



JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: O ENVOLVIMENTO DOS ALUNOS

Zípora de Almeida e Costa Cruz

Instituto Presbiteriano Mackenzie – AEJA-Mack – Brasil

Elisabete dos Santos Freire

Universidade Presbiteriana Mackenzie – Brasil

Resumo: O jogo cooperativo é uma estratégia de ensino utilizada pelos professores nas aulas de Educação Física. O objetivo deste estudo foi analisar o envolvimento dos alunos num projeto que utiliza o jogo cooperativo como estratégia para estimular a internalização de atitudes cooperativas. Para realizar o presente estudo adotamos abordagem qualitativa de pesquisa, sendo realizado um estudo descritivo, com a aplicação de intervenção pedagógica a um grupo de 30 crianças de uma turma do 4º ano (3ª série) do Ensino Fundamental que estudam em escola pública localizada na cidade de São Paulo. Foram realizados jogos cooperativos e competitivos, ao final de cada jogo os alunos discutiam e faziam uma reflexão sobre a participação no jogo. Ao final desse período da aplicação do projeto foi possível observar que os alunos se envolveram nas atividades realizadas, entenderam o conceito de cooperação e sua importância dentro da escola e em sua vida social. Dessa maneira, verifica-se que os jogos cooperativos podem ser uma ferramenta para o trabalho com a dimensão atitudinal dos conteúdos, sem que se adote um modelo dogmático de trabalho.

Palavras-chave: educação física escolar; jogos cooperativos; conteúdos atitudinais.

INTRODUÇÃO

A relevância do jogo na construção do comportamento humano tem sido apresentada por inúmeros autores, como Piaget e Vygotsky. Fundamental no desenvolvimento da criança, esse elemento da cultura lúdica permite que ela, entre outras coisas, construa suas diretrizes culturais, como valores, crenças, normas e formas de linguagem. Dessa forma, ela aprende a desempenhar papéis sociais.

Para Negrine (1995, p. 9), “através do jogo, a criança aprende, internaliza novos comportamentos, verbaliza, entra em comunicação com os demais e, conseqüentemente se desenvolve”. Citando Vygotsky, o autor afirma que elementos do jogo são transferidos para a vida real, ou seja, comportamentos e atitudes dos jogadores ultrapassam o espaço e o momento do jogo. Por isso mesmo, ele tem sido visto como uma ferramenta importante para a expressão moral e ética na escola.

Partindo deste pressuposto, autores como Almeida (2003), Lucon e Schwartz (2004), Brotto (2001) e Carnicelli Filho e Schwartz (2006) propõem a utilização do jogo como instrumento para a construção da cooperação, com a aplicação dos chamados “jogos cooperativos”. De acordo com Brotto (2001) e Carnicelli Filho e Schwartz (2006), nos jogos cooperativos os participantes colaboram entre si, na busca de objetivos comuns, tais como: jogar com o outro, superar desafios em conjunto, compartilhar sucessos, vencer juntos e quebrar as barreiras do individualismo, do medo e do fracasso. Lucon e Schwartz (2004) acreditam que para se atingir objetivos comuns é necessária a ação cooperativa de todos os participantes. As metas e os resultados são estimulados por meio de desafios, os quais devem ser alcançados coletivamente (CAMPOS, 2007).

Correia (2007, p. 1) afirma que os jogos cooperativos “são jogos que têm como base proporcionar a diversão e evitar as violações físicas e psicológicas”. Têm como escopo buscar a integração de todos, bem como a alegria e a valorização do sujeito na construção do processo de participação, salienta Amaral (2007). Para o autor, os jogos cooperativos buscam novas formas de jogar, com o objetivo de diminuir as manifestações agressivas nos jogos, de maneira que sejam promovidas atitudes de sensibilidade, cooperação, comunicação, alegria e solidariedade. Reforçando essa ideia, Baliulevicius e Macário (2006) reafirmam a contribuição dos jogos para a construção de valores humanos essenciais.

Nos jogos cooperativos, para que sejam alcançadas as metas mutuamente aceitáveis, é necessário que ocorra um trabalho em equipe. E dentro dessa visão não é obrigatório que cada indivíduo tenha o seu objetivo igual ao do outro, porém seu alcance deve proporcionar satisfação para todos os integrantes do grupo (AMARAL, 2007).

É possível verificar a existência de autores que vêm nos jogos cooperativos uma importante ferramenta para influenciar o comportamento e as atitudes dos indivíduos praticantes no ambiente escolar, como Carnicelli Filho e Schwartz (2006), Correia (2007) e Baliulevicius e Macário (2006), entre outros. Carnicelli Filho e Schwartz (2006) acreditam que a inserção dos jogos cooperativos na escola pode ajudar na formação e consolidação de valores positivos nos alunos. Correia (2007) concorda com os autores e afirma que esses jogos são considerados relevantes para a Educação Física escolar.

Lucon e Schwartz (2004) afirmam que as aulas de Educação Física escolar apresentam um momento em que os alunos têm a possibilidade mais concreta de interação. Para os autores, o profissional da área de Educação Física tem várias formas de trabalhar atividades inclusivas, dando foco à interação social entre os alunos, pois em suas aulas está lidando com o ser em movimento, além da possibilidade de exploração do “universo lúdico”, podendo gerar mudanças dentro e fora do âmbito escolar.

A partir do que foi exposto, é possível verificar que vários os autores defendem a aplicação dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física. Contudo, ao se analisar a produção sobre o tema, identificam-se alguns problemas, apontados por Natali e Müller (2009). Um desses problemas é a superficialidade na construção do referencial teórico utilizado por esses autores.

Outro problema identificado pelos autores é que, com frequência, os jogos cooperativos são vistos como ferramenta para se estimular nas pessoas um determinado comportamento, considerado o mais adequado para os sujeitos envolvidos. Questionando esta visão, Natali e Müller (2009, p. 296) afirmam que:

A tônica dos conceitos de jogos cooperativos pesquisados (teoria hegemônica) se relaciona com os interesses individuais, no sentido de melhorar a qualidade de vida por meio da prática destes jogos, buscando aperfeiçoar as relações estabelecidas pelos sujeitos que estão vivenciando os jogos, e deixa de lado as considerações acerca da realidade daquele grupo, seus interesses, sua história de vida, sua cultura.

A forma como os jogos cooperativos são trabalhados em aulas merece uma discussão mais aprofundada. Ao se considerar a cooperação como um conteúdo de natureza atitudinal, é preciso discutir se a forma como os jogos cooperativos são aplicados leva a uma aprendizagem por submissão, por identificação ou por internalização. Martins e Freire (2008), investigando a forma como o conteúdo atitudinal aparece nas aulas de Educação Física, comprovaram uma tendência do professor observado em estimular a aprendizagem por identificação e não a internalização. Por vezes, a identificação envolve uma abordagem doutrinária na construção de valores, abordagem esta bastante presente nas escolas, como explica Menin (2002).

Utilizar uma abordagem doutrinária para a construção da cooperação como valor acontece, por exemplo, quando o professor toma todas as decisões envolvidas nas aulas. Assim, ele decide qual jogo será realizado e quais as regras desses jogos. Quando realiza o debate, por vezes, apresenta sua própria síntese, determinando o comportamento considerado correto, sem permitir que os alunos se expressem e que tenham pontos de vista diferentes. Com a aplicação dessa metodologia o aluno tem papel passivo e pode cooperar durante os jogos, submetendo-se ao que diz o

professor, ou imitando o comportamento dito correto. Contudo, se não houver a internalização dessas atitudes e valores, os comportamentos não adotados em outros momentos. Dessa forma, acreditamos que é necessário nos questionarmos sobre o que se pretende com a aplicação dos jogos cooperativos. Queremos diminuir a incidência de comportamentos violentos durante as aulas ou levar os alunos a refletir sobre a vida em sociedade e como a cooperação deve aparecer em seu cotidiano?

Como destaca Tillman (2001) para a internalização de atitudes e valores é fundamental que a criança tenha papel ativo na reflexão e escolha das ações a serem adotadas. Assim, durante as aulas, ela deve assumir papel de responsabilidade e arcar com as consequências por seus atos. Para utilizar os jogos cooperativos nessa perspectiva, as decisões sobre qual jogo realizar e quais regras adotar devem ser tomadas pelos próprios alunos. Dessa forma, o professor ocupará o papel de mediador no processo, criando atividades que estimulem a reflexão e a identificação dos problemas existentes. Além disso, ele deve envolver os alunos na solução dos problemas identificados e na avaliação dos resultados obtidos.

Partindo desse pressuposto, o objetivo do presente estudo foi analisar o envolvimento dos alunos em projeto que utiliza os jogos cooperativos como estratégia para estimular a internalização de atitudes cooperativas.

Raros são os estudos realizados que procuram analisar os possíveis resultados do trabalho com jogos cooperativos. Entre esses raros estudos estão os realizados por Schwartz, Bruna e Luba (2002) e por Baliulevicius e Macário (2006). Em suas pesquisas, eles buscam identificar a perspectiva dos sujeitos sobre os jogos cooperativos e, a partir dos resultados obtidos, afirmam que atividades de caráter cooperativo podem diminuir a incidência de atitudes violentas entre os alunos. Entretanto, é preciso realizar estudos que, além de compreender a representação social dos sujeitos, busquem analisar as ações e reações dos indivíduos envolvidos nos jogos cooperativos.

É importante investigar, também, a forma de aplicação dos jogos cooperativos. Em ambas as pesquisas citadas, não há o detalhamento sobre a intervenção realizada, o que inviabiliza identificar as estratégias utilizadas nas aulas. Assim, não se explicita quem decidiu quais jogos realizar e quais as regras adotadas nesses jogos. Não se discute o papel desempenhado pelos alunos durante as aulas, nem a possibilidade de que eles se envolvam em debates sobre a cooperação e a competição ou outros temas propostos. Dessa forma, a divulgação desses estudos pode estimular a construção de um entendimento equivocado, no qual se crê que o envolvimento dos estudantes em jogos cooperativos levará, automaticamente, à transformação de seu comportamento. Dessa forma, se desconsidera a realidade dialógica desses alunos (NATALI; MÜLLER, 2009).

MÉTODO

Para realizar o presente estudo adotamos abordagem qualitativa de pesquisa, sendo realizado um estudo descritivo, com a aplicação de intervenção pedagógica a um grupo de 30 crianças de uma turma do 4º ano (3ª série) do Ensino Fundamental que estudam em escola pública localizada em São Paulo. A primeira autora foi responsável pela aplicação do projeto, construído e aplicado sob a orientação da segunda autora.

A escolha da escola e do grupo de alunos foi intencional, por acessibilidade, motivada pelas características dos estudantes e pela facilidade no acesso à escola, apresentada pela primeira autora, responsável pela aplicação do projeto. O contato entre pesquisadora e escola fora iniciado havia alguns meses, durante a realização de estágios obrigatórios. No contato com os estudantes, a pesquisadora identificou dificuldades no relacionamento entre eles, com a presença de atitudes violentas, o que motivou a aplicação da pesquisa com esse público.

Antes de iniciar a pesquisa, foram adotados todos os procedimentos éticos necessários, com a informação de todos os envolvidos (responsável pela instituição, professores, responsáveis legais pelos estudantes e estudantes) e a concordância expressa em Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Nesse momento, a diretora do estabelecimento de ensino solicitou que a intervenção não ocorresse durante as aulas de Educação Física, uma vez que esse componente curricular conta apenas com duas aulas semanais. Sugeri que o projeto acontecesse com o acompanhamento da professora generalista, responsável pela turma.

Conversamos com a professora responsável pela turma, para apresentar um resumo do projeto que seria aplicado. Ela demonstrou interesse pelo projeto e sugeriu que fossem incluídas atividades que auxiliassem o desenvolvimento de conteúdos da matemática, que estavam sendo trabalhados em sala de aula. Aceitamos a sugestão da professora, pois não consideramos que essa inclusão fosse inadequada aos objetivos do estudo. Além disso, acreditamos que, dessa forma, seria facilitado o envolvimento da professora na pesquisa, envolvimento este que foi bastante interessante, uma vez que ela acompanhou todas as aulas aplicadas e estabelecia em suas aulas, relações com o que era trabalhado durante o projeto.

Os alunos que participaram do estudo eram de ambos os gêneros e com a média de idade de 9 anos, não havendo nenhuma criança com necessidade especial. E a professora que acompanhava a turma era concursada e com formação em pedagogia. É importante ainda destacar que, como a escola passava por reformas, muitas aulas foram aplicadas em sala, pois havia poucos espaços disponíveis, espaços esses frequentemente ocupados com a realização das aulas de educação física de outras turmas.

O projeto de intervenção, que tinha como tema central os jogos cooperativos, foi aplicado em dez aulas. Os objetivos de aprendizagem que orientaram a aplicação do projeto foram:

- conhecer os jogos cooperativos;
- compreender as diferenças e semelhanças entre os jogos cooperativos e os jogos competitivos;
- vivenciar jogos competitivos e cooperativos;
- perceber como os colegas se envolvem em cada tipo de jogo;
- perceber seu próprio envolvimento em cada tipo de jogo;
- refletir sobre a cooperação nos jogos e na sociedade.

A metodologia de ensino aplicada foi composta por uma seleção de jogos competitivos e cooperativos a serem vivenciados pelos estudantes. Após a realização de cada jogo, foram organizados debates nos quais os estudantes deveriam: analisar a participação de todos, identificando problemas surgidos na realização do jogo, propor formas de solucionar os problemas identificados, construir jogos adaptados, a partir daqueles vivenciados, apresentar sua própria percepção sobre os jogos e a participação dos colegas.

Durante a aplicação do projeto foram realizadas observações das aulas com a construção de um diário de campo. Para análise dos dados, foi aplicada a técnica de análise de conteúdo dos registros realizados, seguindo procedimentos apresentados em Franco (2007).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira aula realizada teve como objetivo aproximar a pesquisadora dos alunos, para que houvesse um melhor conhecimento das características e comportamento do grupo que seria acompanhado, identificando se os alunos tinham dificuldade para realizar atividades em equipe. Foram aplicadas três atividades. A primeira delas foi uma dinâmica na qual os alunos deveriam se apresentar.

A segunda atividade foi o “Desenho Corporal”. Os estudantes foram distribuídos em grupos com cinco integrantes, que deveriam formar com seus corpos um desenho. Durante a realização dessa atividade foi possível identificar alguns conflitos entre integrantes dos grupos. Ao final, os alunos deveriam apresentar sua opinião sobre a atividade realizada. Muitos comentaram que a atividade havia sido agradável e que não seria possível formar os desenhos solicitados sem a participação de todos, destacando a necessidade da cooperação.

No entanto, alguns alunos destacaram que não havia sido fácil trabalhar em equipe, como se pode constatar nos seguintes comentários:

- “No meu grupo, um foi o líder e escolheu o desenho, e nós concordamos em fazer.”
- “Em nosso grupo teve um pouco de briga, discutimos muito até escolher um desenho, mas, no final, entramos em um acordo.”

Quando a aula acabou, foi realizada uma atividade em dupla que só poderia ser possível se os dois integrantes trabalhassem juntos. Discutindo sobre a atividade, os alunos destacaram que essa era outra atividade que envolvia o trabalho coletivo. A seguir, os comentários dos participantes:

- “Eu e meu colega não conseguimos fazer, porque quando um levantava o outro não levantava.”
- “Se todos não ajudassem um ao outro, nós não iríamos conseguir levantar.”
- “Só dá para levantar sem apoiar, se combinar com o colega um jeito legal de levantar.”

As atividades e conversas realizadas permitiram iniciar a reflexão sobre a cooperação e sua importância. Nesse dia, apesar de se mostrarem um pouco tímidos, todos os alunos participaram das atividades propostas. Não se identificou qualquer problema de relacionamento entre eles, nem intolerância para o trabalho com pessoas de gênero diferentes.

Na aula seguinte, foi aplicada uma atividade competitiva, envolvendo cálculos matemáticos e a corrida. Durante a realização da atividade os alunos participaram ativamente e, procurando levar vantagem sobre o adversário, alguns alunos desrespeitaram as regras propostas. Esta era justamente a atitude esperada pelas pesquisadoras que, seguindo proposta de Sarabia (1998), pretendiam estimular, no grupo, o surgimento de conflitos que deveriam ser solucionados pelos próprios alunos, por meio do diálogo.

Dessa forma, encerrada a competição, foi proposto ao grupo que propusesse mudanças para a atividade, na tentativa de solucionar os problemas percebidos, buscando-se formas de estimular a maior participação de todos os envolvidos. A partir dessa estratégia, a pesquisadora atribuiu responsabilidade para os alunos, que tinham o direito de escolher e assumir as consequências por seus atos. Essas estratégias são sugeridas por Sarabia (1998) e por Tillman (2001). Os autores destacam que a aprendizagem de atitudes, visando a internalização, deve permitir ao estudante a tomada de decisões e a construção de suas próprias conclusões.

Nesse momento, muitos alunos se dispersaram, não demonstrando interesse na realização da tarefa proposta. Algumas crianças, isoladamente, procuraram a pesquisadora que aplicava a atividade para apresentar suas propostas. Apenas um pequeno grupo de alunos conseguiu se reunir e construiu propostas coletivas de mudança.

A pesquisadora responsável pela aplicação acompanhou o trabalho dos grupos por alguns minutos. Em seguida, reuniu os alunos e pediu para que um grupo, que conseguira construir uma proposta, a apresentasse aos demais. Após alguns minutos de debate, eles decidiram realizar a atividade com as modificações sugeridas. Porém, ainda assim, algumas crianças não participaram, enquanto outras, embora tenham optado por participar, demonstrassem insatisfação. Essa situação explicita a dificuldade enfrentada pelas crianças para realizar o trabalho em grupo e agir de forma cooperativa, dificuldade esta identificada também por Natali e Müller (2009). Situações semelhantes à descrita podem ser percebidas pelo professor como evidências de um trabalho malsucedido, principalmente se o jogo cooperativo for visto como receita para produzir o comportamento esperado. Entretanto, se o professor considerar o conflito como uma oportunidade para estimular a reflexão e o diálogo entre os estudantes, a falta de envolvimento dos alunos na atividade pode tornar-se um tema de debate significativo.

Encerrada a atividade a pesquisadora organizou uma conversa final, pedindo aos alunos que apresentassem sua opinião sobre a aula. Alguns estudantes afirmaram que a aula não havia sido boa, e argumentaram que não gostaram das mudanças propostas. A intenção dessa conversa final era permitir que as crianças apresentassem seus pontos de vista para os colegas, de maneira organizada. Para isso, a pesquisadora foi responsável por criar um ambiente no qual todos pudessem se expressar, evitando apresentar suas opiniões pessoais, ou seja, evitando a adoção de uma atitude autoritária.

Diferentemente do que aconteceu no projeto aplicado por Natali e Müller (2009), não houve resistência explícita dos estudantes à participação nos debates. Entretanto, foi possível perceber que vários estudantes permaneciam em silêncio ou se envolviam em conversas paralelas enquanto outros colegas participavam do debate.

A terceira aula aconteceu em sala com a realização de três atividades. A primeira delas foi uma competição, realizada em dois grupos. Ao encerrar a atividade, todos os estudantes sentaram-se e a pesquisadora iniciou uma discussão sobre o jogo, questionando a opinião deles sobre a atividade e se consideravam necessário alterar as regras aplicadas. Alguns estudantes comentaram que havia problemas, pois muitos não participavam da atividade. Outros alunos sugeriram regras. Quando um deles declarou ter apreciado o jogo, pois sua equipe havia sido vencedora, o comentário da aluna foi:

- “O importante não é competir, e sim participar e se divertir.”

Aproveitando o comentário da aluna, a pesquisadora iniciou uma discussão sobre o conceito de “jogo cooperativo”. Em seguida foram realizados dois jogos que focalizaram a cooperação. Após a realização de cada jogo, foram realizados debates com os alunos que, mediados pela pesquisadora, apresentavam seus pontos de vista a respeito das atividades realizadas. O objetivo desse debate era estimular a reflexão das crianças sobre a cooperação e a importância do trabalho em equipe. Segundo Amaral (2007), para que as metas coletivas constituintes do jogo cooperativo sejam atingidas é necessário o trabalho em equipe. Durante o debate, vários depoimentos ressaltaram a presença e importância da cooperação nos dois jogos realizados. Os discursos destacados a seguir podem sintetizar as ideias:

- “Nos dois últimos jogos não teve competição.”
- “Nesses dois últimos jogos não precisamos nos preocupar em ganhar ou perder, todos têm de ajudar.”

Contudo, o discurso dos estudantes deve ser analisado com cautela. É preciso considerar a possibilidade de que alguns estudantes, ainda que contrários à visão dos colegas, tenham se sentido constrangidos para apresentar argumentos diferentes. Além disso, é preciso considerar a possibilidade de que a pesquisadora tenha defendido a cooperação e, dessa forma, levado os alunos a considerarem inadequado questionar a autoridade da professora. Alguns deles podem ter apresentado seu discurso com a intenção de agradar a professora, imaginando que ela esperava ouvir tais afirmações.

Dessa forma, é preciso que o professor esteja atento, ao construir aulas com a intenção de estimular a construção de valores, para não adotar estratégias de ensino que estimulem a submissão ou identificação dos alunos. Para Freire (2012) e Menin (2002), por vezes, uma perspectiva doutrinária subsidia a intervenção docente, quando se tenta levar os alunos a adotarem atitudes e valores de forma acrítica, reproduzindo o sistema de valores do professor. Concordando com Goergen (2005, p. 983-1011), acreditamos que

[...] educador deve subsidiar, mediante as relevâncias que imprime aos conteúdos que ministra e suas atitudes didáticas, o processo de desenvolvimento da liberdade, da emancipação e da responsabilização dos educandos. Neste processo, suas aulas não podem resultar em doutrinação, senão que num processo discursivo-argumentativo que vise sempre motivar o educando para que assuma gradativamente sua autonomia pessoal e responsabilidade social.

Nas seis aulas seguintes a estratégia adotada foi a apresentação de diferentes jogos cooperativos. Os objetivos envolviam a vivência motora diversificada, além de aumentar o repertório de jogos que eles conheciam. A seleção dos jogos foi realizada pelas pesquisadoras. No entanto, após a realização desses jogos aconteceram debates, nos quais os alunos apresentavam sua opinião e faziam uma reflexão sobre a participação. Durante os debates se retomava a discussão sobre o conceito de cooperação e de jogos cooperativos, procurando relacionar tais conceitos ao cotidiano dos estudantes. Para exemplificar a relação entre a cooperação na aula e na vida, destaca-se uma atividade na qual os alunos deveriam utilizar vendas nos olhos. Durante o debate, um dos estudantes comentou a insegurança que sentiu por não poder enxergar. A pesquisadora aproveitou a situação para ressaltar as dificuldades enfrentadas por uma pessoa com deficiência visual. Alguns alunos logo afirmaram que todos devem cooperar com pessoas com deficiência, que precisem de ajuda.

Em concordância com Carnicelli Filho e Schwartz (2006), acreditamos que a inserção dos jogos cooperativos no âmbito escolar pode colaborar para a construção dos sistemas de valores nos alunos. Contudo, a vivência de um jogo que exija atitude de cooperação e que exclua a competição, sem que os alunos possam refletir ou participar na escolha não garante que eles valorizem a cooperação e adotem, de forma autônoma, as atitudes cooperativas. Se o professor se limitar a selecionar jogos cooperativos e a apresentar suas próprias crenças, sem estimular a análise por parte dos alunos e a apresentação de pontos de vista diferenciados, estará contribuindo para que os alunos cooperem por submissão ou por identificação, sem que haja a internalização do valor da cooperação.

Ao final da nona aula, a pesquisadora solicitou aos alunos que, para o próximo encontro, realizassem uma tarefa. Eles deveriam selecionar uma fotografia ou elaborar desenhos sobre uma modalidade esportiva e comentar sobre a presença da cooperação e da competição nessa modalidade esportiva. Na aula seguinte, última etapa da aplicação do projeto, os alunos deveriam apresentar a tarefa solicitada. Durante as apresentações, os estudantes explicavam qual a relação estabelecida entre o esporte que pesquisou, a cooperação e a competição.

Todos os alunos acabaram discutindo as mesmas modalidades esportivas: futebol e automobilismo. Foi possível verificar, pelo discurso dos alunos e pelos desenhos e imagens selecionados, que eles acreditam na presença da cooperação nessas modalidades. Dessa forma, para eles, competição e cooperação não são mutuamente excludentes, como se pode perceber nos seguintes depoimentos:

- “Em uma corrida de Fórmula 1, tem muita competição e, por isso, tem de haver cooperação entre os mecânicos e o piloto, se um mecânico errar atrapalha tudo.”

- “Se não tiver cooperação em uma corrida de Fórmula 1 pode ter muito acidente.”
- “O esporte é bom. Imagina se todos trabalharem em equipe... vai ser melhor ainda.”
- “Cooperação é um ajudar ao outro, e no futebol acontece isso, por exemplo, quando o jogador quer roubar a bola do outro, o colega vai ajudar a impedir que isso aconteça.”
- “Um jogador não faz gol sozinho, tem que ter passe de bola, um trabalho em equipe.”

Embora acreditem na importância da cooperação, alguns alunos ressaltam a presença da violência, principalmente na prática do futebol. Ao final de todas as apresentações a pesquisadora aproveitou para perguntar aos estudantes em que momento deve existir cooperação. Em suas respostas, eles afirmaram que é possível cooperar durante um jogo, na sala de aula, ao encontrar pessoas na rua, enfim, na vida. Em seguida, a pesquisadora questionou se a cooperação está presente apenas no discurso deles ou se aparece em suas atitudes. Quase todos foram bem sinceros e disseram que nem sempre cooperam, mas que já estão cooperando mais do que antes, e que entenderam a importância disso.

É necessário destacar aqui que, durante a aplicação do projeto, tentamos discutir a cooperação, mas sem considerá-la como antônimo de competição. Em alguns momentos a pesquisadora salientava que a competição faz parte da vida tanto quanto a cooperação, e que não se defendia a eliminação da cooperação nos jogos e na vida. Nessa perspectiva, concordamos com Correia (2007), para quem o jogo cooperativo não deve vir como forma de substituir os jogos competitivos, pois cada tipo de jogo tem seus objetivos e é relevante na formação dos alunos. Esta ideia é confirmada por Carnicelli Filho e Schwartz (2006), ao afirmar que tanto jogos cooperativos quanto jogos competitivos não só podem, como devem aparecer de forma relacionada.

Em meio à aplicação do projeto foram realizadas algumas conversas com a professora responsável pelos estudantes, para identificar se ela percebera mudança no comportamento deles. Ela relatou que havia percebido algumas transformações. Ela declarou que, no início da aplicação do projeto, percebia que muitos alunos imitavam as atitudes da pesquisadora e as atitudes de cooperação não pareciam naturais. Porém, afirmou que, após a aplicação das aulas, notou que alguns estudantes, voluntariamente, ressaltaram a presença da cooperação em determinadas atividades. Dessa forma, a professora acreditava que eles estão refletindo mais sobre suas atitudes.

A partir do exposto, consideramos que o projeto aplicado atingiu seus objetivos, estimulando os participantes a refletir sobre a cooperação e a competição presente

na escola e em seu cotidiano. No entanto, queremos destacar que, embora os estudantes tenham vivenciado e refletido sobre jogos cooperativos e competitivos e sobre suas atitudes, bem como sobre as atitudes dos colegas ou de familiares, foi possível verificar a insatisfação e a resistência de parte deles com as atividades realizadas. Uma parcela importante dos participantes demonstrava desejo por atividades competitivas ou se mantinha distante das atividades realizadas. Foi possível, ainda, perceber que muitos estavam competindo com os colegas durante jogos cujo objetivo envolvia a cooperação.

Essa atitude dos estudantes não surpreende, nem pode ser entendida como comprovação de insucesso do projeto aplicado. Assim como Natali e Müller (2009), acreditamos na necessidade de um olhar crítico para os jogos cooperativos. Natali e Müller (2009, p. 295) afirmam que na literatura existente sobre o tema predomina uma visão que desconsidera as contradições que marcam a vida social, à medida que advoga a prática dos jogos cooperativos por ser “capaz de produzir prazer e de mudar a mentalidade das pessoas de competitiva para cooperativa, de harmonizar as relações sociais”.

Assim como Natali e Müller (2009), não compartilhamos desta concepção. Entendemos que a obtenção de prazer e a valorização da cooperação não é consequência automática da prática dos jogos cooperativos. Embora uma parcela dos participantes possa apreciar este tipo de atividade, outros podem considerar as atividades competitivas mais desafiadoras e agradáveis, como foi possível observar no grupo de estudantes envolvidos no projeto aqui apresentado.

Nessa perspectiva, entendemos que a aplicação dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física não deve ser entendida como instrumento que transforma o comportamento dos estudantes, de maneira doutrinária. Esta aplicação deve ser vista como um recurso importante para que os alunos possam conhecer essa forma de jogo, compará-la com outras formas, analisar as características de cada jogo e, a partir desse conhecimento, refletir sobre suas atitudes e preferências, sobre as consequências de seus atos e sobre as relações cooperativas e competitivas na sociedade. Essa reflexão será fundamental para que as atitudes adotadas, sejam elas competitivas ou cooperativas, estejam subsidiadas num sistema de valores construído de forma consciente e crítica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Empreendemos este estudo com o objetivo de analisar o envolvimento dos alunos em projeto que utiliza o jogo cooperativo como estratégia para estimular a internalização de atitudes cooperativas. Verificamos que os estudantes se envolveram com o projeto, participando das atividades propostas, refletindo sobre a importância

da cooperação nas aulas, nos jogos e em sua vida. Dessa forma, o jogo cooperativo aplicado se mostrou ferramenta adequada para levar à reflexão sobre o conceito de cooperação e sobre as atitudes necessárias para que a cooperação apareça.

Constatamos, pela análise das observações e dos depoimentos expressos pelos alunos, a presença da reflexão e da autoavaliação, fundamentais para a internalização da cooperação como valor. Percebemos também, pelo depoimento apresentado pela professora, que os alunos transferem elementos discutidos nas aulas para outras situações educacionais vivenciadas na escola. Entretanto, a presença de atitudes competitivas e de conflitos entre os estudantes foi percebida. Tais atitudes devem ser entendidas pelos professores como oportunidades para estimular o diálogo e análise crítica dos estudantes, enriquecendo a aplicação do projeto.

Para a construção de atitudes cooperativas e de outros conteúdos da dimensão atitudinal é preciso que o professor de educação física evite a adoção de propostas pedagógicas doutrinárias, nas quais os alunos são vistos como sujeitos que devem copiar o comportamento de seus professores. Para isso, podem ser utilizados recursos como a atribuição de papéis de responsabilidade e a tomada de decisão em debates e assembleias. Respeitar escolhas feitas por esses alunos passa a ser fundamental na intervenção do professor comprometido com a internalização de atitudes e valores.

COOPERATIVE GAMES IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES: STUDENTS INVOLVEMENT

Abstract: The Cooperative game is a strategy used for the teachers on Physical Education classes. The objective of this study was analyze the involvement of the students on a project that use the cooperative game like a strategy for stimulate the internalization of cooperative attitudes. To conduct this study, we adopted a qualitative approach, being a descriptive study, with the application of pedagogical intervention to a group of 30 children in a class of fourth year (3rd grade) elementary school studying in a public school located in the city of São Paulo. Were realized cooperative and competitive games, and on the end of each game the students has discussed and made a reflection about their participation on the game. On the end of this project application was possible to observe that the students was involved on the activities realized, understood the concept of cooperation and its importance inside the school and on their social life. Thus, occurs that the cooperative games can be a tool to a work with attitudinal dimension of content, unless adopting a dogmatic work model.

Keywords: school physical education; cooperative play; attitudinal contents.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. Jogos cooperativos na Educação Física: uma proposta lúdica para a paz. In: CONGRESSO ESTATAL Y IBEROAMERICANO DE ACTIVIDADES FÍSICAS COOPERATIVAS, 3., 2003, Gijón (Asturias). **Anais...** Gijón (Asturias), 2003. p. 1-18. Disponível em: <http://www.labrinjo.ufc.br/phocadownload/jogos_cooperativos.pdf>. Acesso em: 10 out. 2011.

AMARAL, J. D. **Jogos cooperativos**. 2. ed. São Paulo: Phorte, 2007. 101 p.

BALIULEVICIUS, N. L. P.; MACÁRIO, N. M. Jogos cooperativos e valores humanos: perspectiva de transformação pelo lúdico. **Fitness & Performance Journal**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 1, p. 50-56, jan./fev. 2006.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos: Projeto Cooperação, 2001. 167 p.

CAMPOS, A. **Jogos cooperativos na educação física**, 2007. Disponível em: <<http://pt.oboulo.com/jogos-cooperativos-na-educacao-fisica-37340.html>>. Acesso em: 24 abr. 2008.

CARNICELLI FILHO, S.; SCHWARTZ, G. M. Jogos cooperativos e condutas violentas: visão do professor de Educação Física. **Lecturas: EF y Deportes – Revista Digital**, Buenos Aires, v. 11, n. 96, maio 2006. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd96/violent.htm>>. Acesso em: 18 mar. 2008.

CORREIA, M. M. Jogos cooperativos e Educação Física escolar: possibilidades e desafios. **Lecturas: EF y Deportes – Revista Digital**, Buenos Aires, v. 12, n. 107, abr. 2007. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd107/jogos-cooperativos-e-educacao-fisica-escolar.htm>>. Acesso em: 18 mar. 2008.

FRANCO, M. L. P. B. **Análise de conteúdo**. 2. ed. Brasília: Liber Livro Editora, 2007. 79p.

FREIRE, E. S. **A construção de valores nas aulas de Educação Física**: habitus e illusio no cotidiano de três professoras. 2012. Tese (Doutorado em Educação Física)–Faculdade de Educação Física, Universidade São Judas Tadeu. São Paulo, 2012.

GOERGEN, P. Educação e valores no mundo contemporâneo. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 26, n. 92, p. 983-1011, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v26n92/v26n92a13.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

LUCON, P. N.; SCHWARTZ, G. M. **Educação solidária**: compartilhar é divertido. 2004. Disponível em: <www.unesp.br/prograd/PDFNE2004/artigos/eixo10/educacao-solidaria.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2008.

MARTINS, C. D.; FREIRE, E. S. Conteúdos atitudinais nas aulas de Educação Física: um estudo de caso. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 7, n. 3, p. 21-28, 2008.

MENIN, M. S. S. Valores na Escola. **Educação e Pesquisa**, v. 28, n. 1, p. 91-100, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v28n1/11657.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2009.

NATALI, P. M.; MÜLLER, V. R. Jogos cooperativos: olhando a teoria e escutando a prática. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 20, n. 2, p. 291-303, 2009.

NEGRINE, A. Concepção do jogo em Vygotsky: uma perspectiva psicopedagógica. **Movimento – Publicação da Escola de Educação Física – UFRGS**, Rio Grande do Sul, v. 2, n. 2, jun. 1995. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2183/901>>. Acesso em: 27 fev. 2009.

SARABIA, B. O Aprendizado e o ensino das atitudes. In: COLL, C.; POZO, J. I.; SARABIA, B.; VALLS, E. **Os conteúdos na reforma**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. p. 119-177.

SCHWARTZ, G. M.; BRUNA, H. C.; LUBA, G. M. **Jogos cooperativos no processo de interação social**: visão de professores. 2002. Disponível em: <www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/jogoscooperativos.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2008.

TILLMAN, D. **Atividades com valores para estudantes de 7 a 14 anos**. São Paulo: Editora Confluência, 2001.

Contato

Zipora de Almeida e Costa Cruz
Email: zipora_educa@hotmail.com

Tramitação

Recebido em 19 de outubro de 2012
Aceito em 6 de fevereiro de 2013