

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E  
TECNOLOGIA DE SÃO PAULO (IFSP), CAMPUS SÃO PAULO  
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM FORMAÇÃO DE  
PROFESSORES – ÊNFASE EM MAGISTÉRIO SUPERIOR**

**PETTERSON STERN**

**TRABALHO PEDAGÓGICO DOS JOGOS  
COOPERATIVOS NO ENSINO MÉDIO: UMA  
PROPOSTA CURRICULAR PARA AS ESCOLAS  
PÚBLICAS ESTADUAIS DE SÃO PAULO**

SÃO PAULO

MAIO/2014

**PETTERSON STERN**

**TRABALHO PEDAGÓGICO DOS JOGOS  
COOPERATIVOS NO ENSINO MÉDIO: UMA  
PROPOSTA CURRICULAR PARA AS ESCOLAS  
PÚBLICAS ESTADUAIS DE SÃO PAULO**

Monografia apresentada ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFSP, Campus São Paulo, Curso de Pós-graduação *Lato Sensu* em Formação de Professores – Ênfase Magistério Superior.

Orientador: Prof. Dr. José Guilherme de Almeida

SÃO PAULO

MAIO/2014

## RESUMO

Este trabalho tem o objetivo de explorar os “Jogos Cooperativos” como possibilidade de implementação no currículo de Educação Física no Ensino Médio. Discutindo e avaliando a competição e a cooperação nas aulas por meio dos jogos e suas contribuições para os educandos no decorrer de suas vidas.

Para tanto, foram realizadas pesquisas com educadores da disciplina de Educação Física, com educandos que já participaram das atividades com Jogos Cooperativos e educandos que ainda não participaram, buscando evidenciar quantitativa e qualitativamente os benefícios destas atividades e sua importância no currículo escolar.

Assim, observou-se que os Jogos Cooperativos podem e devem fazer parte das aulas de Educação Física, pois se mostram ferramentas eficientes para a transmissão de valores de muita relevância para os adolescentes, além de uma forma prazerosa e diversificada de praticar e inovar as atividades já tão conhecidas nas aulas como, por exemplo, o futebol e outras práticas esportivas.

**Palavras Chave:** Educação Física Escolar; Jogos Cooperativos; Currículo de Educação Física.

## ABSTRACT

This work aims to explore the possibility of cooperative games in Physical Education implemented in High School curriculum. Discussing and assessing the competition and cooperation in the classroom through the games, and his contributions to learners throughout their lives.

To this end, surveys were conducted with educators in the discipline of Physical Education, and students that have participated in the activities with Cooperative Games and students who have not yet participated, seeking to highlight the benefits of these quantitative and qualitative activities and their importance in the school curriculum.

Thus, it was observed that the Cooperative Games are able to be part of Physical Education classes, because they are efficient tools for the transmission of values of much relevance to young people and as a delightful and diverse practice and innovate activities already known classes such as football and others sportive practices.

**Keywords :** Physical Education , Cooperative Games , Physical Education Curriculum .

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho ao meu pai Pedro Stern Horanyi (in memoriam) pelos exemplos positivos e negativos de sua vida guerreira e batalhadora e por me ensinar a ser um homem forte que nunca desiste de lutar pelos seus objetivos.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao meu orientador e amigo Prof. Dr. José Guilherme de Almeida pela ajuda, dedicação, paciência, pelo entusiasmo no tema e na discussão do trabalho elaborado, principalmente, por ser uma pessoa humilde, carinhosa e amiga.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), pela oportunidade concedida para a realização da minha especialização nesta Instituição tão renomada.

Aos estagiários do Programa Escola da Família da Escola M.M.D.C., que me ajudaram muito na realização da pesquisa e por estarem sempre me apoiando, tornando-se seres humanos amigos e indispensáveis na minha vida.

À minha mãe e irmãos que sempre acreditaram em mim.

À minha namorada, Angélica Aline Lopes, pelo seu amor, apoio, dedicação incondicional, garra e força que me inspiram e fortalecem.

Ao meu grande amigo Paulo Luiz Vieira, por ser esta pessoa maravilhosa, amigo dedicado e um excelente profissional da Educação, que muito me auxiliou na discussão do tema e confecção do trabalho.

Ao meu amigo Murilo Mendes por ter me ajudado na pesquisa e seleção de materiais para a confecção do trabalho.

Agradeço também a todos os trabalhadores do Centro Espírita Marcos Evangelista, por entenderem minha ausência, apoiando-me incondicionalmente.

Por fim, agradeço a todos, os amigos, colegas e companheiros de trabalho que, de alguma forma, me apoiaram ou mesmo compreenderam a minha ausência.

## **EPIGRAFE**

### **Um Meio ou uma Desculpa**

“Não conheço ninguém que conseguiu realizar seu sonho, sem sacrificar feriados e domingos pelo menos uma centena de vezes”.

Da mesma forma, se você quiser construir uma relação amigável com seus filhos, terá que se dedicar a isso, superar o cansaço, arrumar tempo para ficar com eles, deixar de lado o orgulho e o comodismo.

Se quiser um casamento gratificante, terá que investir tempo, energia e sentimentos nesse objetivo.

O sucesso é construído à noite! Durante o dia você, faz o que todos fazem. Mas, para obter um resultado diferente da maioria, você tem que ser especial.

Se fizer igual a todo mundo, obterá os mesmos resultados. Não se compare à maioria, pois, infelizmente, ela não é modelo de sucesso.

Se você quiser atingir uma meta especial, terá que estudar no horário em que os outros estão tomando chope com batatas fritas. Terá de planejar, enquanto os outros permanecem à frente da televisão.

Terá de trabalhar enquanto os outros tomam sol à beira da piscina.

A realização de um sonho depende de dedicação, há muita gente que espera que o sonho se realize por mágica, mas toda mágica é ilusão, e a ilusão não tira ninguém de onde está, em verdade a ilusão é combustível dos perdedores pois...

Quem quer fazer alguma coisa, encontra um MEIO. “Quem não quer fazer nada, encontra uma DESCULPA.”

(Roberto Shinyashiki)

## SUMÁRIO

SUMÁRIO .....	8
INTRODUÇÃO .....	9
A HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR – DISCIPLINA E COMPETIÇÃO .....	12
EDUCAÇÃO FÍSICA COMPETIR E COOPERAR .....	13
JOGOS E JOGOS COOPERATIVOS .....	17
A ADOLESCÊNCIA E SUAS TRANSFORMAÇÕES .....	22
Competição e Cooperação na Adolescência.....	24
CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO.....	27
JOGOS COOPERATIVOS NO ENSINO MÉDIO – UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA.....	32
Relato Pessoal do Autor.....	36
METODOLOGIA DA PESQUISA.....	38
Histórico e Contexto de pesquisa .....	38
DISCUSSÃO DOS DADOS .....	39
12.3. Perfil Docente.....	40
12.4 - Perfil: Alunos (que participaram dos Jogos Cooperativos) .....	45
12.5 - Perfil: Alunos (que não participaram dos Jogos Cooperativos) ..	52
CONCLUSÃO .....	58
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	61
ANEXOS .....	64
ANEXO I – Formulário de Pesquisa: Perfil Docente .....	64
ANEXO II – Formulário de Pesquisa – Alunos que participaram de Jogos Cooperativos .....	65
ANEXO III – Formulário de Pesquisa: Alunos que não Participaram de Jogos Cooperativos .....	67

## INTRODUÇÃO

A presente pesquisa aborda o trabalho pedagógico com o uso dos Jogos Cooperativos para o Ensino Médio, como uma proposta de implementação curricular na disciplina de Educação Física em Escolas da Rede Pública do Estado de São Paulo.

Visto que estas escolas, em sua maioria, não possuem o trabalho com a modalidade de Jogos Cooperativos, enquanto prática educativa, visando o desenvolvimento da cidadania assim como a autoestima e solidariedade dos educandos, a monografia propõe a implantação desta prática.

Tendo em vista estas questões, esta pesquisa buscará analisar as atividades cooperativas apresentadas por diversos pedagogos como uma proposta de trabalho educacional a ser implementado no currículo da disciplina de Educação Física no Ensino Médio, visto que o jogo cooperativo nesta fase escolar torna-se importante para a formação cidadã do sujeito, com múltiplos benefícios na vida em sociedade, assim como uma proposta de trabalho curricular integrada à ação protagonista e social dos educandos.

O objetivo desta pesquisa é apresentar a relevância dos Jogos Cooperativos enquanto prática pedagógica escolar, e propor a sua inclusão como conteúdo na disciplina de Educação Física no Ensino Médio. Desta maneira, há necessidade de conceituar e diferenciar Jogos Cooperativos de jogos competitivos no trabalho pedagógico; Apresentar a importância dos Jogos Cooperativos no Ensino Médio como uma proposta curricular nas escolas públicas estaduais de São Paulo; Analisar os benefícios dos Jogos Cooperativos na formação dos educandos; Aplicar estratégias de Jogos Cooperativos no Ensino Médio como proposta de ensino na disciplina de Educação Física.

Segundo o autor Spencer Kagan (1992), “As crianças não jogam jogos competitivos, elas os obedecem”. Nesta perspectiva, a competição presente na sociedade capitalista, em que as pessoas estão em

constante busca de melhores condições de vida, visando aspectos financeiros, habitacionais, conforto material e *status*, fez com que a maioria dos indivíduos adquirisse postura ética, pessoal e profissional individualistas e competitivas.

Os Jogos Cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização que a sociedade moderna atribui à competição. Temos competido em lugares, com pessoas, em momentos em que não deveríamos, como se essa fosse à única opção.

Ao contrário de ser uma característica única e inerente à espécie humana, a Competição e a Cooperação são valores culturais, ou seja, são valores e atitudes ENSINADOS-APRENDIDOS através de educação formal e informal. (BROTTO, 2003. p. 22)

Segundo Brotto, que utiliza a teoria de Terry Orlick, de acordo com a qual não ensinamos as crianças a terem prazer em buscar o conhecimento e a convivência com o outro, as ensinamos para que se esforcem por conseguirem notas altas, de maneira competitiva. Isso acaba por reforçar os aspectos individualistas da Educação. Da mesma forma não as ensinamos a gostar dos esportes em seu contexto de prazer e atividade coletiva, mas quase sempre para vencer.

Os Jogos Cooperativos, de forma lúdica e prazerosa, buscam resgatar a sensibilização do ser humano para a importância de cooperar, enfatizando os benefícios que isso traz por se viver na sociedade capitalista demasiadamente competitiva. Conforme ORLICK "o objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa" (ORLICK, 1989, p.123). De forma harmoniosa e humana, estes jogos mostram que podemos conquistar nosso espaço nesta sociedade não só competindo, mas também cooperando e ajudando uns aos outros de forma pacífica e humanizada.

O ser humano, durante a sua evolução, passa por vários estágios maturacionais até chegar a sua vida adulta, na qual definirá suas aptidões, características e personalidade. Um destes estágios é a adolescência, uma parte do processo evolutivo em que o indivíduo passa por diversas alterações morfológicas (físicas) e psicológicas intensas.

Neste processo, torna-se importante a diferença entre competir e cooperar e a importância de ser viver em sociedade de forma pacífica, harmoniosa e cooperativa.

Observando-se nossa sociedade, constatamos que ela tem se tornado extremamente materialista e pragmática e o jogo em si torna-se o seu inimigo direto. Muitas vezes, é classificado como algo que não deve ser levado a sério, já que é considerado perda de tempo, pois estaria interrompendo a meta do desenvolvimento social. Esse conceito tomou tal proporção, que o jogo e o seu caráter lúdico ficaram restritos a situações específicas como as festividades em geral. O lema “que vença o melhor” constrói, explicitamente, relações de competição e poder nem sempre saudáveis. Essa relação de competição e poder direciona para um único ponto: o vencedor e isso nada mais é do que a obtenção do poder. (YOZO, 1996. p.12)

Com todos os estudos já realizados sobre os benefícios dos Jogos Cooperativos, seria proveitoso adequá-los e implantá-los nos conteúdos programáticos, de acordo com a proposta curricular da Educação Física do Ensino Médio, elaborada pela Secretaria Estadual de Educação de São Paulo (SEESP), para as escolas públicas do Estado de São Paulo. Neste currículo elaborado pela SEESP para o Ensino Médio, as escolas não possuem os Jogos Cooperativos como componente da sua grade curricular em Educação Física.

## **A HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR – DISCIPLINA E COMPETIÇÃO**

O desenvolvimento das modalidades esportivas em educação física no Brasil, no âmbito escolar, possui uma marca voltada para a disciplina e competição, presente nas práticas militares de trabalho com o esporte para o fortalecimento do corpo e a promoção da saúde.

A Educação Física, durante muitas décadas, foi vista como uma ação de saúde pública, pelo seu caráter higienista de prevenção à saúde e combate às doenças físicas. Ao ter a sua inclusão na escola, teve um papel fundamental para a construção do indivíduo subserviente, capaz de defender a sua pátria e promover uma visão cívica de sociedade, sendo uma aliada nas décadas de 1960 a 1980 para a contenção social e promoção do bem estar físico.

Como fundamentação teórica, serão abordados os estudos sobre os Jogos Cooperativos, o currículo oficial em Educação Física do Estado de São Paulo e o desenvolvimento motor e maturacional do adolescente.

Nessas abordagens, as bases de pesquisa, as linhas e concepções de Jean Piaget, Le Boch, Terry Orlick, Fábio Broto, assim como as Políticas Públicas (o currículo oficial do Estado de São Paulo) serão referenciados estabelecendo-se relações entre a teoria e a prática da Educação Física escolar nas escolas públicas paulistas.

## EDUCAÇÃO FÍSICA COMPETIR E COOPERAR

Segundo o dicionário AURÉLIO (2003) cooperar é: operar ou obrar simultaneamente (colaborar, ajudar, auxiliar...).

ORLICK (1982) afirma que a natureza não é uma guerra entre um organismo contra os outros, mas é uma aliança baseada na cooperação.

Nesta mesma linha de raciocínio, BROTO (1997) afirma que os Jogos Cooperativos visam à comunicação de quem eu sou, com aquele que você é, para encontrar quem nós somos.

Para ORLICK (apud BROTO 1997), a diferença entre Jogos Cooperativos e competitivos é que naqueles todos cooperam e todos ganham, e neste não. Tais jogos eliminam o medo do fracasso e o sentimento de fracasso. Eles também reforçam a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna de valor. Na maioria dos jogos, este reforço é deixado ao acaso, ou concebido apenas a um vencedor. Nos Jogos Cooperativos, a confiança está embutida nos próprios jogos.

Já a competição nada mais é que dois indivíduos buscando um mesmo objetivo, mas apenas um deles ou um mesmo grupo poderá alcançá-lo. Na cooperação, os dois indivíduos se satisfariam igualmente.

BROTO (1997) define também a competição como sendo um processo no qual os objetivos são comuns, mutuamente exclusivos e as ações são benéficas somente para alguns.

DARWIN (apud ORLICK, 1989) afirmou que, para a espécie humana, o valor mais alto de sobrevivência está na inteligência, no senso moral e na cooperação social.

O nosso corpo é exemplo de cooperação mútua, pois somente por meio da cooperação de todas as células e órgãos, conseguimos nos desenvolver. Todos eles visam a um mesmo objetivo e, assim, juntos, se adaptam e cooperam.

Estamos tão confusos com quem nós somos que estamos em busca do que queremos ser, sem saber na verdade se realmente isso nos fará feliz. Com isso, buscamos tudo aquilo que nos traga algum reconhecimento e, na maioria das vezes, querendo ser “maior” que o outro, nos esquecendo de que para isso alguém precisará ser “menor”, pelo menos em nossa psique. Para que alguém vença, alguém precisa perder. Mas por que este eterno conflito em ser quem não somos? Por que esta constante disputa com o outro para provar quem é melhor? Uma vez que cada um é único em sua essência e, que cada um possui sua diversidade, trazendo sua bagagem cultural, social e biológica.

Estamos competindo uns com os outros numa competição injusta, pois não há como comparar duas pessoas que são diferentes. Assim, ainda fica a pergunta: por que competimos tanto?

Além desta constante disputa com os outros, estamos em constante disputa conosco, sempre nos cobrando, sempre querendo mais, sempre nos exigindo e até nos punindo quando não alcançamos aquilo que queremos.

Para TOLLE (2007) a cobiça, o egoísmo, a exploração, a crueldade e a violência ainda são dominantes em todas as partes do mundo, e quando não reconhecemos esses elementos como manifestações individuais e coletivas de um distúrbio básico ou de uma doença mental, caímos no erro de personalizá-los.

Quantas e quantas vezes nós somos os verdadeiros causadores das frustrações e tristezas em nossas vidas por querer algo que esta além de nossos limites, nos impondo coisas que não queremos e vivendo uma vida falsa, na qual tudo o que fazemos é apenas para ser alguém ou ter algo ou parecer ser, uma vida cheia de máscaras para esconder nossos erros dos outros com medo do que irão pensar ou medo de perder nosso status.

Protegemos tanto nosso ego que parece difícil sermos autênticos e por isso estamos tanto em desarmonia, afetando não só o convívio entre seres humanos, mas com toda a natureza. Pensamos que “já que não

posso ser eu”, por medo do que os outros irão pensar, nos moldamos de acordo com um padrão social, visando nossa ascensão popular, com a triste ilusão de que isso irá preencher o constante vazio que sentimos.

Segundo EINSTEIN (apud BROTO 1997) “o ser humano é uma parte do todo chamado “Universo”, uma parte limitada no tempo e no espaço. Ele percebe a si próprio, seus pensamentos e sentimentos como algo separado do resto, uma espécie de ilusão da consciência. Essa ilusão é, para nós, como uma espécie de prisão que nos restringe dos nossos desejos e do afeto por poucas pessoas próximas a nós. Nossa tarefa é nos libertar dessa prisão, ampliando nossa esfera de amor para envolver a todos os seres vivos e a Natureza em toda sua beleza”.

Há um princípio de unidade e, de interdependência entre todos os seres e tudo o que existe. Tudo que existe é divino e tem seu lugar na terra, já diziam os sábios da Antiguidade.

Este princípio de unidade é o princípio do Tao. Conforme OSHO “o Tao é o objetivo, ou seja, criar um ser humano que seja inteiramente integrado, e também criar uma sociedade humana que seja totalmente integrada” (OSHO, 2005, p.35).

Talvez nos permitindo expressar quem somos sem medo do que as outras pessoas irão pensar, seja um modo das coisas começarem a voltar para seus lugares e a harmonia voltar a nós e para nós.

Se observarmos, veremos que não há nada que exista sozinho. Basta ver a chuva, por exemplo, e notar que é por meio dela que as árvores pode continuar a existir, assim como por meio das árvores novamente a chuva pode existir. Tudo esta vinculado em auxílio mutuo.

Segundo CARDOSO “Cada parte de nós ressoa no outro e constitui aquilo que abstratamente chamamos de humanidade, todo homem, todo bicho, todo ser vivo participa da vida e é vivido por ela” (CARDOSO, 2001, p.29).

Cada pessoa tem seu potencial que complementa os de outras, e juntos formam um todo com um potencial muito maior. Se por meio da competição as pessoas se provam e mostram tanto seus potenciais, imaginem se houvesse a união de todas estas forças para um objetivo em comum.

Na natureza, não há competição. Você não vê uma tartaruga querendo ser um leão e nem um leão querendo ser um elefante. A natureza nos ensina que cada um é de um jeito e que isto não é errado, sermos naturais é nossa natureza, é o real caminho. Seguindo sua natureza e se aceitando como é, desenvolvendo seus potenciais e cooperando com os demais e sendo auxiliado por eles, haveria necessidade de competir? Haveria necessidade de competição caso não houvesse um padrão social de como as pessoas devem ser e se portarem? Haveria necessidade de competir se cada um soubesse utilizar seus potenciais em auxílio do próximo e for humilde para receber? Haveria tantos conflitos em querer ser e ter se cada um soubesse seus verdadeiros caminhos a percorrer?

Olhem a natureza e percebam que o princípio está em ser quem realmente somos, sem nos importar com quem as outras pessoas querem que sejamos. Assim, nos desenvolveremos conscientes de nossas faculdades sem nos impressionarmos com as faculdades dos demais e nem nos exaltarmos por isso. Todas as coisas se originam da mesma fonte (...) é como se o universo fosse uma única família (UESHIBA, 2010, p18).

As células cancerosas, por exemplo, cuidam apenas de si, alimentando-se das partes de seu hospedeiro, até efetivamente matá-lo. Porém, também morrem, uma vez que as células cancerosas não sobrevivem fora do corpo em que iniciaram seu desenvolvimento.

Será que é este caminho o que a sociedade em geral esta tomando?

Segundo YOZO “O excesso de responsabilidade e o ritmo estressante para cumprir os compromissos do dia a dia fazem com que as pessoas busquem o prazer por meio dos Jogos” (YOZO, 1996, p12)

## **JOGOS E JOGOS COOPERATIVOS**

O jogo, hoje, é considerado pela maioria dos filósofos, sociólogos, etnólogos, antropólogos e professores de Educação Física, como uma atividade que contém em si mesma o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir momentos de prazer.

Sendo assim, HUIZINGA (1996) expressa a noção do jogo como uma atividade ou ocupação voluntária, exercida de acordo com determinados limites e regras, dotadas de um fim em si mesmas, acompanhadas de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. Esta alegria é a finalidade do jogo, transformando-se em uma ferramenta para o ensino-aprendizagem de modo prazeroso, o que possibilita sua constância. Ainda pelo mesmo autor, poderíamos considerá-lo uma atividade livre conscientemente tomada e exterior à vida habitual, mas, ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total, sendo uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, segundo certa ordem e certas regras.

Podemos verificar que o jogo é muito importante, pois além de nos proporcionar alegria e prazer, nos permite refletir sobre nossas atitudes perante a vida direta ou indiretamente relacionadas.

De acordo com BROTTTO, a ideia da aproximação do jogo com a vida numa representação do reflexo de um sobre outro é: "eu jogo do jeito que vivo e vivo do jeito que jogo" (BROTTTO, 1999, p13).

Neste contexto, o jogo estimula e provoca reações em nós, em nossos pensamentos, atos e atitudes que recorrem em nossa vida diária.

Outro autor a ser destacado é FRIEDMANN (1996), que, baseando-se nos estudos de Piaget, afirma que o jogo pode ser utilizado como forma de incentivar o desenvolvimento humano por meio de diferentes dimensões, que são:

- ✓ O desenvolvimento da linguagem: o jogo se torna um canal para expressão de sentimento e pensamentos;
- ✓ O desenvolvimento moral: pois se constitui de regras numa relação de confiança e respeito;
- ✓ O desenvolvimento cognitivo: dando acesso a um maior número de informações devido às diferentes situações;
- ✓ O desenvolvimento afetivo: facilitam a expressão de seus afetos e suas emoções na interação com outras pessoas;
- ✓ O desenvolvimento físico-motor: explorando o corpo e o espaço a fim de interagir no seu meio integralmente.

PIAGET (1982) afirma que o jogo não prepara o indivíduo somente para o agora, mas também o prepara para o amanhã, seja individualmente ou no convívio social, estabelecendo-lhe parâmetros de regras.

HUIZINGA (1996) apresenta duas definições para jogo, sendo na primeira o jogo como um elemento da cultura, retransmissor e ao mesmo tempo recriador, como função da cultura, do mais baixo ao mais alto grau. Já em sua segunda definição o autor tenta dar um sentido orgânico para o jogo, falando de sua forma e emoções possíveis, como uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço. Segundo regras livremente consentidas e tornando-se obrigatórias, esta modalidade de jogo é dotada de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

CHATEAU (1987) na tentativa de explicar, “por que a criança gosta de jogar”, diz que o jogo prepara para a vida séria, acreditando que a criança brinca e essa brincadeira contribui para o seu desenvolvimento

futuro. “Pelo jogo, a criança desenvolve as possibilidades que emergem da sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície do seu ser, assimila-as e as desenvolve, une e as combina, coordena seu ser e lhes dá vigor” (CHATEAU, 1987, p.14).

Na verdade, os Jogos Cooperativos não são novidade, segundo ORLICK (1989) começaram há milhares de anos atrás, quando membros das comunidades tribais se uniram para celebrar a vida.

Conforme BROTTTO (2001) alguns povos ancestrais, como os Inuit (Alasca), Aborígenes (Austrália), Tasaday (África), Arapesh (Nova Guiné), os índios norte americanos, brasileiros, entre outros, ainda celebram a vida cooperativamente por meio da dança, do jogo e outros rituais. Portanto, os Jogos Cooperativos sempre existiram consciente ou inconscientemente.

Sua sistematização ocorreu a partir de vivências e experiências, na década de 1950 nos Estados Unidos. Desde então, estudos e programas expandiram-se para muitos países, principalmente Canadá, Venezuela, Escócia e Austrália. .

Um dos precursores dos Jogos Cooperativos é Terry Orlick, da Universidade de Ottawa no Canadá, que em 1978 publicou o livro "*Winning Through Cooperation*" (Editado em português como "Vencendo a Competição") obra reconhecida mundialmente, como uma das principais fontes de inspiração e compreensão dos Jogos Cooperativos.

Segundo Terry Orlick, a diferença principal entre Jogos Cooperativos e Competitivos é que nos Jogos Cooperativos todo mundo coopera e todos ganham, pois tais jogos eliminam o medo e o sentimento de fracasso. Eles também reforçam a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna e de valor.

A partir de 1980, iniciaram-se os primeiros passos para integrar os Jogos Cooperativos no Brasil, e podemos destacar Fábio Otuzi Brotto como seu principal representante.

Inicialmente, esses jogos tiveram maior repercussão dentro de programas de Graduação e Pós-graduação em Educação Física. Atualmente, experimenta-se essa proposta em diversas áreas como no esporte em geral, em Pedagogia, Administração de Empresas, Psicologia, Filosofia, Movimentos Comunitários, ONGS, Saúde, Desenvolvimento do Potencial Humano e tantas outras, sendo desenvolvidos com pessoas e grupos muito diversificados e de todas as idades.

Apesar de Jogos Cooperativos existirem em muitas culturas há séculos, em nossa cultura ocidental existem poucos que são desenhados de forma a unir os jogadores em direção a uma meta comum e desejável a todos.

Os Jogos Cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e à competição exacerbada na sociedade moderna, mais especificamente na cultura ocidental. Considerada como um valor natural e normal da sociedade humana, a competição tem sido adotada como uma regra em praticamente todos os setores da vida social.

Segundo LOPES (2000) os interesses estão ligados à visão de mundo de determinada classe e se perpetuam em suas ideologias, políticas e cultura.

Por meio dos Jogos Cooperativos são estimulados o respeito mútuo, a harmonia e a liberdade. Embora cada pessoa tenha sua individualidade, identificamos o auxílio um com o outro em um direcionamento visando a um mesmo objetivo, lidando assim com as diversidades no decorrer das atividades, que se complementam.

Mesmo unindo os educandos por meio da cooperação, é possível manter a liberdade de ser de cada um, ou seja, respeita-se o indivíduo como um todo e preserva-se a identidade e cultura.

Nos Jogos Cooperativos, há a possibilidade de propor aos alunos verem a vida e a sociedade de outra forma, de uma forma não destrutiva, mostrando-lhes e permitindo que percebam outros caminhos para

percorrer e não ficarem escravizados por ideias impostas. Permitir que reflitam sobre suas ações isoladas e em conjunto.

Para ROGERS (1982) a primeira implicação no domínio da educação poderia ser a de permitir ao aluno, seja em que nível do ensino for, estabelecer um real contato com os problemas importantes de sua existência, de modo a distinguir os problemas e as questões que pretende resolver. Os Jogos Cooperativos permitem, também, que o aluno se prepare para sua vida exterior à escola, possibilitando nas aulas a prática de opções que poderá utilizar em sua vida.

Este ambiente cooperativo propicia ao aluno expor suas ideias, atitudes, pensamentos e ações em harmonia com os demais, permitindo reconhecer e aprimorar seus dons e habilidades, não mais pela competição com o outro, mas pela troca mútua de cultura entre dois seres. Não mais estarão a competir para ver quem é o melhor do que o outro, mas utilizando-se daquilo em que se é bom com aquilo em que o outro também o é, complementam-se, respeitando seus limites e respeitando sua própria natureza, podendo seguir suas ideias e caminhos sem medo do que os outros irão pensar ou medo de não ser o que a sociedade espera, pois saberá que aquilo que estiver fazendo estará em constante harmonia com os demais seres humanos.

## A ADOLESCÊNCIA E SUAS TRANSFORMAÇÕES

A adolescência é uma das fases do desenvolvimento humano marcada pela transição da infância para a idade adulta. Nesta fase, ocorrem diversas alterações em seu aspecto físico, mental e social, representando também o distanciamento dos comportamentos típicos da infância e a aquisição de características que o preparem para vida adulta. Observamos nesta fase que o indivíduo tem grande necessidade de pôr em prática a sua criatividade.

Segundo COLLI (1991) A adolescência se caracteriza por profundas transformações sociais e psicológicas, representando uma das fases mais importantes do ciclo vital, à medida que completa o período de crescimento e desenvolvimento.

Esta fase abrange modificações anatômicas e fisiológicas que transformam a criança em adulto, correspondendo ao período desde a puberdade (maturação biológica na adolescência) e início da aceleração de crescimento até o indivíduo atingir o desenvolvimento físico completo.

Pelo critério psicológico, a adolescência representa um período de mudanças relacionadas a uma busca de identidade, o que explica os diferentes grupos ou tribos formados por adolescentes que pensam ou concordam em um ou mais assuntos e ideias. Ocorre também uma aceleração do desenvolvimento intelectual e há uma evolução da sexualidade.

A sociedade já não o encara mais como criança, porém ainda não o considera um adulto. Segundo MARCONDES (1982) a adolescência pode tanto ser uma fase de curta duração, assumindo o indivíduo rapidamente o papel de adulto, ou um período muito prolongado, o que ocorre geralmente nas regiões urbanas industrializadas.

PIAGET (1982) destaca os desenvolvimentos motores, verbal e mental em períodos, de acordo com a idade do indivíduo, sendo:

- ✓ Período Sensório-Motor - do nascimento aos dois anos, aproximadamente;

- ✓ Período Simbólico - dos dois anos aos quatro anos, aproximadamente;
- ✓ Período Intuitivo - dos quatro anos aos sete anos, aproximadamente;
- ✓ Período Operatório Concreto - dos sete anos aos 11 anos, aproximadamente;
- ✓ Período Operatório Abstrato - dos 11 anos em diante.

No último período “inicia-se” a adolescência, descrita por Piaget como “o ápice do desenvolvimento da inteligência e corresponde ao nível de pensamento hipotético-dedutivo ou lógico-matemático”, quando o indivíduo está apto para calcular uma probabilidade, libertando-se do concreto em proveito de interesses orientados para o futuro. É, finalmente, a “abertura para todos os possíveis”. A partir desta estrutura de pensamento, permite que a linguagem se dê em nível de discussão para se chegar a uma conclusão. Sua organização grupal pode estabelecer relações de cooperação e reciprocidade.

A importância de se definir os períodos de desenvolvimento da inteligência reside no fato de que, em cada estágio, o indivíduo adquire novos conhecimentos ou estratégias de sobrevivência, de compreensão e interpretação da realidade.

Os adolescentes, devido à falta de identidade em que se acham, ficam muito vulneráveis à mídia e às “celebridades”. Com toda tecnologia que hoje existe, conseguem, a qualquer momento, saber de assuntos de seu interesse e até da pessoa em que possa se espelhar.

Conforme HERBERT, “a importância da imagem física em nossa cultura como um todo é óbvia em termos de dispêndio de tempo e do esforço dedicado a alterar o aspecto físico” (HERBERT, 2002, p.83).

A adolescência não é igual para todos, variando de acordo com sua vida familiar e o meio em que o indivíduo está inserido e também de sua própria vontade em se chegar mais rapidamente à fase adulta.

Ainda hoje, os adolescentes vivem em busca de poder e status social, um querendo ser melhor que o outro. Geralmente, têm uma vida agitada, porém em vista das suas mudanças biopsicossociais sua vida passa por grandes mudanças, ora se encontra agitado, ativo, buscando mais e mais conhecer, fazer amizades, ora introspectivos, mais calados e às vezes até rebeldes.

A busca pela popularidade ocorre ainda mais nos dias de hoje por meio da imensa gama de redes sociais da internet, que se pode ter seguidores, postar fotos com comentários, os quais seus amigos podem “curtir” ou “postar”, como é típico da gíria e vocábulo dos adolescentes. Também pela Internet, os adolescentes expressam seus sentimentos, pensamentos, ideias e até sonhos.

O modo como os adolescentes se vestem reflete, muitas vezes, na sua personalidade e estado de espírito em dado momento, pois com tantas mudanças nesta fase, sua personalidade pode mudar constantemente.

Conforme HILL (1974) muitas pessoas ainda não estão aptas a compreender estas mudanças que acontecem internamente.

### **Competição e Cooperação na Adolescência**

LUCKESI afirma que “o ser humano se constitui numa trama de relações sociais, na medida em que ele adquire o seu modo de ser, agindo no contexto das relações sociais nas quais vive, produz, consome e sobrevive. Com isso, estamos querendo dizer que o ser humano emerge no seu modo de ser dentro de um conjunto de relações sociais” (LUCKESI, 1994, p.110).

Desde cedo vemos pais querendo que seus filhos ganhem campeonatos, na constante cobrança sobre os filhos para serem melhor e quando não o são, muitas vezes são punidos. A competição está tão enraizada na sociedade que como um “efeito dominó” as crianças sem, nem saberem do que se trata, já estão sendo inseridas nos meios competitivos, tanto por parte de seus pais quanto do meio em que estão.

Que tipo de vida queremos proporcionar para as crianças e adolescentes? Uma vida de luta e conflito? Uma vida sem paz? Uma vida na qual nunca se está satisfeito com o que se tem e com o que se faz? Uma vida cuja necessidade é que um caia para o outro subir?

Mesmo os adolescentes que ainda não estão totalmente envolvidos no mundo dos negócios e/ou familiares já estão competindo entre si. Um quer ser mais belo que o outro, não aos seus próprios olhos, mas aos olhos dos demais. Não importa se ele se acha belo ou feio, o que importa é o que os outros irão pensar dele.

Nos programas de televisão, por exemplo, podemos identificar a competição desde os desenhos animados até os filmes. Nos jogos de computadores e vídeo game, a competição é constante e inclusive muitos livros que se encontram no comércio estimulam e têm a mesma ênfase na competição.

Assim como ocorre na natureza a seleção pelo mais forte, o mesmo ocorre e “justifica” a competição na humanidade. Mas até onde isto conseguirá nos levar? Que tipo de vida teremos assim?

Esta corrida para ver “quem pode mais”, nada mais é que a subjugação de outrem, apenas para se colocar no topo e justificar a injustificada guerra entre povos e nações. A competição de fato nos trouxe até os dias atuais e ao desenvolvimento de tudo o que vemos, mas se conseguimos fazer tudo isso “lutando” uns contra os outros, quanto poderíamos ter feito juntos? Mas esta ainda pode ser uma realidade, quando pararmos de olhar apenas para aquilo que eu quero a custa dos outros, e juntos trabalharmos para um bem comum a todos.

Como expressou ORLICK (1989), a tecnologia avançada e a riqueza material tornaram-se mais importantes para o homem moderno que a bondade e a riqueza espiritual. O mesmo autor cita em seu livro uma observação sobre uma sociedade cujo modo de vida está voltado para a harmonia e a outra para um modo mais destrutivo. No primeiro caso, os índios Zuni, na África do Sul, tem como valor dominante a vida, o ato de viver em si e não as posses, os homens não agem com violência e

temas como terror e perigo não são cultivados em sua mitologia, não utilizam a competição em seus sistemas econômicos, educacional ou recreativo. Por outro lado, os índios Dobuans, desconfiavam de tudo e a vida entre eles se tornava uma competição acirrada, tirando-se o máximo de vantagens à custa do seu rival derrotado.

Em qual destas duas tribos se enquadra a atual humanidade? E por quê? Em qual destas tribos pretendemos estar para ser o solo de crescimento das crianças e dos adolescentes?

Podemos justificar esta confusão na mente humana, já que não conseguimos nos ver como seres saudáveis e completos, buscamos isso em algo que possamos ter, uma vez que não conseguimos ser.

Do que adiantaria chegar ao ponto mais alto do mundo se não tiver com quem rir e compartilhar? Que tipo de vida queremos lhe possibilitar?

Nas escolas notamos, que o ensino se dá por meio da competição, e os alunos não são estimulados a amarem os estudos e sim a conseguirem notas altas. Eles não são estimulados a amarem e fazer do esporte um lazer, mais sim um campo de disputa para ver quem é o melhor.

Os adolescentes estão rodeados por disputas que lhes ocorrem das mais diversas maneiras, como em jogos de vídeo game, filmes, cobrança de seus pais com suas notas, jogos de futebol, etc.

Estão sendo estimulados constantemente pela mídia, que tenta impor aos adolescentes que eles nunca estão bem e que precisam melhorar. Um perfume que agrada mais, uma maquiagem que disfarça melhor as imperfeições da pele, um tênis apenas por estar na moda, são informações que estão sempre sendo reformuladas e lançadas novamente no mercado, mantendo não só estes jovens, como uma boa quantidade de pessoas a serem manipuladas por estas informações, que inclusive são potenciais a compradores compulsivos.

Não estamos querendo que o mercado acabe, de forma alguma, apenas precisamos refletir sobre aquilo que fazemos e a que fim.

Com todas estas informações tão enraizadas nos adolescentes, acreditamos que esta seja a sua natureza, porém encontramos entre eles mesmos, indivíduos que não aderiram a viver desta forma tão compulsivamente competitiva, o que nos leva a crer que não se trata da natureza do adolescente e sim do meio em que foi criado e em que se encontra e da constante mudança decorrente em sua mente.

### **CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO**

A proposta dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 2010) normatiza que a Educação Física deve conter a expressão de produções culturais, como conhecimentos historicamente acumulados e socialmente transmitidos. Sendo a cultura o produto da sociedade, da coletividade da qual os indivíduos pertencem, antecedendo-os e transcendendo-os.

A cultura é o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo, neles o indivíduo é formado desde o momento de sua concepção. Nesses mesmos códigos, durante sua infância, aprende os valores do grupo e por meio destes códigos é mais tarde introduzido nas obrigações da vida adulta, da maneira como cada grupo social a concebe.

Dentre a produção da cultura corporal, algumas foram incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos: jogo, esporte, luta, dança e ginástica. Tendo em comum a representação corporal de forma lúdica, de diversas culturas humanas, ressignificando.

A Educação Física, atualmente, contempla múltiplos conhecimentos a respeito do corpo e do movimento. Entre eles, são consideradas fundamentais as atividades culturais de movimento com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções, com possibilidade de promoção, recuperação e manutenção da saúde.

Independente de qual seja o conteúdo escolhido, os processos de ensino e aprendizagem devem considerar as características dos alunos

em todas as suas dimensões (cognitiva, corporal, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social).

O aluno deve aprender, além das técnicas de execução, a discutir regras e estratégias, apreciá-los criticamente, analisa-los esteticamente, ressignificá-los e recriá-los.

É tarefa da Educação Física escolar, portanto, garantir o acesso dos alunos às práticas da cultura corporal, contribuir para a construção de um estilo pessoal de exercê-las e oferecer instrumentos para que sejam capazes de apreciá-las criticamente.

Busca o desenvolvimento da autonomia, a cooperação, a participação social e a afirmação de valores e princípios democráticos.

No âmbito da Educação Física, os conhecimentos construídos devem possibilitar a análise crítica dos valores sociais, tais como os padrões de beleza e saúde, que se tornaram dominantes na sociedade, seu papel como instrumento de exclusão e discriminação social e a atuação dos meios de comunicação em produzi-los, transmiti-los e impô-los.

O texto abaixo foi retirado do Currículo do Estado de São Paulo – Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (São Paulo, 2012)

Assistimos desde as últimas décadas do século passado, à ascensão da cultura corporal e esportiva (a qual denominamos, de maneira mais ampla, “cultura de movimento”) como um dos fenômenos mais importantes nos meios de comunicação em massa e na economia mundial.

Particularmente os adolescentes e os jovens são atingidos por um bombardeio de imagens e enunciados que propõem um padrão de beleza corporal a ser alcançado.

A despeito disso, pequena proporção da população pratica esportes e exercícios físicos de modo sistemático. O estilo de vida gerado pelas novas condições socioeconômicas (urbanização descontrolada, consumismo, desemprego, informatização e automatização do trabalho,

deterioração dos espaços públicos de lazer, violência e poluição) o sedentarismo e o recolhimento ao espaço privado ou semiprivados.

Por outro lado, os adolescentes e jovens revelam afinidades com certas manifestações da cultura de movimento.

O enfoque cultural ganhou relevância na Educação Física por levar em conta as diferenças manifestadas pelos alunos em variados contextos e por pregar a pluralidade de ações, sugerindo a relativização da noção de desenvolvimento dos mesmos conteúdos, da mesma forma. Assim, entendemos que a Educação Física escolar deva tratar pedagogicamente de conteúdos culturais relacionados ao movimentar-se humano, porque o ser humano, ao longo de sua evolução de milhares de anos, foi construindo certos conhecimentos ligados ao uso do corpo e ao seu movimentar-se. (São Paulo, 2012, págs. 223 e 224)

No Ensino Médio, deve ser ressaltada a possibilidade do se-movimentar no âmbito da cultura de movimento juvenil ser cortejada com outras dimensões do mundo contemporâneo, gerando conteúdos mais próximos da vida cotidiana dos alunos. Assim, a Educação Física pode tornar-se mais relevante para eles, não só durante o espaço/tempo da escolarização, como, e principalmente, auxiliando-os de forma mais crítica, possibilitando-lhes intervir nesse mundo e em suas próprias vidas com mais recursos e de forma mais autônoma. Desse modo, a Educação Física não deve objetivar que os jovens pratiquem esporte com mais habilidade ou tornar-se atletas ou exímios executores de movimentos de ginástica. (São Paulo, 2012, pág. 227)

A partir dessas considerações, vislumbra-se, na atuação da Educação Física no Ensino Médio, uma rede de inter-relações partindo dos cinco grandes eixos de conteúdo (jogo, esporte, ginástica, luta, atividade rítmica) que se cruza com os seguintes eixos temáticos atuais e relevantes da sociedade:

- ✓ Corpo, saúde e beleza: as doenças relacionadas ao sedentarismo e, de outro lado, o insistente chamamento para determinados padrões de beleza corporal, em

associação com produtos e práticas alimentares e de exercício físico, colocam os jovens na “linha de frente” dos cuidados com o corpo e a saúde.

- ✓ Contemporaneidade: o mundo e a época em que vivemos caracterizam-se por grandes transformações, das quais o aumento de fluxo de informações é uma das mais impactantes, o que influencia os conceitos e relações que as pessoas mantêm com seus corpos e com outras pessoas, gerando, por vezes, reações preconceituosas em relação às diferenças de sexo, etnia, características físicas, entre outras.
- ✓ Mídia: televisão, rádios, jornais, revistas e sites influenciam o modo como os alunos percebem, valorizam e constroem suas experiências de se-movimentar no jogo, no esporte, na ginástica, na luta e na atividade rítmica, muitas vezes atendendo a modelos que apenas dão suporte a interesses mercadológicos e que precisam ser submetidos a análise crítica.
- ✓ Lazer e Trabalho: os conteúdos da Educação Física devem ser incorporados pelos alunos como possibilidades de lazer em seu tempo escolar e posterior a ele, de modo autônomo e crítico. Além disso, a Educação Física deve propiciar a compreensão da importância do controle sobre o próprio esforço físico e o direito ao repouso e ao lazer no mundo do trabalho. (São Paulo, 2012, pág. 228).

A seguir apresenta-se o conteúdo do currículo de Educação Física para o Ensino Médio:

<b>1ª série do Ensino Médio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Esporte;</li> <li>✓ Corpo, saúde e beleza;</li> <li>✓ Atividade Rítmica;</li> <li>✓ Ginástica;</li> <li>✓ Luta.</li> </ul>
<b>2ª série do Ensino Médio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ginástica;</li> <li>✓ Corpo, saúde e beleza;</li> <li>✓ Mídias;</li> <li>✓ Esporte;</li> <li>✓ Contemporaneidade.</li> </ul>
<b>3ª série do Ensino Médio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Luta;</li> <li>✓ Contemporaneidade;</li> <li>✓ Atividade Rítmica;</li> <li>✓ Lazer e Trabalho</li> <li>✓ Corpo, saúde e beleza.</li> <li>✓ Esporte;</li> <li>✓ Ginástica</li> </ul>

(SÃO PAULO, 2012, págs. 248 a 259)

Percebe-se pelos conteúdos acima a essência da prática dos jogos cooperativos como ferramenta a complementar toda matéria abrangida pelo currículo, possibilitando variar suas formas de ensinar e dos educandos de praticar e vivenciar.

## **JOGOS COOPERATIVOS NO ENSINO MÉDIO – UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA**

A tarefa da Educação Física de unir a liberdade de expressão do movimento e o resultado educativo do exercício, o prazer de jogar e a situação escolar parecem ser de difícil solução.

A Educação Física, enquanto componente curricular da Educação Básica deve assumir a tarefa de introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando, assim, um cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir do jogo, do esporte, das atividades rítmicas e dança, das ginásticas e práticas de aptidão física, em benefício da qualidade da vida. “A integração que possibilitará o usufruto da cultura corporal de movimento há de ser plena – é afetiva, social, cognitiva e motora. Vale dizer, é a integração de sua personalidade” (BETTI, 1992).

Segundo CSIKSZENTMIHALYI (1992), quando uma tarefa é realizada ludicamente, ocorre o estado de fluir, pois esta proporciona ao indivíduo mais alegria e satisfação.

Dessa forma, é necessário que haja um ambiente de descontração e alegria para que os indivíduos possam se sentir bem, jogar livremente e crescer pessoal e socialmente.

De acordo com BROTTTO (1997) o principal objetivo dos Jogos Cooperativos é estimular a cooperação em quatro níveis interdependentes: consigo mesmo, com os outros, com o "inteiro-ambiente" e com a "comum-unidade". Procurando criar ambientes de "ensino-cooperativo" suficientemente potentes para promover o desenvolvimento de algumas das principais competências da cooperação. Trabalhando aspectos como confiança mútua, liderança circular, comunicação colaborativa, criatividade compartilhada, centramento, bom humor, liberdade, corresponsabilidade e paciência.

Os jogos em grupos são fundamentais para que os adolescentes possam interagir uns com os outros, fundamentais para a interação social,

construção do conhecimento e desenvolvimento individual e social dos educandos.

Assim, as atividades feitas ludicamente têm o poder de fornecer às pessoas que as praticam alegria, emoção e satisfação. Essa ideia é defendida por CSIKSZENTMIHALYI:

A qualidade da experiência de pessoas que tratam de maneira lúdica as oportunidades a seu redor e as transformam, é nitidamente mais desenvolvida, e mais agradável, do que a daquelas que se resignam a viver dentro dos limites de uma realidade estéril que consideram impossível de ser modificada. (CSIKSZENTMIHALYI, 1992, p. 214)

É tarefa da Educação Física preparar o aluno para ser um praticante lúcido e ativo, que incorpore o esporte e os demais componentes da cultura corporal em sua vida, para deles tirar o melhor proveito possível, conduzindo o educando a descobrir motivos e sentidos nas práticas corporais, favorecendo o desenvolvimento de atitudes positivas.

No Ensino Médio, a atividade física cede espaço para outros núcleos de interesse do educando como sexualidade, trabalho, vestibular, e outras dimensões da existência. Assim, a Educação Física no Ensino Médio deve propiciar o atendimento desses novos interesses, atualizando-se e adaptando-se, e não reproduzindo simplesmente o modelo anterior, ou seja, repetindo o mesmo conteúdo do programa de Educação Física dos últimos quatro anos do Ensino Fundamental de um modo mais aprofundado, devendo também apresentar características inovadoras que considerem a nova fase cognitiva e afetiva social atingida pelos adolescentes.

Pode-se proporcionar aos educandos usufruir de sua cultura por meio de práticas que eles possam identificar como significativas para si, considerando que a capacidade de análise e de crítica já presente nessa faixa etária permite aos educadores uma abordagem mais complexa de aspectos teóricos. A aquisição de tal conjunto de conhecimentos deverá ocorrer na vivência de atividades corporais com objetivos vinculados ao lazer, saúde/bem-estar e competição esportiva.

Os Jogos Cooperativos estimulam a transmissão de uma nova visão para desfrutar a vida, observando-se que muitas, vezes, em vez de competir se pode cooperar, o que resulta em um estresse muito menor, tornando também a atividade mais prazerosa, por não haver exigência de competição e ícones a se alcançar. Trata-se de uma atividade mais lúdica, possibilitando aos adolescentes que haja maior interesse em suas práticas no decorrer de suas vidas.

Por intermédio destes jogos, pode-se preparar o ambiente para que os alunos se sintam mais confiantes e seguros para falarem de si ou de qualquer outro assunto de sua curiosidade e interesse. Conforme os PCNs (2010), a formação de autocuidado e de construção de relações interpessoais colaboram para que a dimensão da sexualidade, por exemplo, seja integrada de maneira prazerosa e segura.

Utilizando-se os Jogos Cooperativos, conseguimos “quebrar” paradigmas impostos pela sociedade e que hoje se encontram quase enraizados na cultura, como a constante procura pelo corpo ideal, pois é possível que o aluno perceba seu corpo, suas emoções e sentimentos, e que não há nada de errado em ser como é, e que aquilo que se prega como ideal para um corpo, por exemplo, pode não ser o ideal para ele, observando que o ideal varia de pessoa para pessoa não, havendo um padrão a ser seguido. Com isso, nota-se um aumento em sua confiança, em sua autoestima, em sua vontade de viver e em sua motivação, pois não há conflitos internos entre o que ele é e o que ele deveria ser.

Temas como discriminação sexual ou racial são discutidos, na prática, nos Jogos Cooperativos, pois todos, independente de raça, sexo ou credo, podem fazer parte de um mesmo grupo com um objetivo em comum, tendo que se auxiliarem em grupo para consegui-lo.

Qualquer jogo pode ser cooperativo, dependendo do enfoque que se dá. Por exemplo, se o objetivo é lazer e descontração, pode-se jogar futebol com as regras que são peculiares e mesmo sem estar em um jogo cooperativo, pois, mesmo havendo um vencedor no placar, o objetivo não era este e sim que se sentissem bem e se divertissem independente do placar, como se pode enxergar, por exemplo, em uma brincadeira entre

pai e filho, na qual o pai joga com seu filho e nenhum dos dois está se importando com o placar, mas sim em compartilhar aquele momento de alegria. Então não há porque se modificar a estrutura dos esportes, da luta, ginástica ou da dança e sim de seu enfoque, do ganhar em quantidade pelo ganhar em qualidade.

Claro que não se trata de uma tarefa fácil numa sociedade em que a todo o momento se busca vencer a todo custo e que aquele que tem mais é visto como o melhor, mas se puderem perceber que, independente da quantidade, se não houver qualidade de nada adiantará, talvez as coisas comecem a mudar. Então pode-se utilizar os Jogos Cooperativos não como atividades físicas específicas e dissociadas das demais, mais sim como um enfoque, um modo de ver e vivenciar as experiências corporais. As atividades específicas tidas como Jogos Cooperativos nada mais são do que esta demonstração da mudança no enfoque na prática, mas nada impede que possamos, por exemplo, jogar vôlei cooperativamente.

Quando o indivíduo preza pela sua saúde e esta integrado a um grupo de referência com o qual compartilha atividades socioculturais e cujos valores não estimulam o consumo de droga, terá mais recursos para se evitar estes riscos. (PCNs, 1997)

Toda e qualquer atividade física dentro do Currículo Escolar da Educação Física pode se tornar cooperativa, mas isso não quer dizer que se deva. A proposta é mostrar que os Jogos Cooperativos podem complementar o currículo já existente, sendo que para isso ocorram pequenas mudanças no enfoque das aulas, não descaracterizando, mas sim complementando.

Assim, o educar deve possibilitar ao educando aprender a aprender, ou a gostar de aprender, como destaca SPERB (1972) “a orientação no ensinar a aprender deve ser um trabalho sistemático no sentido de auxiliar a alcançar a atitude de segurança, e de independência nas situações em que deve enfrentar uma tarefa”.

## **Relato Pessoal do Autor**

Ao escolher o tema desta monografia havia a pretensão de que fosse algo que realmente tivesse um significado em nossa vida pessoal e profissional. Dessa forma, veio à mente a eficiência dos Jogos Cooperativos no Ensino Médio. A partir disto, descrevemos um relato de experiência vivenciada em uma Escola da Rede Pública Estadual.

Em 2010, lecionávamos Educação Física, em uma Escola Pública Estadual, (no bairro da Mooca, Zona Leste de São Paulo) para turmas do Ensino Médio. Mesmo não tendo no currículo oficial da Educação Física o tema Jogos Cooperativos, colocamos em nosso planejamento e apresentamos para apreciação da coordenação pedagógica, a qual acatou imediatamente.

Essa prática não tinha sido abordada por nenhum professor nos últimos anos naquela escola, então utilizamos a sala de coordenação (3ºB) como espaço para a experiência inicial, além do fato deste ambiente ter sido atribuído para a função de coordenador.

Era uma turma que apresentava vários casos de agressões verbais a professores e entre os estudantes. Começamos o trabalho discutindo a teorização entre a competição e a cooperação e colocamos várias situações de conflitos e acordos as quais eram necessárias à competição, à cooperação ou ambas. Com esta discussão, foi possível fazer com que os educandos entendessem a nossa intenção e a proposta de trabalho.

Então foi iniciada a prática dos Jogos Cooperativos, inicialmente com alguns jogos competitivos que transformamos em cooperativos e que foram vivenciados pelos educandos. A partir destas práticas, no decorrer dos dias, foi nítida a transformação de muitos deles. Alguns questionavam os jogos e sugeriam outros, outros que não gostavam começaram a participar e as aulas se tornaram muito mais divertidas e atraentes, e inclusive educandos de outras salas pediram para que também trabalhássemos os Jogos Cooperativos com eles.

As atitudes “agressivas” desta turma de coordenação mudou tanto que os próprios educandos, que não se gostavam e se respeitavam,

mudaram sua postura e a forma de se tratarem. Em uma das conversas de ressignificação que fazíamos com eles no final da aula, abordamos a forma que se tratavam, quando relataram que se arrependeram da forma “agressiva” que tiveram com seus educadores. Assim, foi proposto por nós e aceito de imediato, que os estudantes dariam a aulas de Educação Física com o tema Jogos Cooperativos para as outras turmas do Ensino Médio (sobre nossa supervisão), com isso, no decorrer dos dias os outros educandos também vivenciaram os Jogos Cooperativos.

Ao final do ano letivo, em outra conversa ao final da aula, os educandos contaram o quanto tiveram dificuldades em reger aulas e como perceberam como agiram errado com seus educadores e que realmente aprenderam o quanto é difícil lecionar e que se não fosse a compreensão e a cooperação dos colegas nunca o teriam feito.

A maior surpresa que tivemos no último dia letivo, quando os educandos fizeram uma festa de despedida, é que os mesmos convidaram todos seus educadores e agradeceram a sua ajuda e paciência, fechando a festa com um jogo cooperativo envolvendo todos.

## METODOLOGIA DA PESQUISA

A presente pesquisa possui um caráter avaliativo e prático de aplicação pedagógica e empírica, sendo considerada uma pesquisa de campo, por haver a aplicação de uma proposta de trabalho na Educação Física, assim como a coleta de dados que demonstram o uso dos jogos cooperativos nas aulas do Ensino Médio de uma escola pública estadual da cidade de São Paulo, bem como a aplicabilidade dessas pelos professores da disciplina visando à ampliação da compreensão e prática da cidadania pelo educando.

Para a realização deste trabalho, foram coletados dados bibliográficos e de aplicação grupal, tais como, entrevistas, questionários, gravação e relato de aula, numa proposta qualitativa de análise de dados e quantitativos no volume de propostas de trabalho de aplicação.

### **Histórico e Contexto de pesquisa**

A presente pesquisa foi realizada em uma escola da rede pública estadual na cidade de São Paulo, que se encontra no bairro da Mooca na Zona Leste da cidade, região tradicional de imigrantes Italianos da década de 1930, onde se concentrava um grande número de indústrias e armazéns até a década de 1980. Atualmente o bairro da Mooca tornou-se uma região residencial favorecida pelo comércio e bares. O trabalho desenvolvido e relatado foi realizado em uma escola de ensino fundamental II e Ensino Médio, fundada no ano de 1967 que será tratada apenas por “M”, em que foram submetidos à proposta dos jogos competitivos e cooperativos para se verificar a relação na prática do seu dia-a-dia.

O *corpus* do material analisado foi constituído por textos que abordaram a qualidade da educação, publicações impressas ou via internet por: a) pesquisadores, em periódicos educacionais; b) autores de livros dedicados à questão, e c) revistas especializadas em Educação.

## DISCUSSÃO DOS DADOS

O trabalho de pesquisa apresentado objetivou analisar a relevância dos Jogos Cooperativos como prática curricular e pedagógica escolar na disciplina de Educação Física no Ensino Médio, tendo como referência a experiência relatada com a turma de alunos no ano de 2010 na escola “M” da rede pública do estado de São Paulo, com o intuito de conceituar e diferenciar os jogos competitivos e cooperativos na formação humana e cidadã dos educandos.

As estratégias abordadas visaram ao trabalho integrador que pode ser gerado por meio de brincadeiras e jogos cooperativos, em especial com adolescentes que estão em fase de formação social e moral, assim como fortalecer a concepção de equipe destes para uma melhor atuação na sociedade e conseqüentemente junto ao mundo do trabalho.

No desenvolvimento da pesquisa foram realizados três movimentos de aplicação, o primeiro foi o planejamento e aplicação de jogos com características cooperativas, o segundo relato de prática e experiência por parte do docente após a aplicação dos mesmos e terceiro movimento a aplicação de questionários, sendo esses:

- ✓ Um para os educadores;
- ✓ Um para os educandos que já praticaram Jogos Cooperativos;
- ✓ Um para os educandos que não praticaram Jogos Cooperativos – Pesquisas realizadas em Fevereiro de 2014.

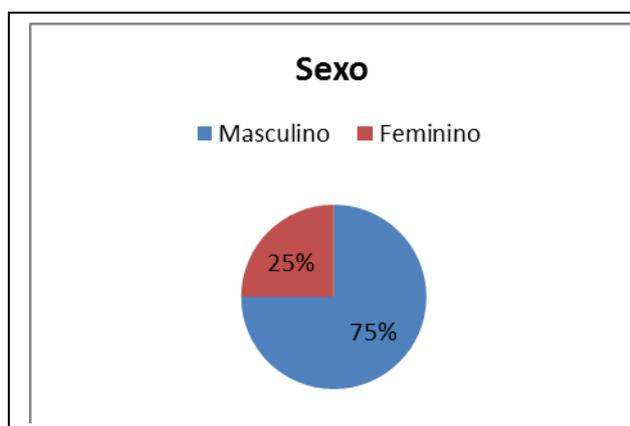
Na perspectiva de organizar um grupo de amostragem, obtivemos os seguintes resultados:

Amostragem	Aplicação
<b>Primeira</b>	Questionário realizado com 12 (doze) educadores que atuam com educandos do Ensino Médio.
<b>Segunda</b>	Questionário realizado com 20 (vinte) alunos do Ensino Médio da Escola Estadual “M”, que já participaram de aulas com Jogos Cooperativos.
<b>Terceira</b>	Questionário realizado com 20 alunos do Ensino Médio da Escola Estadual “M”, que não participaram de aulas com Jogos Cooperativos.

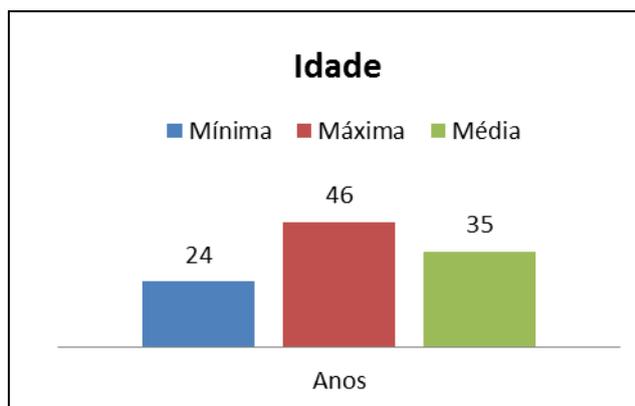
### 12.3. Perfil Docente

Nos aspectos relativos ao perfil dos docentes, a pesquisa contou com uma amostragem de 12 (doze) profissionais da educação atuantes no Ensino Médio da escola “M”, visando à obtenção de dados como idade, sexo, tempo de magistério. Todos os docentes são da disciplina de Educação Física.

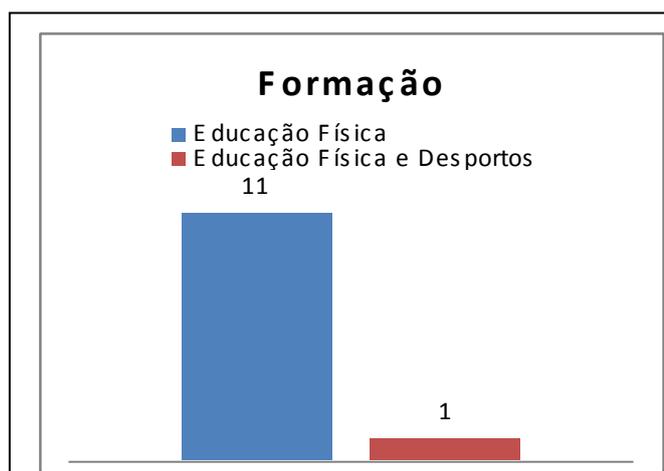
**Figura 1**



\*Dentre os docentes, 75% são do sexo masculino (9 docentes) e 25% do sexo feminino (3 docentes), totalizando assim 100% (12 docentes).

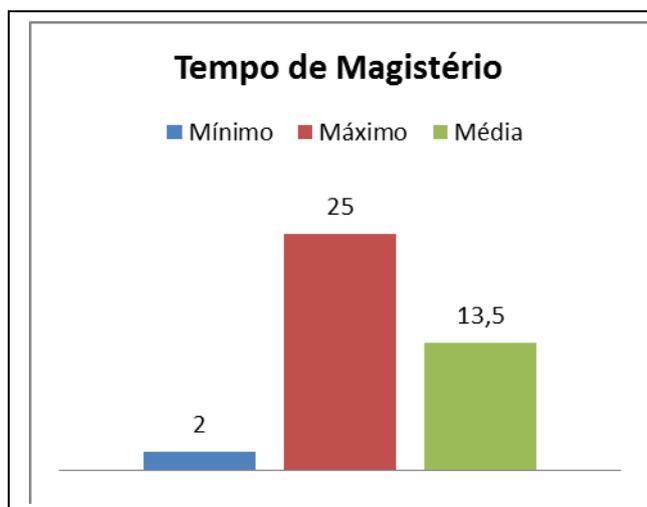
**Figura 2**

\*As idades dos docentes variam de 24 (vinte e quatro) anos a 46 (quarenta e seis) anos de idade, obtendo uma média de 35 (trinta e cinco) anos.

**Figura 3**

\*Destes docentes, 11 (onze) são formados na disciplina de Educação Física e 1 (um) em Educação Física e Desportos.

Figura 4



\*O tempo de magistério entre 2 (dois) anos e 25 (vinte e quatro) anos, obtendo uma média de 13,5 anos.

Figura 5

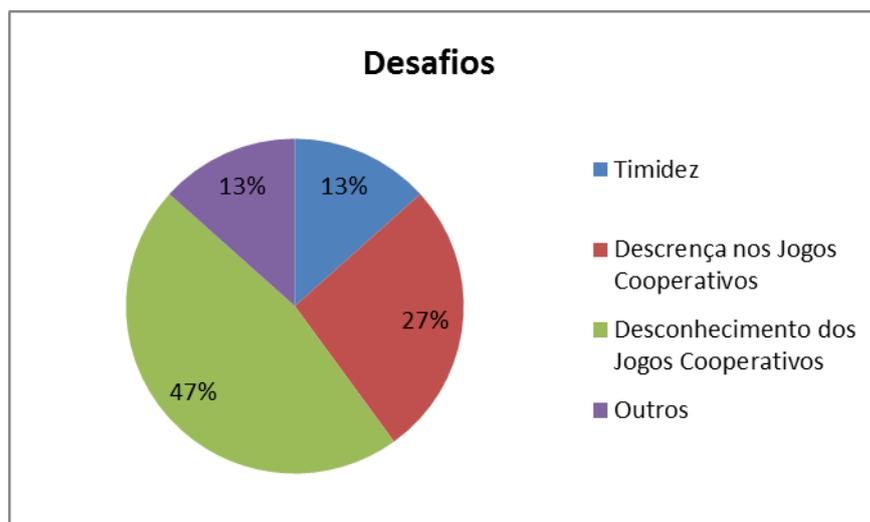


No levantamento do perfil docente, também havia a intenção de análise quanto ao conhecimento e uso dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física. Dentre os profissionais analisados, 67% (8 docentes) utilizam os Jogos Cooperativos em suas aulas, e 33% (4 docentes) não. Dentro destas negativas para a aplicação dos Jogos Cooperativos os motivos foram: a) a não identificação dos Jogos Cooperativos, no currículo da disciplina; b) necessidade de trabalho em equipe entre os docentes.

No que tange aos resultados obtidos pelos docentes com a aplicação dos jogos cooperativos em suas práticas pedagógicas, foi perguntado o que este possibilitou e melhorou no desenvolvimento das aulas, assim como o que puderam observar em relação aos seus alunos.

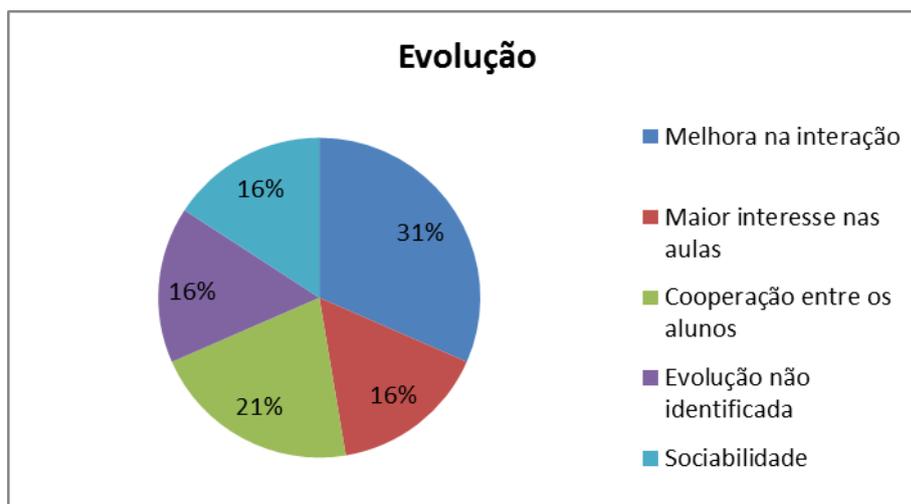
Na figura a seguir apresenta-se o gráfico desta questão, quanto aos avanços e desafios encontrados por eles:

**Figura 6**



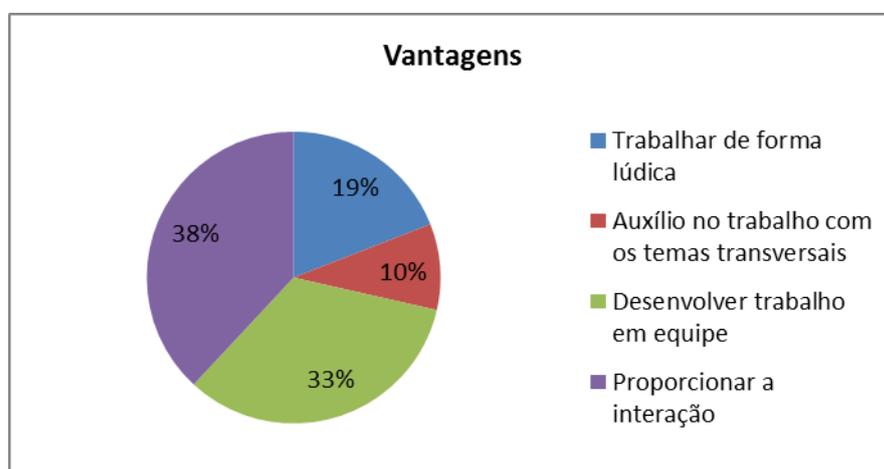
De acordo com o gráfico e ao questionamento referente à percepção quanto aos desafios encontrados na aplicação dos Jogos Cooperativos nas aulas, encontram-se: 13% devido à timidez dos educandos; 27% por descrenças do educandos nos Jogos Cooperativos; 47% por desconhecimento e 13% outros (alunos com aversão aos jogos cooperativos).

Figura 7

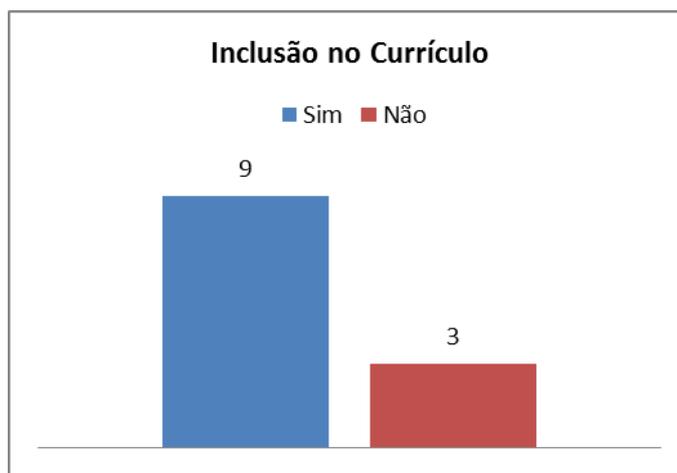


Em relação à evolução identificada na classe, observa-se que: 31% dos docentes verificou a melhora na interação entre os educandos; 16% no maior interesse nas aulas; 21% com relação à melhora na cooperação entre os educandos; 16% com a maior socialização e 21% não constatararam nenhuma melhora.

Figura 8



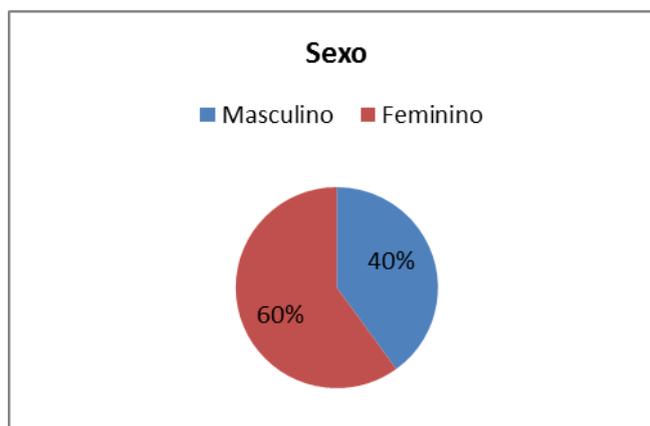
Referente às vantagens de se trabalhar com os Jogos Cooperativos, os resultados foram: 19% dos docentes acredita que seja uma forma lúdica de se trabalhar; 10% verificaram seu auxílio para se trabalhar com temas transversais; 33% como forma de desenvolver o trabalho em equipe e 38% como um modo de proporcionar a interação entre os educandos.

**Figura 9**

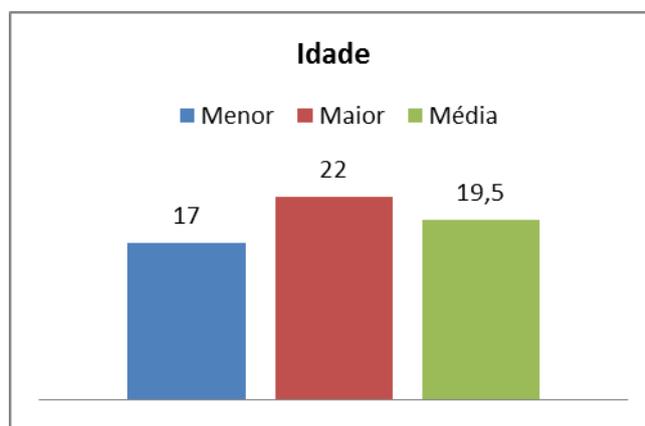
Referente à inclusão dos Jogos Cooperativos no currículo de Educação Física, 9 (nove) docentes acreditam que esses jogos devem fazer parte do currículo da disciplina, os demais não acreditam, devido a não contar na grade programática disciplinar e por faltas de referências bibliográficas sobre o assunto.

#### **12.4 - Perfil: Alunos (que participaram dos Jogos Cooperativos)**

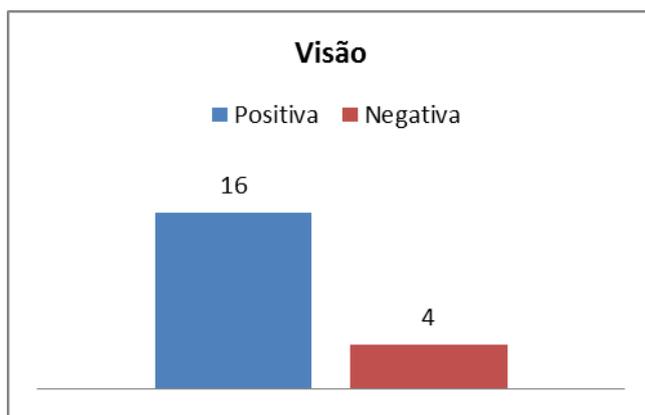
No segundo questionário analisado, havia o objetivo de realizar o levantamento do perfil dos alunos que já participaram de atividades cooperativas e obter dados quanto à idade, sexo e percepção quanto às mudanças obtidas, resistências e facilitadores proporcionados pelos Jogos Cooperativos.

**Figura 10**

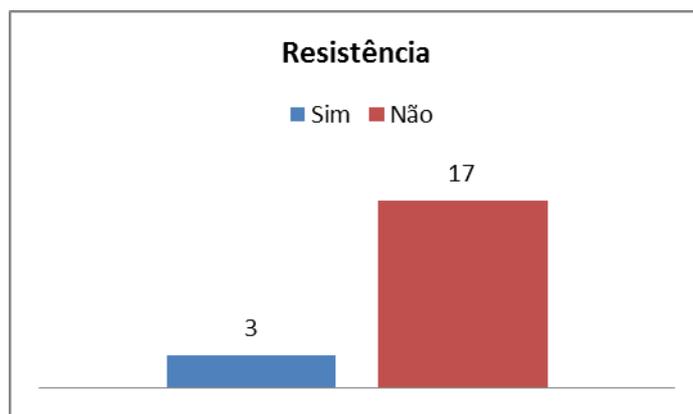
Dentre os educandos analisados, 60% são do sexo feminino (12 educandos) e 40% do sexo masculino (8 educandos), totalizando assim 100% (20 educandos).

**Figura 11**

As idades dos educandos variam de 17 (dezessete) anos a 22 (vinte e dois) anos de idade, obtendo uma média de 19,5 (dezenove anos e meio).

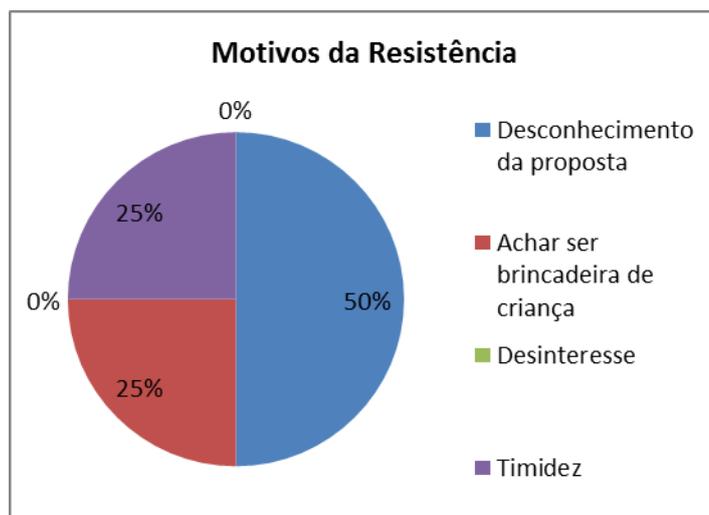
**Figura 12**

Dentre os educandos, 16 (dezesseis) destes têm uma visão positiva sobre os Jogos Cooperativos e 4 (quatro) não, ressaltando-se que todos já participaram destas atividades.

**Figura 13**

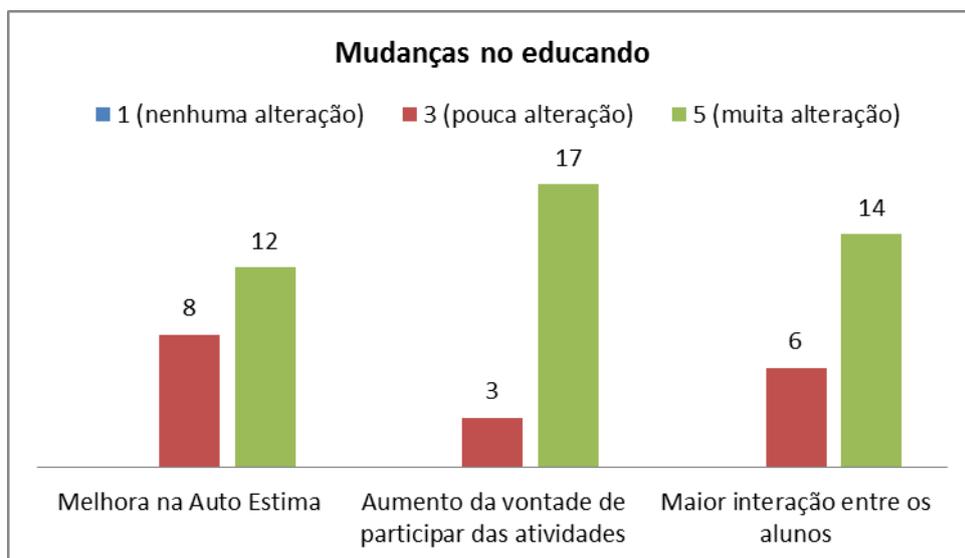
No gráfico acima, é possível verificar que 3 (três) dos educandos tinham algum bloqueio sobre os Jogos Cooperativos e 17 (dezessete) não.

Figura 14



Dentre os motivos daqueles, constata-se que 50% tinha desconhecimento da proposta, 25% achava ser brincadeira de criança e 25% estava tímido à participação.

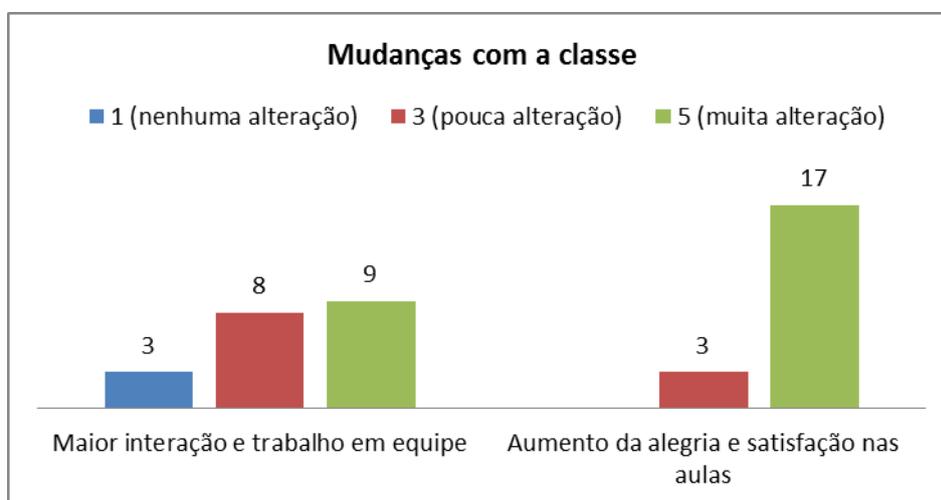
Figura 15



No desenvolvimento das atividades, os educandos perceberam mudanças neles próprios, houve a alegação de que todos tiveram melhoras quanto à autoestima, aumento da vontade de participar das aulas e interação com os demais, como mostrado no gráfico acima, quando questionados sobre os pontos de mudanças em seu cotidiano após a participação nos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física.

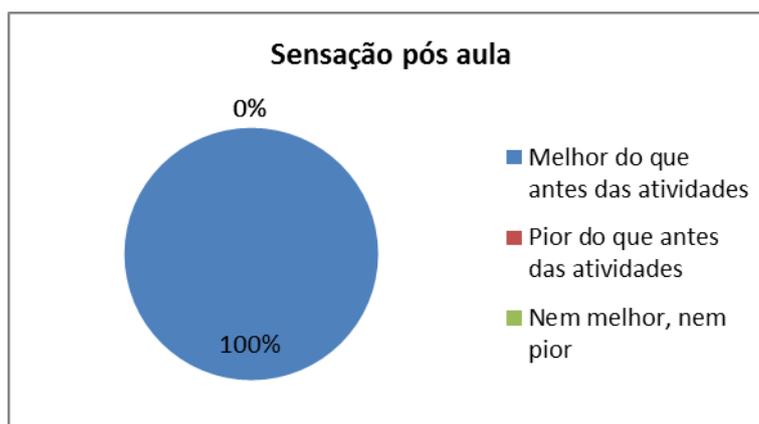
Observou-se que as atividades coletivas melhoraram a autoestima dos alunos, sua interação e participação nas aulas, motivando-os para as práticas. Embora não sejam todos, a maioria dos que não participaram destes jogos ainda assim gostariam de participar e que estes fizessem parte da rotina disciplinar. Inclusive, dentre os docentes entrevistados, encontra-se grande adesão dos Jogos Cooperativos em suas aulas, seja para o trabalho em equipe, maior interação entre os educandos e até como ferramenta para se agregar a outras matérias. Tendo, em suma, mais benefícios e pontos positivos do que o contrário.

**Figura 16**



Em relação às mudanças com a classe num geral, apenas 3 (três) alunos constatam não haver melhoras, ocorrendo, entretanto, para a maioria, melhoras na interação e trabalho em equipe e aumento da satisfação e alegria nas aulas.

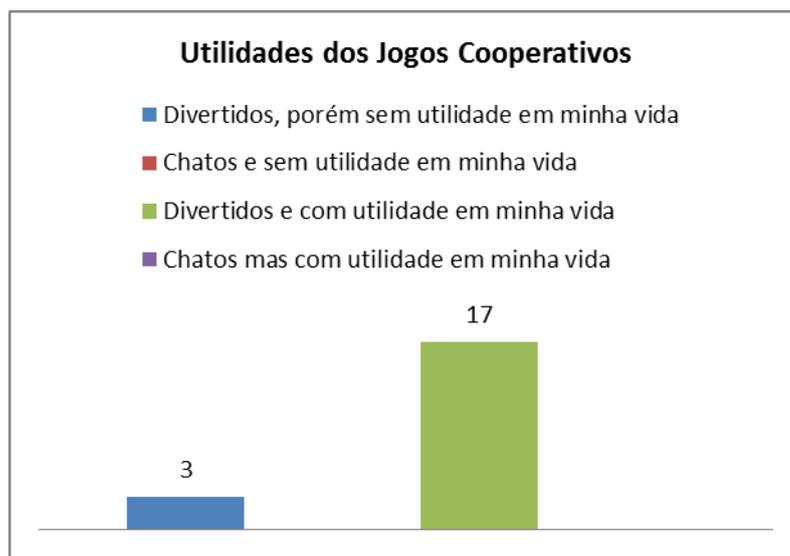
**Figura 17**



Quando questionados quanto às sensações positivas após as aulas, houve unanimidade de que, após as atividades cooperativas, os mesmos sentiam bem estar no término das aulas, assim aumentando o desejo de participação.

Nestes aspectos de utilidade dos Jogos Cooperativos na vida e no cotidiano dos participantes, obtiveram-se os seguintes dados:

Figura 18



Dentre os educandos, 3 (três) responderam ser os Jogos Cooperativos divertidos, porém sem utilidade em sua vida, quanto aos 17 (dezesetes) restantes, além de divertidos, possuem utilidade em suas vidas.

Figura 19



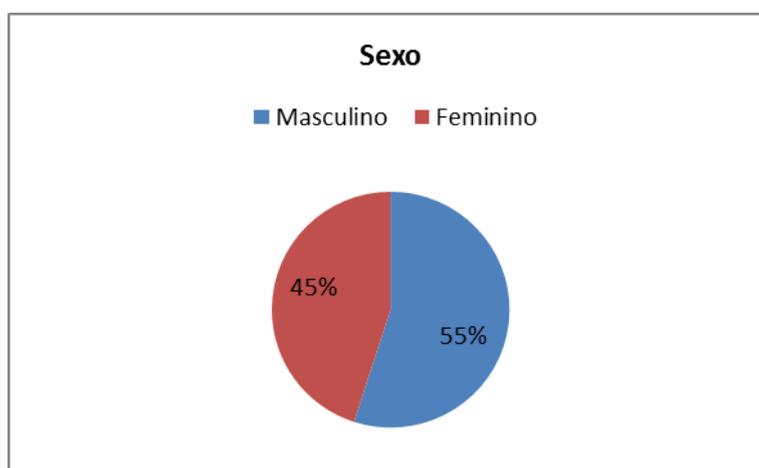
Quando questionados sobre a inclusão destes jogos no currículo da disciplina de Educação Física, imperou a resposta positiva. Os Jogos Cooperativos, neste caso, puderam ser agrupados entre os demais conteúdos do componente curricular da Educação Física, possibilitando abranger ainda mais as vivências pelos educandos e trabalhando-os de forma íntegra.

Por este Intermédio, há possibilidade de trabalhar a cultura corporal com maior facilidade, em uma modalidade esportiva como o futebol, por exemplo, podemos construir jogos que não enfoquem a competição e o elitismo, mas atividades em que todos possam ser inclusos, por se respeitar a expressão corporal de cada um do seu próprio modo, auxiliando sua formação psicológica, afetiva e social, evitando resistências e possibilitando o respeito consigo e com o próximo.

### 12.5 - Perfil: Alunos (não participaram dos Jogos Cooperativos)

O terceiro questionário buscou analisar os alunos do Ensino Médio da escola “M” que não participaram de atividades e Jogos Cooperativos nas aulas de Educação Física, tendo como visão de mundo e de trabalho pedagógico a linha tradicional e competitiva das modalidades esportivas. Neste processo, teve o intuito de coletar dados quanto à idade, sexo, o que conhecem dos Jogos Cooperativos e as mudanças que este pode obter, assim como, resistências e facilitadores por estes proporcionados.

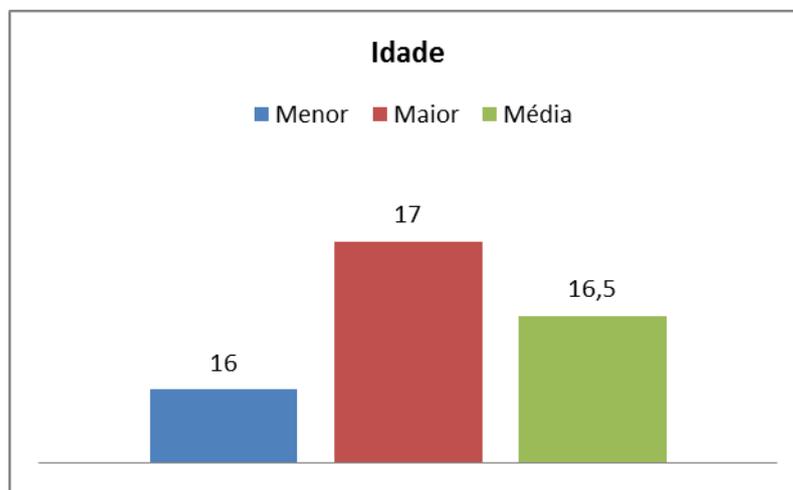
**Figura 20**



Dentre os educandos, 45% são do sexo feminino (9 educandos) e 55% do sexo masculino (11 educandos), totalizando assim 100% (20 educandos). A escolha da turma para aplicação da pesquisa ocorreu de maneira aleatória, o que neste caso, demonstrou que maior parte da turma é do sexo masculino, o que podemos intuir também, a atuação da cooperação como uma ação também masculina, não sendo privilégio

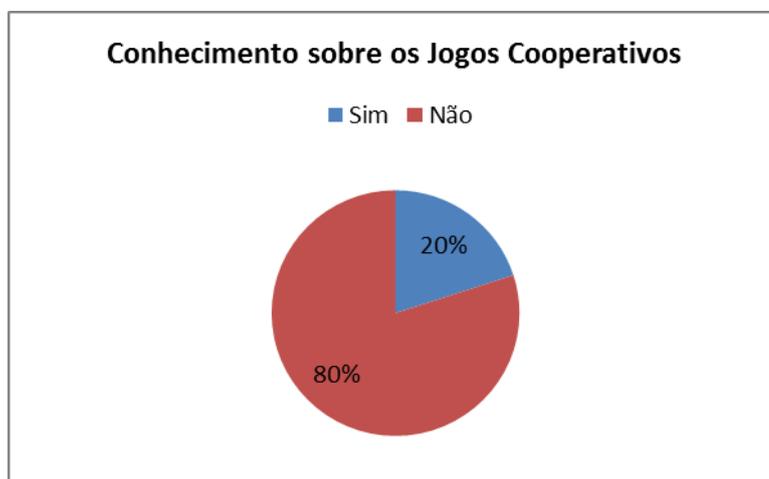
feminino o senso de compaixão e cooperação para com o próximo, não sendo algo instintivo, porém incentivado por meio da educação física e corporal.

**Figura 21**



As idades dos educandos variam de 16 (dezesesseis) anos a 17 (dezesete) anos de idade, obtendo uma média de 16,5 anos.

**Figura 22**



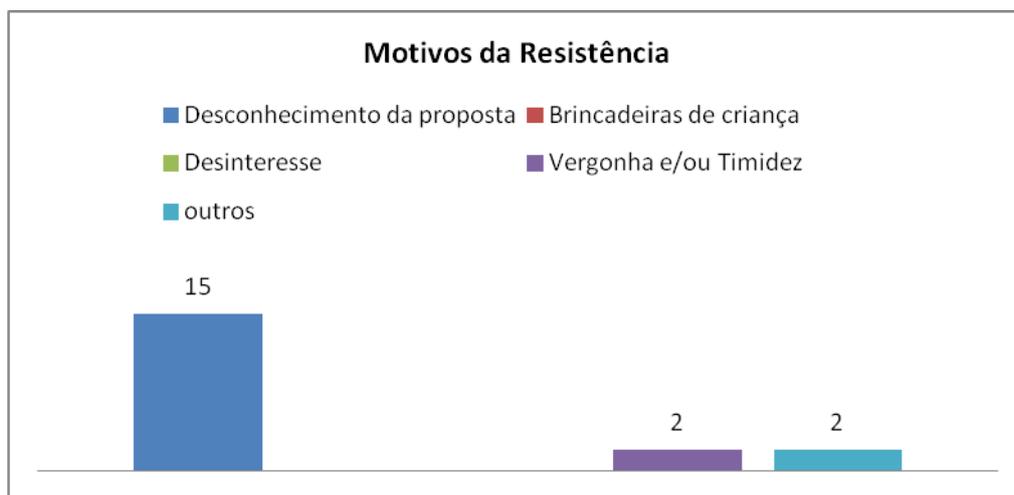
No gráfico acima, apresenta que 20% dos educandos 4 (quatro) tinham conhecimentos dos Jogos Cooperativos e 80% , 16 (dezesesseis) educandos não.

Figura 23

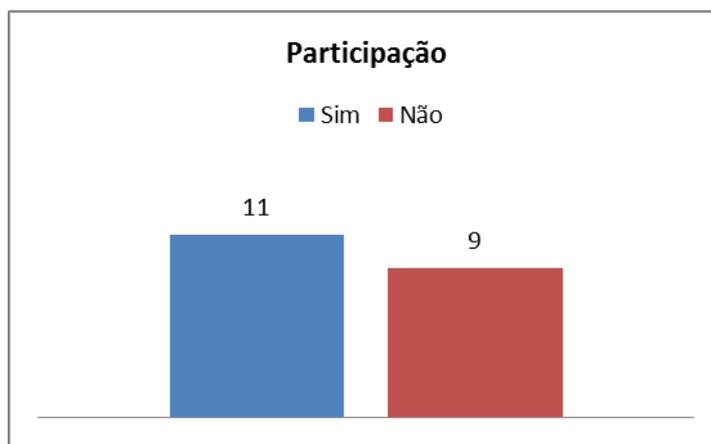


Apenas 5% dos educandos, 1 (um) educando teve alguma experiência com estas atividades e os 95%, 19 (dezenove) educandos não.

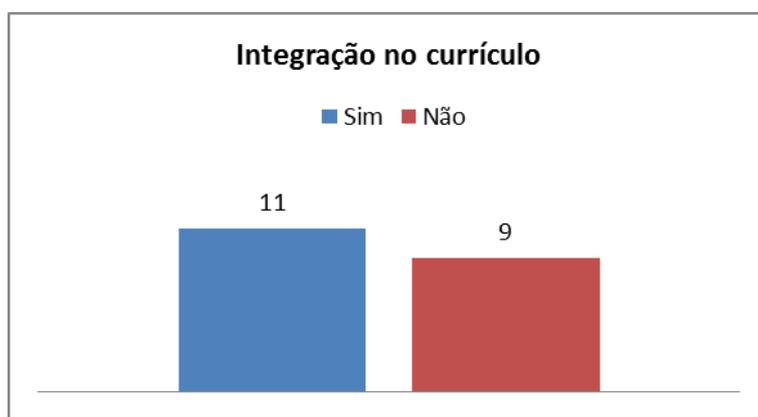
Figura 24



No gráfico acima, verifica-se que: 15 (quinze) educandos desconheciam a proposta (Jogos Cooperativos), 2 (dois) educandos não participaram da atividade por timidez, e 2 (dois) educandos não tiveram oportunidade para a prática.

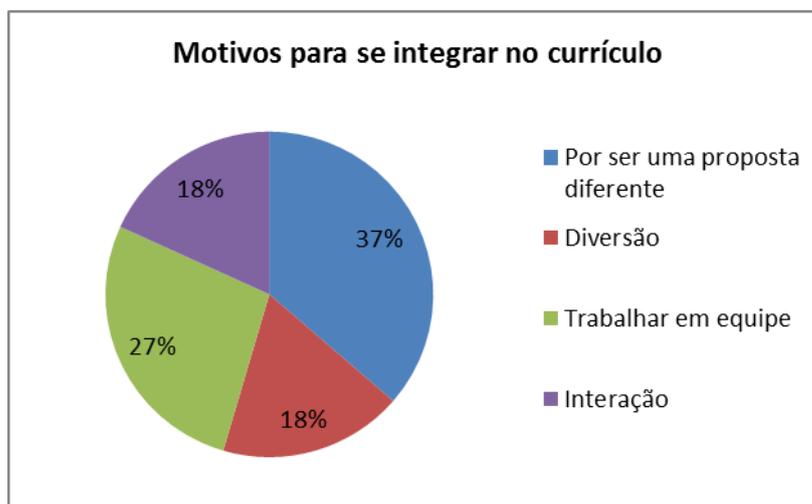
**Figura 25**

Quando questionado sobre a participação destes alunos em atividades cooperativas, dos 20 (vinte) educandos, 11 (onze) gostariam de participar das atividades de Jogos Cooperativos e 9 (nove) não conheciam Jogos Cooperativos.

**Figura 26**

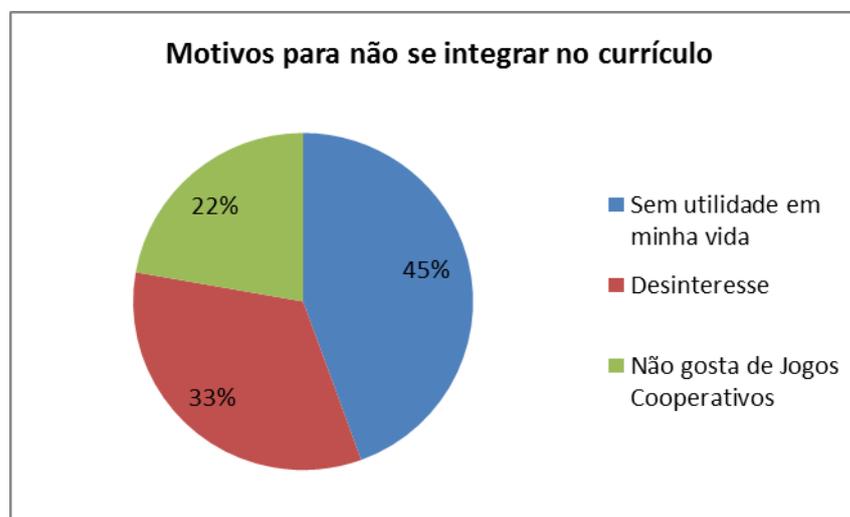
Dentre os 20 (vinte) educandos, 11 (onze) gostariam que os Jogos Cooperativos integrassem o currículo da disciplina de Educação Física e 9 (nove) não gostariam dessa integração com a disciplina.

Figura 27



Quando questionados se gostariam que as propostas cooperativas fossem incluídas no currículo de Educação Física, 37% motivaram sua resposta por ser uma proposta diferente, 18% por serem atividades divertidas, 27% por se trabalhar em equipe e 18% pela interação.

Figura 28



Nesta questão que aborda a utilidade dos jogos cooperativos na vida dos educandos, 45% acredita que os Jogos Cooperativos não têm utilidade para sua vida, 33% não tem interesse na execução e 22% não gosta destas atividades.

**Figura 29**

Dos educandos, 8 (oito) responderem ser os Jogos Cooperativos divertidos, porém sem utilidade em sua vida, 4 (quatro) como sendo chatos e sem utilidade em sua vida, 6 (seis) como divertidos e com utilidade em sua vida e 2 (dois) consideraram estas atividades chatas mas com utilidade em sua vida.

## CONCLUSÃO

Nesta pesquisa, pode-se observar que as atividades coletivas melhoraram a autoestima dos alunos, sua interação e participação nas aulas, motivando-os para as práticas. Embora não sejam todos, a maioria dos que não participaram destes jogos gostaria de participar e que estes fizessem parte da rotina disciplinar. Inclusive dentre os docentes entrevistados encontra-se grande adesão dos Jogos Cooperativos em suas aulas, seja para o trabalho em equipe, maior interação entre os educandos e até como ferramenta para se agregar a outras matérias. Tendo, em suma, mais benefícios e pontos positivos do que o contrário.

Os Jogos Cooperativos poderiam ser agrupados entre os demais conteúdos do componente curricular da Educação Física, possibilitando abranger ainda mais as vivências pelos educandos e trabalhando-os de forma íntegra. Por intermédio dos Jogos Cooperativos podemos trabalhar a cultura corporal mais facilmente, dentro de um esporte como o futebol, por exemplo, podemos construir jogos que não enfoquem a competição e o elitismo, mas atividades em que todos possam ser inclusos, por se respeitar a expressão corporal de cada um do seu próprio modo, auxiliando assim em sua formação psicológica, afetiva e social, evitando resistências e possibilitando o respeito consigo e com o próximo.

É vasto este assunto sobre os Jogos Cooperativos, ainda mais quando se trata de sua inclusão e utilização num tema tão amplo quanto a educação. A finalidade é definida como, o fim último para o qual uma determinada atividade existe. Nesse sentido, a finalidade dos Jogos Cooperativos é contribuir para a educação integral, por meio da prática de atividades físicas racionais e variadas, de acordo com suas necessidades biopsicofisiológicas, ou seja, o desenvolvimento, em seu grau mais elevado, das potencialidades da criança nos planos físico, mental e social.

A cooperação gera novas motivações, novas atitudes, novos valores e capacidades. Se a nossa qualidade de vida futura e talvez até a sobrevivência depender da cooperação, todos perceberemos que, caso

não estivermos aptos a cooperar, ajudarmos uns aos outros, a sermos abertos e honestos, a nos preocuparmos com os outros, com as nossas gerações futuras, talvez possa não haver um futuro. Quando as pessoas se desenvolvem em meio a uma cooperação genuína, passam a gostar, a apreciar e a partilhar com as outras, sabendo que cada uma tem um papel importante a desempenhar. Essa preocupação sincera com o próximo que advém de empreendimentos cooperativos, é essencial para a alta qualidade de vida.

No entanto, se estivermos realmente interessados na sobrevivência e numa qualidade de vida melhor, devemos enfatizar a cooperação, seja nos jogos ou fora deles. Isto porque não há como se tirar as competições totalmente de nossas vidas, ainda mais quando se trata de uma cultura capitalista, não podemos enganar nossos educandos que o seu dia a dia não será competitivo, mas podemos prepará-lo para estar num mundo competitivo com uma visão mais ampla sobre os caminhos que podem escolher seguir e que há outras maneiras de se fazer as coisas de forma mais harmoniosa e benéfica a todos.

Dessa forma, os Jogos Cooperativos podem ser um instrumento de grande auxílio para a socialização dos educandos e para o processo ensino/aprendizagem, pois, possuem um grande potencial de ludicidade e estimulação a uma maior participação e interação dos indivíduos em atividades em grupo. A Educação Física, então, possui um papel muito importante que é o de buscar novas formas de jogar e passar para os educandos uma nova visão de vida em sociedade e formas de jogos diferentes das conhecidas e praticadas atualmente. Os jogos, na Educação Física, devem buscar a estimulação da cooperação entre os educandos, a criatividade, o respeito mútuo e o desenvolvimento da autoestima e sensibilidade, facilitando o processo humanista de ensino/aprendizagem e colaborando com a formação de seres humanos mais íntegros, equilibrados e felizes.

Por fim, trabalhar com os Jogos Cooperativos é ter uma ferramenta a mais, que abre um leque, de modo que se possa utilizá-lo tanto só como agregado as outras disciplinas. Como é vasta a diversidade de atividades

inclusas dentro destes jogos, torna-se um estimulador à participação dos alunos nas aulas e de valores sociais como trabalho em equipe, respeito, solidariedade entre outros.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOCK, A. M. B., FURTADO O., TEIXEIRA, M. L. T. *Psicologias: uma introdução ao estudo de Psicologia*. 14 ed. São Paulo, E. Saraiva, 2008.
- BRASIL, *Constituição Federal*. (1988); 17ª ed. Brasília: Senado Federal, 2001.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física*. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física*. Brasília: MEC/SEF, 2010.
- BORSARI, José Roberto; JORDANO, Ivo; BON, Thales; ROSE, Dante de Jr. *Educação física da pré-escola à universidade: Planejamento, programas e conteúdos*. São Paulo: EPU, 1980.
- BROTO, Fabio Otuzi. *Circulando cooperação: Exercitando a Paz-Ciência da Cooperação*. Santos: Projeto Cooperação, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Jogos cooperativos: O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência*. Santos: Projeto Cooperação, 2002.
- \_\_\_\_\_. *Jogos cooperativos: Se o Importante é Competir, o Fundamental é Cooperar!* 6ª ed. Santos: Projeto Cooperação, 2001.
- CARDOSO, Joel. Reiki Harmonia Universal. Editora Tipo. 2001
- COLLI, Anita S - A consulta do adolescente. In Marques, E. *Pediatria básica*. 8ª Ed., Savier, São Paulo, 1991.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. *A Psicologia da Felicidade*. São Paulo: Saraiva, 1992.
- DEACOVE, Jim. *Manual dos Jogos Cooperativos: "Joguem uns COM os outros e não uns CONTRA os outros"*; trad. Andréia de Faria. Santos: Projeto Cooperação, 2002.
- EMERIQUE, P. S. *Estruturas Grupais e suas Implicações numa Situação de Jogo com Regras*. São Paulo, USP, 1981 (Tese de Mestrado).
- ENDERLE, Carmen. *Psicologia do Desenvolvimento: o processo evolutivo das crianças*. 2ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.
- FARINATTI, Paulo de Tarso Veras. *Criança e atividade física*. Rio de Janeiro: Sprint, 1995.
- FADIMAN, J.; FRAGER, R. *Teorias da Personalidade*. Rio de Janeiro: Harper & Row do Brasil, 1979.
- FERREIRA, Solange L. et. al. *Recreação: Jogos*, 4ª ed., Rio de Janeiro: Sprint, 2000.
- FILHO, Castellani Lino; (ORG.). *Metodologia do ensino de Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.
- FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

GALLARDO, Jorge Sergio Pérez; OLIVEIRA, Amauri A. Bássoli de; ARAVENA, César Jaime Oliva. *Didática de Educação Física: A criança em movimento: jogo, prazer e transformação*. São Paulo, FTD, 1998.

HERBERT, Martin. *Convivendo com adolescentes*. Trad. José Eduardo Ribeiro Moretzsohn. 2ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

HERNANDEZ, Fernando, *Transgressão e mudança na educação*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

HILL, John C. *O Ensino e o Inconsciente*. Imago Editora Ltda. Rio de Janeiro, 1974.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LE BOUCH, Jean. *Educação Psicomotora: psicocinética na idade escolar*. Trad. De Jeni Wolff. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

LOPES, Regina Pereira. *Pedagogia e Emancipação Humana*. Editora Olho D'Água. São Paulo. 2000.

LOPES, Maria da Glória. *Jogos na educação: criar, fazer, jogar*. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Filosofia da Educação*. São Paulo. Editora Cortez. 1994 MARCONDES, E. Et.al – *Crescimento e Desenvolvimento Pubertário em Crianças e Adolescentes Brasileiros*. I. Metodologia. São Paulo, Editora Brasileira de Ciências, 1982.

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à Educação do Futuro*. São Paulo: Cortez, 2000.

MEDINA, João Paulo Subirá. *A educação física cuida do corpo... E "mente"*. 12ª ed. Campinas (SP): Papirus, 2007.

ORLICK, Terry. *Libres para Cooperar, Libres para Criar*. Barcelona: Paidotribo, 1987.

\_\_\_\_\_. *Vencendo a competição*. Trad. Fernando José Guimarães Martins. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

PERRENOUD, Philippe. *Pedagogia Diferenciada: Das intenções à ação*. Porto Alegre, Artmed, 2000.

\_\_\_\_\_. *Dez novas competências para ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PERRENOUD, Philippe et. al. *As competências para ensinar no século XXI*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, Jean. *Biologia e Conhecimento. Ensaio sobre as Relações entre as Regulações Orgânicas e os Processos Cognitivos*. Petrópolis: Vozes, 1973.

\_\_\_\_\_. *O nascimento da inteligência na criança*. 4. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982

\_\_\_\_\_. *Psicologia da Inteligência*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

PICHON-RIVIÈRE, Enrique. *O Processo Grupal*. Trad. Marco Aurélio Fernandes Velloso. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ROGERS, Carl Ransom. *Tornar-se Pessoa*. 6 ed. São Paulo, Martins Fontes. 1982.

SILVA, Teresinha Maria Nelli. *A construção do currículo na sala de aula: o professor como pesquisador*. Editora Pedagógica e Universitária. São Paulo. 1990.

SÃO PAULO (Estado). *Proposta Curricular do Estado de São Paulo: Educação Física*. São Paulo: SEE, 2008.

\_\_\_\_\_. Secretaria da Educação. *Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens, códigos e suas tecnologias / Secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini; coordenação de área Alice Vieira – 2 ed. – São Paulo: SE, 2012.*

SPERB, Dalilla C. *Problemas gerais do currículo*. 2 ed. Porto Alegre. Editora Globo. 1972.

TYLER, Ralph Winfred. *Princípios básicos de currículo e ensino*. Trad. Leonel Vallandro. 5ª ed. Porto Alegre: Globo, 1978.

TOLLE, Eckhart. *O Despertar de uma nova consciência*. Rio de Janeiro. Editora Sextante. 2007.

YOZO, Ronaldo Yudi K.; *100 jogos para grupos: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas*; São Paulo; Ágora, 1996.

## ANEXOS

### ANEXO I – Formulário de Pesquisa: Perfil Docente

1 – Nome

2 – Sexo:

3 – Idade:

4 – Formação:

5 – Tempo de Magistério:

6 - Utiliza Jogos Cooperativos no Ensino Médio? ( ) sim ( ) não. Se não, por quê?

7 - Dentre as opções abaixo, quais os maiores desafios encontrados na aplicação dos Jogos Cooperativos nas aulas?

( ) timidez dos alunos

( ) descrença dos alunos nos Jogos Cooperativos

( ) desconhecimento dos Jogos Cooperativos

( ) outros

8 - Qual a evolução identificada na classe durante o período de aplicação dos Jogos Cooperativo?

9 - Em sua opinião quais as vantagens de se trabalhar com Jogos Cooperativos nas Aulas de Educação Física?

( ) pode-se trabalhar com os alunos de forma mais lúdica

( ) auxilia no trabalho com os temas transversais

( ) possibilitar, ainda mais, que os alunos desenvolvam o trabalho em equipe em cooperação

( ) permitir que os alunos possam se conhecer, estimular e respeitar o próximo em seus limites e facilidades

10 - Em sua opinião os Jogos Cooperativos deveriam ser incluídos no currículo do Ensino Médio? ( ) sim ( ) não. Por quê?

## **ANEXO II – Formulário de Pesquisa – Alunos que participaram de Jogos Cooperativos**

1-Nome:

2-Sexo:

3-Idade:

4-No início, qual sua visão dos Jogos Cooperativos? ( ) positiva  
( ) negativa

5-Você teve alguma resistência em participar das aulas de Jogos Cooperativos? ( ) sim ( ) não. Se sim, por quê?

6-Assinale os motivos da resistência:

( ) desconhecimento da proposta (jogos cooperativos)

( ) por achar que são apenas brincadeiras de criança

( ) desinteresse da aula de Educação Física

( ) vergonha, timidez e medo de "pagar mico"

( ) outros

*Atribua valor de 1 a 5, sendo 1 (nenhuma alteração), 3 (pouca alteração) e 5 (muita alteração), para as questões 7, 8 e 9.*

7-Durante a prática dos Jogos Cooperativos, houve:

( ) aumento do trabalho em equipe

( ) diminuição da timidez

( ) melhora da autoconfiança

( ) aumento do respeito ao próximo

( ) aumento da participação da sala nas atividades

( ) maior empolgação dos alunos para as aulas

( ) maior interação entre os alunos dentro e fora das aulas

( ) aumento do número de amizades

( ) outros

8-No final do ciclo de Jogos Cooperativos, quais as mudanças que você notou em você?

- ) melhora da autoestima e autoconfiança
- ) aumento da vontade em participar das atividades
- ) maior interação com os outros alunos

9-No final do ciclo de Jogos Cooperativos, quais as mudanças que você notou com a classe?

- ) maior cooperação e trabalho em equipe
- ) aumento da alegria e satisfação nas aulas

10-Após o termino da aula com os Jogos Cooperativos, em geral como você se sentia:

- ) melhor do que antes das atividades
- ) pior do que antes das atividades
- ) nem melhor, nem pior

11-Como você classificaria os Jogos Cooperativos:

- ) divertidos, porém sem utilidade em minha vida
- ) chatos e sem utilidade em minha vida
- ) divertidos e com utilidade em minha vida
- ) chatos mas com utilidade em minha vida

12-Você gostaria que os Jogos Cooperativos fossem mais presentes nas aulas de Educação Física?  ) sim  ) não

### **ANEXO III – Formulário de Pesquisa: Alunos que não Participaram de Jogos Cooperativos**

1-Nome:

2-Sexo:

3-Idade:

4-No início, qual sua visão dos Jogos Cooperativos?(  ) positiva (  )  
negativa

5-Você teve alguma resistência em participar das aulas de Jogos Cooperativos? (  ) sim (  ) não. Se sim, por quê?

6-Assinale os motivos da resistência:

(  ) desconhecimento da proposta (jogos cooperativos)

(  ) por achar que são apenas brincadeiras de criança

(  ) desinteresse da aula de Educação Física

(  ) vergonha, timidez e medo de "pagar mico"

(  ) outros

*Atribua valor de 1 a 5, sendo 1 (nenhuma alteração), 3 (pouca alteração) e 5 (muita alteração), para as questões 7, 8 e 9.*

7-Durante a prática dos Jogos Cooperativos, houve:

(  ) aumento do trabalho em equipe

(  ) diminuição da timidez

(  ) melhora da autoconfiança

(  ) aumento do respeito ao próximo

(  ) aumento da participação da sala nas atividades

(  ) maior empolgação dos alunos para as aulas

(  ) maior interação entre os alunos dentro e fora das aulas

(  ) aumento do número de amizades

(  ) outros

8-No final do ciclo de Jogos Cooperativos, quais as mudanças que você notou em você?

- melhora da autoestima e autoconfiança
- aumento da vontade em participar das atividades
- maior interação com os outros alunos

9-No final do ciclo de Jogos Cooperativos, quais as mudanças que você notou com a classe?

- maior cooperação e trabalho em equipe
- aumento da alegria e satisfação nas aulas

10-Após o termino da aula com os Jogos Cooperativos, em geral como você se sentia:

- melhor do que antes das atividades
- pior do que antes das atividades
- nem melhor, nem pior

11-Como você classificaria os Jogos Cooperativos:

- divertidos, porém sem utilidade em minha vida
- chatos e sem utilidade em minha vida
- divertidos e com utilidade em minha vida
- chatos mas com utilidade em minha vida

12-Você gostaria que os Jogos Cooperativos fossem mais presentes nas aulas de Educação Física?  sim  não