é prejudicial ao desenvolvimento infantil. Porém, lembra que isto não significa que em idades anteriores não se deva incentivar atitudes em forma de grupo. Mas, o docente deve ter consciência que, devido ao egocentrismo, bons resultados tornam-se mais difíceis de alcançar.

Os padrões de comportamento fluem de valores que são adquiridos durante as brincadeiras e os jogos da infância e dos modelos a que estamos expostos (SOLER, 2008). Geralmente, somos socializados para comportamentos construtivos ou destrutivos, ou seja, podemos agir de maneira positiva ou negativa dentro dos jogos e da sociedade.

Brotto (2001, p. 45) comenta que a competição é “considerada como um valor natural e normal na sociedade humana”, sendo adotada como regra em quase todos os âmbitos da vida social. Segundo o autor se age de forma competitiva como se essa fosse a única opção, pois provavelmente o que se tem transmitido por professores, pais e meios de comunicação, não apresentam outras alternativas. Assim, ocorre apenas a obediência e a submissão ao que praticamente lhes é imposto.

De acordo com Velasco (1996, p. 78), “o valor do jogo reside nas três funções que ele assume: desenvolvimento, socialização e aprendizagem”. Por isso, ao desenvolvermos jogos devemos pensar no tipo de sociedade que gostaríamos de ter e nortear as crianças para comportamentos que seriam desejáveis nessa sociedade. Uma alternativa para isso está em proporcionar novos tipos de estruturas de vitória-vitória em jogos criados sem perdedores.

Diante dessa linha de pensamento, o jogo cooperativo é o que atenderia a essas necessidades. Segundo Soler (2003a, p. 15),

[...] os jogos cooperativos nasceram da necessidade que temos de viver juntos, pois desde cedo nos ensinaram que jogo é sinônimo de competição, e que competição é sinônimo de jogo. Hoje sabemos que isso é apenas um mito, pois um jogo, para ser interessante e desafia-

dor, não precisa ser jogado como se estivéssemos numa guerra. Enfim, temos alternativas, e uma delas é o jogo cooperativo.

O jogo cooperativo visa aproveitar o valor que cada indivíduo possui para utilizá-los dentro de um grupo e assim atingir um objetivo comum, promovendo a satisfação e diversão do mesmo como um todo, pois no decorrer do jogo, se todos cooperam, sentem-se responsáveis pelo alcance dos objetivos. Para que essa satisfação e diversão sejam ainda maiores, as regras do jogo devem ser flexíveis, onde os participantes podem modificá-las de acordo com suas necessidades e interesses.

A partir dessas características do jogo cooperativo, podemos perceber que este é jogado de maneira divertida, enquanto todos aprendem boas ações a respeito de si mesmas e dos demais com quem jogam, sem se preocupar com seu fracasso ou rejeição. Assim, aprendem o modo como devem se comportar em nossa sociedade, superando desafios.

Nestas condições, não é estranha e nem mesmo inadequada o posicionamento de que se deve garantir no jogo cooperativo a participação plena, assegurar sentimentos de aceitação e prazer, desenvolver valores interpessoais positivos e promover a cooperação, especialmente no que se refere às situações escolares.

Utilizando-se do contexto escolar, onde a criança passa boa parte de sua vida, deve-se aproveitar a oportunidade de ensiná-las bons valores, como os que acontecem na atividade cooperativa e fazer com que respeitem o valor das outras pessoas. Conforme Orlick (1989, p. 116), “a experiência com novos jogos deve demonstrar que ser aceito como ser humano não depende totalmente de um resultado”. Isto significa que uma criança deveria ser aceita pelo que ela é, e não porque se destaca em alguma situação técnica ou esportiva, podendo assim, ser bem mais útil para um grupo (time).

Na escola, o professor de Educação Física, no seu papel de educador, precisa perceber a necessidade de diminuir a importância do resultado numérico e da vitória, devendo proporcionar critérios diferentes de aceitação e sucesso. Ajudá-las a tomar consciência de que todos os que estão jogando, toda a equipe, toda a classe, são parte integrante do jogo. As oportunidades de uma

interação social cooperativa, da auto-aceitação e da simples diversão devem ser cultivadas e orientadas, e não destruídas.

Em relação à Educação Física nas escolas, Correia (2006) entende que devido ao esporte ser um dos conteúdos principais, de ocupar centralidade nas práticas, e ser realizado de forma competitiva, existe a tendência de se repetir este modelo inclusive nas aulas dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Diante disso, com a dificuldade de se modificar todo um contexto social, cultural e educacional, baseado na competição, onde ocorre uma busca insaciável pela vitória, emergiu o interesse de se fazer um estudo para verificar se os alunos aceitariam, em suas aulas, atividades motoras com valores que são inerentes a outras atividades de caráter recreativo, como, por exemplo, as brincadeiras e jogos cooperativos.

Orlick (1989, p. 137) destaca que “quanto maior for a parte da vida de uma criança que gira em torno da cooperação, mais aceitável será a cooperação e mais as pessoas estarão dispostas a cooperar nos jogos e na vida”.

A partir da importância do jogo cooperativo na formação da criança, sabendo que as aulas de educação física são os espaços ideais para a realização do mesmo, onde o papel do professor deve ser o de promover atividades norteadas por valores como amizade, sensibilidade, ajuda mútua, amor e solidariedade, consideramos o jogo cooperativo como importante e necessário para ser integrado nas aulas de Educação Física da escola. Não se é contra a utilização de outras formas de jogos. Porém, entende-se ser indispensável a alternativa cooperativa para que os alunos possam confrontar (e refletir) o que acontece em cada situação.

Assim, este estudo teve como finalidade verificar, de forma geral, a receptividade dos alunos a um jogo cooperativo, e de maneira específica, a quantidade de discentes que aceitariam ou não esta forma de atividade no ambiente das aulas, a opinião dos infantes e os motivos do aceite ou não. Para dar conta destes objetivos, foram envolvidas crianças das turmas de 5ºs anos do Ensino Fundamental, na disciplina de Educação Física, onde o jogo é indicado como conteúdo.

2 MÉTODOS

2.1 Caracterização do estudo

Este estudo caracterizou-se como uma pesquisa descritiva. Gil (1996, p. 42) explica que “as pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis”.

Conforme Barros; Leheld (2000), a partir do uso de técnicas como observação participante ou não participante, entrevistas, questionários, coleta de depoimentos, estudo de caso, o pesquisador busca informações sobre o objeto de estudo.

2.2 Sujeitos da pesquisa

Os sujeitos da pesquisa foram alunos dos 5os anos do Ensino Fundamental da rede pública municipal de 10 escolas da região urbana da cidade de Marechal Cândido Rondon/PR. O grupo de sujeitos foi escolhido pensando-se na execução do instrumento, pois se acreditou que esta idade dos alunos possibilitaria maior compreensão do mesmo. Outro motivo foi que o conteúdo “jogo” é indicado para este ano do Ensino Fundamental.

Os sujeitos foram selecionados de forma aleatória de todas as turmas “A” de cinco escolas, totalizando 117 alunos (60 meninas e 57 meninos).

2.3 Instrumentos de coleta de dados

O instrumento utilizado nesta pesquisa foi um questionário. Optou-se pelo uso do questionário pelo seu poder em atingir um público numeroso, como afirma Labes (1998). Para a obtenção das informações foi utilizado um questionário com seis questões. As indagações foram baseadas no questionário de Maia, Maia e Marques (2007) sobre o tema e em situações competitivas e cooperativas encontradas nos nossos estudos. Foram selecionadas seis questões que estão a seguir: 1) Você gostou do jogo? Por quê? 2) Como você se sentiu no jogo? Assinale quantas alternativas quiser (esta questão apresentava 15 alternativas, sendo que sete caracterizavam sentimentos cooperativos e

oito sentimentos não-cooperativos); 3) O que você acha que aconteceu no jogo? Assinale quantas alternativas quiser (esta tinha 12 alternativas, seis eram situações cooperativas e seis situações não-cooperativas); 4) Assinale o que você mais gosta quando participa de um jogo (havia 17 possibilidades, sendo oito de preferências cooperativas e nove de preferências não-cooperativas); 5) Você já se sentiu excluído (deixado de lado) em algum jogo? Porque motivo você acha que isso aconteceu? 6) Este jogo realizado se chama rede viva cooperativo e é um jogo cooperativo. Diante disso, o que você prefere nas suas próximas aulas de Educação Física: () Jogar e vencer – competir; ou () Jogar, brincar, aprender e se divertir - cooperar.

2.4 Etapas do estudo

Este artigo faz parte do projeto de pesquisa intitulado “Jogos cooperativos nas aulas de Educação Física de Marechal Cândido Rondon – PR” e foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Unioeste (CEP), pelo parecer 161/2009, de 28 de maio de 2009.

Antes de testar e aplicar o instrumento houve a necessidade de decidir sobre o jogo cooperativo que seria ministrado e como aconteceria o desenvolvimento do estudo e na aula. Foram verificadas quatro atividades (jogos e brincadeiras) cooperativas: (1) Conquistando Territórios, (2) Dança dos Bambolês, (3) Caçador Cooperativo e (4) Rede Viva Cooperativo. Das quatro atividades, a um e a quatro foram escolhidas para um teste, por serem consideradas mais adequadas a faixa etária da clientela em questão e possuírem mais características cooperativas. Para isso, além de nossa percepção, foram ouvidos mais dois docentes de Educação Física que ministravam aulas nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Anteriormente a coleta de dados os instrumentos foram testados (atividade e questionário), utilizando-se de um grupo (um 5º ano “A”) que não participou da amostra. Segundo Gil (1991), estes procedimentos não visam captar qualquer dos aspectos que constituem os objetivos do levantamento, apenas está centrado na avaliação dos instrumentos que foram utilizados, para que, caso seja necessário, se façam alterações, visando melhor obtenção dos objetivos do estudo.

Após esta verificação, optou-se pela atividade quatro, que no nosso entender e das duas professoras de Educação Física que regiam aulas nestes anos iniciais do Ensino Fundamental, era a atividade mais adequada para realização do estudo, pois se mostrou com mais aspectos cooperativos durante sua realização. Na testagem do jogo se percebeu que somente numa aula os alunos não conseguiriam entender o desenvolvimento dele e responder o questionário. Logo, uma aula serviu para ensinar o jogo e a próxima para praticá-lo, sem muita intervenção de adultos. Nessa segunda aula, após jogarem com desenvoltura, foi respondido o questionário em sala. As perguntas foram lidas juntamente com os alunos para que, em caso de dúvidas, pudessem ser esclarecidas. Em relação às questões, foram mudados alguns termos para que as crianças entendessem com mais facilidade e readequadas e reorganizadas algumas perguntas.

A seguir encontra-se a explicação do jogo cooperativo realizado, que foi nomeado de “Rede Viva Cooperativo”, descrito em Brandl Neto (2002).

O jogo é executado da seguinte forma: separa-se a turma em três subgrupos. Um subgrupo fica no meio da quadra em fila, perto da linha central (rede viva), entre duas linhas distantes por volta de dois a três metros, tentando pegar a bola. Os outros ficam posicionados, cada um em seu número (posição), em suas respectivas quadras. Os alunos das posições 1, 2 e 3 se colocam mais no fundo da quadra. Os das posições 4, 5 e 6 na região central e os das posições 7, 8 e 9 se distribuem próximo a linha dos três metros do voleibol, mais a frente da quadra. As regras básicas são:

- a bola deve ser passada sem rebater (segura) e antes de ser arremessada ao lado oposto da quadra, obrigatoriamente se realiza dois passes (três toques);
- apenas o aluno da posição 5 pode finalizar (jogar a bola para o lado contrário);
- toda vez que a bola passar para o lado oposto realiza-se um rodízio (1 → 2 → 3 → 4, e assim sucessivamente, sendo que o da posição 9 sai da quadra e vai até a posição 1, recomeçando sua participação);
- o praticante que errar (como jogar a bola para fora da quadra, deixá-la cair no solo, passá-la

para o colega errado, jogá-la para o outro lado e a rede viva pegar, fazer três passes, ou outras regras combinadas) vai para uma extremidade da rede viva pré-determinada, e o que se encontra na outra extremidade entra em seu lugar, e assim por diante, não importando o lado;

- quando alguém da equipe do meio interceptar a bola, o aluno que arremessou a bola vai para a rede também na extremidade pré-determinada e o da extremidade oposta entra em seu lugar (não é quem pega a bola que entra no lugar de quem errou). Vale lembrar que fora da quadra, diante da posição um, podem ficar várias crianças (reservas), todavia, elas entram logo no jogo, pois, cada vez que a bola vai para o lado oposto acontece um rodízio. Quando o número de praticantes for menor, adapta-se a organização da quadra retirando-se algumas posições, com a possibilidade de diminuir as dimensões da quadra.

Antes da aplicação do jogo, os alunos foram orientados em sala e puderam realizar perguntas sobre o mesmo. Em algumas escolas, houve adaptações na quadra de jogo devido ao número de alunos. Assim, foi utilizada a marcação da quadra de voleibol e/ou a diminuição das dimensões da mesma.

2.5 Análise dos dados

A análise dos dados foi através das respostas dos alunos sobre sua apreciação ou não ao jogo cooperativo. Para as questões objetivas, os dados coletados foram quantificados e apresentados através de tabelas de frequência absoluta e relativa. Nas questões abertas, foram seguidos os seguintes procedimentos sugeridos por Laville e Dione (1999): leitura crítica, triagem das informações relacionadas aos objetivos da pesquisa, redução dos dados a partir de unidades de significado, categorização das informações relevantes e, interpretação, justapondo com escritos encontrados na Literatura.

3 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A primeira questão procurou verificar se os alunos gostaram do jogo Rede Viva Cooperativo e sua opinião sobre ele (porque gostaram ou não).

A questão era aberta e permitiu aos alunos se expressarem da maneira que desejassem. Assim, para verificar se os alunos gostaram ou não do jogo, identificou-se dentre as 117 respostas, quais tiveram maior frequência.

Os resultados apresentados apontaram que 9,40 % (11 alunos) não gostaram e 90,60 % (106 discentes) gostaram.

Brotto (2001) comenta que muitas vezes as crianças não tem outras alternativas/maneiras de praticar o jogo. Apenas lhes é apresentado a competição, pois para muitos esta já se tornou um valor comum na sociedade em que vivemos. A criança provavelmente só vai gostar do que conhece. No entanto, podemos verificar através de suas respostas, que a maioria dos alunos gostou do jogo proposto, e sendo este um jogo cooperativo, pode-se dizer que os mesmos tiveram grande receptividade (aceitabilidade). É necessário que o professor de Educação Física também realize jogos cooperativos em suas aulas, mostrando ao aluno uma alternativa diferente de ser e de conviver durante os jogos.

Já para verificar o porquê gostaram ou não gostaram do jogo Rede Viva Cooperativo, foram categorizadas palavras e expressões relativas à questão e apresentadas no quadro 1, conforme o número de vezes que apareceram.

Quadro 1 - Motivos pelos quais os alunos gostaram ou não do jogo.

NÃO GOSTARAM POR QUE	Frequência absoluta
É chato	03
Ninguém passa a bola	02
Prefere jogo competitivo	01
Tiveram brigas e intrigas	03
GOSTARAM POR QUE	Frequência absoluta
É divertido	59
Todos participaram	16
Não ocorrem brigas	05
Todos vencem	04
Tem trabalho em equipe	10
É educativo	03

No quadro 1 pode-se perceber que a maioria dos motivos descritos pelos alunos foram de situações decorrentes dos jogos cooperativos (motivos do porque gostaram). Neste sentido, para Correia (2006), estes jogos são importantes no in-

tuito de reduzir as atitudes agressivas durante sua prática e promover mais união entre as pessoas, em virtude de suas características, que não valorizam o ganhar ou o perder, buscam a participação de todos e procuram desenvolver a criatividade dos alunos. Com isso, pode-se afirmar que com a prática de atividades cooperativas, os alunos vão abandonando a ideia da competição, permitindo que as situações nos jogos sejam mais favoráveis ao seu aprendizado.

Sobre o aspecto da alegria de jogar, que foi o mais respondido pelos alunos (é divertido), Orlick (1989) e Batista (2006) afirmam que esse divertimento durante os jogos é o principal motivo das crianças jogarem, pois sem ele, jogar se tornaria uma experiência triste. Por isso, pensamos que os jogos cooperativos tornam a prática das atividades mais prazerosa, permitindo a presença do caráter lúdico, já que não valorizam a busca incessante pela vitória, ocasionando a criança perceber outros aspectos importantes durante o jogo.

Em relação à segunda questão, que perguntava como o aluno se sentiu no jogo, buscou-se perceber se os sentimentos proporcionados durante o jogo Rede Viva Cooperativo foram relativos à cooperação, ou seja, se este jogo atingiu os objetivos propostos pelos jogos cooperativos. A questão possuía 15 alternativas, das quais sete caracterizavam sentimentos cooperativos e oito, sentimentos não-cooperativos. Assim, no quadro 2 foi realizada uma comparação entre os dois tipos de sentimentos para identificar as maiores frequências.

A partir dos dados apresentados no quadro, verificou-se que 81,89% dos alunos assinalaram sentimentos cooperativos e 18,11 % assinalaram

sentimentos não-cooperativos. Constatou-se que este jogo atingiu, em grande parte, seus objetivos, quanto à promoção de sentimentos ligados aos jogos cooperativos.

É importante lembrar que os jogos são fundamentais no desenvolvimento infantil, pois é através deles que ensinamos as crianças os principais costumes inerentes ao ser humano (BENJAMIM, 1984). Logo, o que ensinarmos as crianças através dos jogos, refletirá em suas ações fora deles. Ainda, Bregolato (2008) nos alerta para a necessidade de os jogos possuírem valores e princípios mais humanos, formando então uma sociedade mais solidária. E para que isto ocorra às interações sociais dos jogos devem estar envoltas em uma perspectiva cooperativa.

Desta forma, os jogos cooperativos são de fundamental importância, pois são jogos essenciais no sentido de promoverem a solidariedade, a compaixão, a confiança, o respeito mútuo, a união, a alegria, dentre outros inúmeros sentimentos de aceitação de si mesmo e do outro, que resultam no prazer e na vontade de continuar jogando.

A terceira questão foi relativa ao que o aluno achava que havia acontecido no jogo. Procurou-se identificar se as situações que ocorreram durante a atividade foram relativas ao jogo cooperativo, para que se possa concluir se os objetivos desta forma de jogo foram alcançados. Dentre as 12 alternativas da questão, seis eram situações cooperativas e seis situações não-cooperativas. Para analisá-las, assim como na segunda questão, foi realizada uma comparação entre situações cooperativas e situações não-cooperativas que ocorreram durante o jogo, para identificar quais tiveram

Quadro 2 - Comparativo entre sentimentos cooperativos e não-cooperativos produzidos durante o jogo Rede Viva Cooperativo.

SENTIMENTOS COOPERATIVOS	Frequência absoluta	Frequência relativa (%)	SENTIMENTOS NÃO-COOPERATIVAS	Frequência absoluta	Frequência relativa (%)
Alegria	98	16,90	Com raiva	26	4,48
Com vontade de continuar jogando	96	16,55	Com medo	06	1,03
Ajudado pelos colegas	68	11,72	Excluído (deixado de lado)	11	1,90
Vencedor	53	9,14	Perdedor	12	2,07
Amado	29	5,00	Com vontade que o jogo acabasse logo	17	2,93
Amigo de todos	76	13,10	Triste	08	1,38
Respeitado	55	9,48	Chateado	15	2,59
			Inimigo dos colegas	10	1,73
Total	475	81,89	Total	105	18,11

maior frequência, apresentando-as no próximo quadro.

Através da comparação realizada no quadro 3, conclui-se que 75,26% das situações ocorridas no jogo foram cooperativas e 24,74% foram não-cooperativas.

Brotto (1997) afirma que os jogos cooperativos possibilitam que todos participem, sem que ninguém seja excluído e ao final destes, todos têm um sentimento de vitória. Assim, percebemos o porquê de a maioria das situações ocorridas durante o jogo proposto, ser situações cooperativas. Porém, é válido lembrar que certas situações consideradas aqui como não-cooperativas, também ocorrem durante a realização de jogos cooperativos, o que diferencia, é que ocorrem em um grau muito menor do que em jogos com caráter competitivo. Soler (2002) comenta que os jogos permitem a vivência de situações do mundo real.

Esta questão reforça a ideia das anteriores, no sentido de que é extremamente importante incutir nas crianças valores e comportamentos através das brincadeiras e jogos, que consequentemente, poderão influenciar na vida social (ORLICK, 1989). O jogo cooperativo parece ser o mais indicado na formação desses valores e comportamentos, pois ele pode ter o poder de transformar, tanto dentro da escola, como fora dela.

A quarta questão questionou os alunos sobre o que eles mais gostam quando participam de um jogo. Nesta questão, os alunos tinham 17 alternativas, sendo oito de preferências cooperativas e nove de preferências não-cooperativas. Da mesma forma que na segunda e terceira questões, foi desenvolvida uma comparação entre as preferências cooperativas e não cooperativas, que é apresentada no quadro 4.

Quadro 3 - Comparativo entre situações cooperativas e não-cooperativas que ocorreram durante o jogo Rede Viva Cooperativo.

SITUAÇÕES COOPERATIVAS	Frequência absoluta	Frequência relativa (%)	SITUAÇÕES NÃO-COOPERATIVAS	Frequência absoluta	Frequência relativa (%)
Todos participaram	101	14,87	Brigas e intrigas	40	5,89
Foi legal porque ninguém perdeu	77	11,34	Não gostei porque tive que trocar de equipe	24	3,53
Um amigo estava ajudando o outro	76	11,19	Um time jogava contra o outro	61	8,98
Todos se divertiam	85	12,52	Ficaram tristes	06	0,88
Todos tocaram na bola	99	14,58	Não foi legal porque não teve um time vencedor	22	3,25
Foi possível trocar de time, ajudando o outro	73	10,76	Trapaças	15	2,21
Total	511	75,26	Total	168	24,74

Quadro 4 - Comparativo entre preferências (cooperativas e não-cooperativas) dos alunos ao participar de jogos.

PREFERÊNCIAS COOPERATIVAS	Frequência absoluta	Frequência relativa (%)	PREFERÊNCIAS NÃO-COOPERATIVAS	Frequência absoluta	Frequência relativa (%)
Se divertir	104	10,84	Vencer/ganhar	57	5,94
Aprender	103	10,74	Ganhar de todos	25	2,61
Ajudar os colegas	93	9,70	Ser deixado de fora	02	0,21
Ser respeitado	95	9,91	Brigar com os colegas para ganhar	11	1,15
Poder trocar de equipe	73	7,61	Ser o melhor	27	2,81
Jogar sem se preocupar com quem vai ganhar	89	9,28	Que o outro time perca	23	2,40
Ser amigo de todos	95	9,91	Ser sempre o vencedor	25	2,61
Que todos ganhem	91	9,49	Mentir para ganhar	06	0,63
			Que tenha sempre um time vencedor	40	4,16
Total	743	77,48	Total	216	22,52

Nota-se, através das informações apresentadas no quadro anterior, que 77,48% dos alunos têm preferências cooperativas quando participam de jogos e 22,52% tem preferências não-cooperativas, que podem ser identificadas como preferências relativas à competição.

Conforme já foi explicitado em quadros e discussões já apresentados, observa-se também nesta questão, que a maioria dos alunos foi favorável aos ideais cooperativos. E estes podem e devem ser levados para as aulas. Darido (2003) também afirma que a cooperação é possível de ser trabalhada e concretizada na prática cotidiana. Bregolato (2008) aponta para a alienação da escola em relação ao jogo, pois desconhece suas reais funções educacionais, considerando o brincar algo sem sentido. O jogo é aplicado sem que se perceba a influência que este possui na formação de valores e do comportamento infantil. Estas autoras recomendam sobre a necessidade da escola e dos professores perceberem o valor do jogo e da cooperação, para que estes cumpram seu papel no desenvolvimento da criança.

A quinta questão buscou conhecer com que frequência os alunos do estudo são excluídos dos jogos em que participam e a razão por tal fato ocorrer ou não. Como a questão era aberta, para verificar a frequência da exclusão dos alunos nos jogos, identificaram-se as que mais apareceram, apresentando-as no quadro 5.

Com relação a este quadro, verificou-se que um aluno não soube dizer se havia sido excluído, já 52,99% não se consideraram excluídos e 46,16% se consideraram excluídos.

Quadro 5 - Sentimentos de exclusão dos alunos durante jogos.

Já se sentiu excluído?	Frequência absoluta	Frequência relativa (%)
Não sei	1	0,85
Não	62	52,99
Sim	54	46,16
Total	117	100,00

Quadro 6 - Preferência dos alunos em relação ao jogo cooperativo ou competitivo.

Já se sentiu excluído?	Frequência absoluta	Frequência relativa (%)
Jogar e vencer (competitivo)	8	6,84
Jogar, brincar, aprender e se divertir (cooperativo)	109	93,16
Total	117	100,00

Considerando que o jogo competitivo está presente na maioria das atividades/jogos nas aulas de Educação Física e geralmente ocasiona a exclusão e a seletividade dos alunos, o resultado deveria ser bem mais expressivo no sentido de que os alunos fossem excluídos.

No entanto, ao verificar o motivo das crianças serem excluídas durante os jogos, a maioria justifica que foi por não saberem jogar ou por terem cometido algum erro durante os jogos que praticaram. E quando justificaram o porquê não foram excluídas, dizem ser pelo fato de saberem jogar. Neste sentido, Brotto (2001) explica que os jogos competitivos acabam excluindo os alunos por falta de habilidade, tornando-os meros observadores. Já os jogos cooperativos são totalmente contrários a essa exclusão, pois todos se envolvem independentemente de suas habilidades.

Pode-se dizer que os motivos de exclusão das crianças nas aulas de Educação Física estão vinculados ao caráter dos jogos praticados, no caso, o caráter competitivo, que exige determinada competência e habilidade.

A sexta e última questão foi elaborada com a intenção de esclarecer que o jogo que as crianças participaram é chamado Rede Viva Cooperativo, que é um jogo cooperativo, onde todos brincam, jogam, aprendem e se divertem, ao invés de querer apenas vencer/ganhar. Com isso, buscou-se verificar a preferência dos alunos para suas próximas aulas de Educação Física, devendo optar pelos jogos cooperativos ou pelos jogos competitivos. Essa preferência é apresentada no quadro 6.

As respostas encontradas confirmam os resultados das questões e quadros anteriores, pois 93,16% dos alunos preferem os jogos onde todos brincam, aprendem e se divertem (jogos cooperativos), enquanto apenas 6,84 % preferem jogar e vencer, onde só ganhar interessa (jogos competitivos).

A preferência dos alunos pelo jogo cooperativo demonstra que os professores também devem utilizar esta forma de jogo, e se for necessário, que busquem mais atualização na área, podendo assim desenvolver o jogo cooperativo em seu cotidiano.

Uma situação curiosa, que pode ser fonte para novas pesquisas, foi percebida quando foram analisados os questionários. Verificou-se que as crianças de idades mais avançadas (reprovadas ou por outros motivos) em relação às dos 5os anos, foram as que mais responderam preferências competitivas. Infere-se, conforme Orlick (1989), que este fato provavelmente se deve a estas crianças estarem a mais tempo vendo e vivenciando quase que exclusivamente situações competitivas e as pessoas que se relacionam com eles não discutiram este tipo de comportamento.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos as considerações finais nos referindo aos objetivos do estudo e após colocamos opiniões e sugestões.

Com relação à receptividade dos alunos, pode-se concluir, através de suas respostas, que estes aceitaram de forma bastante prazerosa o jogo cooperativo em suas aulas de Educação Física, permitindo que percebessem certos valores, sentimentos e situações ligadas a estes jogos, podendo assim comparar com o que estão acostumados a vivenciar, proporcionando opções diferentes para suas escolhas.

Ao verificar a quantidade de alunos que aceitariam os jogos cooperativos, encontraram-se grandes diferenças nos percentuais. As respostas indicam que a maioria aceitou este jogo e que prefeririam participar de atividades com esta conotação, por que este proporcionou a redução da competitividade, permitindo o trabalho em equipe, o sentimento de vitória, a diversão, o aprendizado e com isso, a vontade de continuar jogando. Já

em relação a não ter gostado, pode-se perceber a presença da ideia da competição. Outros motivos de não aceitação foram poucos e acontecem nas duas formas de se jogar. É bom lembrar que muitas vezes às crianças são apresentadas apenas formas competitivas. E ela provavelmente só vai gostar e achar certo o que conhece.

Apesar de algumas questões terem chegado a conclusões relativamente parecidas, não deixaram de ser importantes. Desta forma, pode-se verificar as respostas dos alunos de diferentes maneiras, demonstrando a aceitação ao jogo cooperativo.

Estudos de Lucon e Schwartz (2004) com 6º ano e de Gonçalves e Fischer (2007) com 3º ano do Ensino Fundamental, chegaram a resultados muito parecidos com os encontrados nesta pesquisa. Blanco (2011) também percebeu a possibilidade de promover atitudes cooperativas com crianças na Educação Infantil. Essas informações fortalecem as expectativas de poder realizar ações cooperativas na escola e obter sucesso. Porém, a pesquisa de Maia, Maia e Marques (2007), demonstrou que parte das crianças de 4º e 5º anos (40%) ainda mostrou certa resistência ao uso de atividades cooperativas, principalmente os meninos.

Nosso próximo passo em relação ao estudo sobre atividades cooperativas nas aulas (e serve como sugestão) será o de apresentar um mesmo jogo que possa ser praticado utilizando os dois enfoques (competitivo e cooperativo) e após estes verificar as respostas dos estudantes. Todavia, ainda estamos realizando estudos sobre esta possibilidade.

Diante da grande aceitação dos alunos ao jogo cooperativo, é importante que escola e professores repensem a utilização somente de situações competitivas. Procuramos mostrar outra forma de brincar aos infantes em que estão implícitos valores diferentes daqueles em que as crianças normalmente estão acostumadas. E houve grande receptividade. Mas, o que isto propicia é a reflexão, a discussão entre diferentes formas de jogar (valores). Pensamos que aí está a riqueza do jogo. Já que o jogo imita a vida, estes conflitos de pensamento poderão colaborar para a formação humana em todos os sentidos/aspectos. Considerando que na infância as crianças são especialistas em brincar/jogar e que estas aceitaram participar

de forma cooperativa, sugerimos utilizar também esta forma de jogar nas aulas.

A opção para se ministrar jogos de maneiras diferentes existem, cabe aos professores optarem, escolhendo assim, entre deixar tudo como está, ou seja, se acomodar e aceitar esta situação social competitiva, entendida por muitos como injusta, ou optar por começar, através das atividades propostas em suas aulas, a transformação dos pensamentos e de atitudes, no sentido de alcançar melhor convivência entre as pessoas (para todas) e estas com o mundo.

5 REFERÊNCIAS

- BATISTA, S. R. Os jogos cooperativos e a educação física escolar. In: MOREIRA, E. C. (org.) **Educação física escolar: desafios e propostas II**. Jundiaí: Fontoura, 2006. p. 105-116.
- BARROS, J. S.; LEHFELD, N. A. S.; **Fundamentos de metodologia**: um guia para a iniciação científica. 2. ed. ampliada. São Paulo: Makron Books do Brasil, 2000.
- BENJAMIN, W. **Reflexões**: a criança, o brinquedo, a educação. 3. ed. São Paulo: Summus, 1984.
- BLANCO, M. R. **Jogos Cooperativos e a Educação Infantil: limites e possibilidades**. 2011. Dissertação (mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 2011.
- BRANDL NETO, I. Voleibol: práticas alternativas frente aos novos paradigmas. **Caderno de Educação Física**, Marechal Cândido Rondon, v.4, n. 7, p. 31-56, dez. 2002.
- BREGOLATO, R. A. **Cultura corporal do jogo**. 3. ed. São Paulo: Ícone, 2008.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos: Projeto Cooperação, 2001.
- _____. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar! 7. ed. Santos: Projeto Cooperação, 1997.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- CORREIA, M. M. **Trabalhando com jogos cooperativos**: em busca de novos paradigmas na educação física. Campinas: Papirus, 2006.
- DARIDO, S. C. **A educação física na escola**: questões e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.
- FREIRE, J. B. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas: Autores Associados, 2002.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 1996.
- GONÇALVES, N. K.; FISCHER, R. Cidadania e Jogos Cooperativos: vivenciando práticas de cooperação em uma sala do Ensino Fundamental. **UNAR**, Araras, v.1, n.1, p. 55-66, 2007.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- LABES, E. M. **Questionário**: do planejamento à aplicação na pesquisa. Chapecó: Grifos, 1998.
- LAVILLE, C.; DIONI, J. A **Construção do Saber**: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Editora Artes Médicas; Belo Horizonte: UFMG, 1999.
- LUCON, P. N.; SCHWARTZ, G. M. **Educação Solidária**: compartilhar é divertido. Laboratório dos estudos do lazer, UNESP, Rio Claro, 2004.
- MAIA, R.F.; MAIA, J.F.; MARQUES, M.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.
- ORLICK, T. **Vencendo a competição**: como usar a cooperação. São Paulo: Círculo Livro, 1989.
- PASSOS, K. C. M. O lúdico essencial e o lúdico instrumental: o jogo nas aulas de educação física escolar. In: COSTA, V. L. de M. (org.) **Formação profissional universitária em educação física**. Rio de Janeiro: Universidade Gama Filho, 1997. p. 55-91.
- PIAGET, J. Os procedimentos da Educação Moral. In: MACE-DO, L. (org.). **Cinco estudos de educação moral**. Jean Piaget... (et al.). São Paulo: Casa do Psicólogo, 1996.
- SOLER, R. **Jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2002
- _____. **Jogos cooperativos**. 2. ed. São Paulo, Sprint, 2003.
- _____. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.
- VELASCO, C. G. **Brincar**: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

Correspondência:

Autor: Inácio Brandl Neto

E-mail: inaciobrandl@gmail.com

Recebido em 07 de agosto de 2011.

Aceito em 08 de fevereiro de 2013.