

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS COOPERATIVOS PARA O ENSINO DE ESPORTES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Tânia Raquel Ortiz dos Santos¹
Deyvid Tenner de Souza Rizzo²
João Antônio da Silva Barbosa³

RESUMO

O presente trabalho caracteriza-se por ser uma abordagem qualitativa descritiva através de uma pesquisa que mescla características de um estudo de campo com pesquisa exploratória e bibliográfica. O foco são os Jogos Cooperativos e suas contribuições para o ensino de Esportes nas aulas de Educação Física nos anos Iniciais do Ensino Fundamental. O trabalho utiliza-se do método de pesquisa descritiva qualitativa através da utilização de um questionário para os professores de uma Escola Estadual da cidade de Ponta Porã contendo nove perguntas, entre elas de alternativas e questões abertas direcionadas aos professores de Educação Física que atuam no período vespertino e matutino nas turmas iniciais do ensino fundamental em uma Escola Estadual no município de Ponta Porã. Os resultados obtidos com o questionário respondido por professores que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental, revelaram que os mesmos possuem consciência da importância da utilização dos jogos cooperativos como ferramenta pedagógica. Assim, conclui-se que a questão da utilização dos jogos cooperativos como método de aprendizagem da expressão, consciência corporal e como caráter social é muito interessante e necessário no dia a dia das escolas. O professor deve procurar informações e se familiarizar com este tipo de atividades para poder oportunizar novas formas de ensino para seus alunos.

Palavras-Chave: Jogos Cooperativos. Esportes. Educação Física.

ABSTRACT

The present work is characterized by being a descriptive qualitative approach through a research that combines characteristics of a field study with exploratory and bibliographic research. The focus is the Cooperative Games and their contributions to the teaching of Sports in the classes of Physical Education in the Initial Years of Elementary Education. The work will use the qualitative descriptive research method through the use of a questionnaire for the teachers of a State School in the city of Ponta Porã containing nine questions, among them of alternatives and open questions directed to Physical Education teachers who work in the afternoon period and morning in the initial classes of elementary school in a State School in the municipality of Ponta Porã. The results obtained with the questionnaire answered by teachers who work in the initial years of Elementary School, revealed that they are aware of the importance of using cooperative games as a pedagogical tool. Thus, it is concluded that the question of the use of cooperative games as a method of learning expression, body

¹ Licenciatura plena em Educação Física

² Doutor em Ciências do Desporto e professor no curso de Educação Física-FAMAG

³ Mestre em Educação, coordenador e docente do Curso de Educação Física das Faculdades Magsul (FAMAG).

awareness and social character is very interesting and necessary in the day to day schools. The teacher should seek information and familiarize himself with this type of activity in order to provide new forms of teaching for his students.

Key Words: Cooperative Games. Sports. Physical Education.

1. O JOGO E OS JOGOS COOPERATIVOS

A ação de jogar, e principalmente jogar através de conceitos de cooperação, faz parte da história da humanidade. Para Soler (2005, p. 51) os Jogos Cooperativos podem ser definidos como.

[...] propostas que buscam diminuir a agressividade nos jogos e na própria vida, promovendo em quem joga atitudes positivas, tais como: cooperação, solidariedade, amizade e comunicação. São jogos desenhados para o encontro, buscando a participação de todos e sempre desafiando rumo a objetivos coletivos.

As sociedades, desde seus primórdios, sempre apresentaram muitos aspectos de competitividade que acabavam quase sempre em violência. Os jogos cooperativos nasceram como uma forma de amenizar essa competitividade fazendo com que os participantes, principalmente as crianças, pudessem desenvolver suas habilidades com mais segurança.

Para desconstruir ideais individualistas dos alunos, precisamos pregar a cooperação entre as habilidades de cada um, explorando e articulando os conhecimentos de cada ator envolvido, pois todos os corpos devem se sentir ativos no processo percepção e aquisição de novas habilidades motoras (RIZZO, 2017, p. 63).

Foi tentando combater os valores socioeducativos negativos, para introduzir novos valores positivos que os Jogos Cooperativos foram criados. O objetivo desses jogos é prevenir que os problemas sociais surjam antes de se tornarem problemas e, principalmente criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa.

Resgatar, recriar e difundir os Jogos Cooperativos, é um exercício de potencialização de valores e atitudes essenciais, capazes de favorecer o desenvolvimento da sociedade humana como um todo integrado (MUNIZ, 2010).

Por isso, é preciso caracterizar os jogos e organizá-los antes de aplicá-los na educação. Orlick (1989 *apud* Brotto, 2001) dividiu os jogos cooperativos em categorias: jogos cooperativos sem perdedores, jogos cooperativos de resultado coletivo e jogos cooperativos de inversão, na primeira categoria, a vitória é de todo o grupo, na segunda categoria já existem equipes definidas, no entanto, o resultado deve ser partilhado por todos e, na terceira categoria, apesar da divisão em equipes, os participante são volantes nas equipes, levando consigo seus resultados positivos alcançados durante a competição, ou seja, devido a troca de

resultados e participantes, não há um único vencedor e sim um compartilhamento de resultados.

A partir do momento em que se organiza a metodologia de aplicação dos jogos, é possível aplicar estes na educação para que as crianças aprendam entre outras coisas, a cooperar. Nos jogos cooperativos se constroem laços de amizade, confiança sentir-se bem e parte integrante do grupo.

Na visão de Kishimoto (1993) a brincadeira possibilita o aprendizado da cooperação, do respeito a regras, ao próximo, aos limites, o assumir responsabilidades, aceitar penalidade, ou seja, a viver em sociedade.

Nesse sentido, observa-se que o jogo cooperativo tem sua existência relacionada com a evolução humana, sua necessidade de superar o instinto animal natural do ser humano. Os povos sempre tiveram o hábito de manifestar-se através de ritos cooperativos.

2. JOGOS COOPERATIVOS COMO FORMA DE MOTIVAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO

Os jogos cooperativos não se limitam a meras ferramentas para facilitar a aplicação de trabalhos grupais por parte dos professores, mas sim formas que possibilitam a promoção de novas experiências portadoras de efeitos significativos na formação de um indivíduo para vivência coletiva. Assim, a utilização dos mesmos como instrumento educacional ajuda na construção de um mundo melhor.

A distribuição de papéis, o convívio com as regras, a manipulação de sentimentos como a vitória e o fracasso, a rivalidade e a cooperação cultivam valores e comportamentos condizentes com as próprias bases democráticas sobre as quais se fundam a sociedade moderna. À formação de cidadania, respeito aos direitos humanos, inclusão social e combate à violência, sendo um fator que pode contribuir decisivamente para a formação de uma cultura de paz e não-violência, na perspectiva do objetivo mais geral das Nações Unidas e para o desenvolvimento, tendo como paradigma o desenvolvimento sustentável (NOLETO, 2008, p.33).

Em uma sociedade cada vez mais capitalista e competitiva o TER é mais valorizado do que o SER. A mudança é necessária nesse sentido, é preciso alterar a forma como se aprende a ver a sociedade e a si próprio inserido nela, mudar a visão sobre os relacionamentos com outros indivíduos para que nossa sociedade não caminhe para um fim.

Tal mudança depende muito da motivação daqueles que a guiarão e aqueles que serão guiados a ela.

De acordo com Saba (2001, p. 71), fatores pessoais, ambientais e as características das atividades esportivas interferem na decisão individual de cada um em praticar esportes, sendo que “a aderência pode ser entendida como o ápice de uma evolução constante, rumo prática do exercício físico inserida no cotidiano de um indivíduo”. Nesse sentido, o autor afirma que a motivação intrínseca é potencializada pelo grau de apreciação que o indivíduo tem pela atividade escolhida.

Quando uma criança está motivada intrinsecamente, segundo Brotto apud Soler (2002), consegue ficar mais descontraída nas interações dentro de sala de aula. Com a aplicação de jogos cooperativos, ela vai se sentir mais confortável e confiante para superar possíveis bloqueios à sua autoestima, criatividade, entusiasmo e confiança.

A motivação intrínseca está relacionada ao interesse da própria atividade, que tem um fim em si mesma e não como um meio para outras metas. Pode ser considerada como um sistema motivacional independente dos demais, que suporta um tipo concreto de antecipação de metas e um conjunto de crenças e atitudes (KNUPPE, 2006, p.01).

Os jogos cooperativos promovem atitudes mais humanizadas, que propiciam o bem-estar pessoal e do grupo ao qual está inserido. Para Soler (2006, p.116) “os Jogos Cooperativos são propostas que buscam diminuir a agressividade nos jogos e na própria vida, promovendo em quem joga atitudes positivas”, por essa ótica, os jogos cooperativos ajudam a diminuir a exclusão dentro do contexto educacional, pois tiram o foco principal do jogo do ato de ganhar ou perder e passa a valorizar a criatividade dos alunos evitando confrontos individuais e coletivos uma vez que os alunos têm objetivos em comum, a relação de ganhador e perdedor não existe no jogo, os jogos cooperativos têm relação com, o jogar com o outro. Através do pensamento cooperativo, os jogadores são motivados a unir suas ações individuais em prol de um objetivo comum.

Crianças motivadas irão cooperar e superar desafios e dificuldades, e assim experimentarão o gosto das conquistas criando um ciclo de aprendizado baseado na colaboração e benefício mútuo. Em uma sociedade que precisa de uma mudança de mentalidade, jovens persistentemente motivados a trabalhar em equipe aprendem a gostar mais de si mesmos e dos outros dentro do convívio social.

Com o tratamento educacional, conseguiremos valorizar a cooperação, dinamizar a competição, privilegiar as ações dos professores, diminuir valores negativos, conscientizar pessoas para uma prática esportiva para a diversidade e, então,

ascender uma —cultura esportiva na vida das pessoas. Enfim, por meio da intervenção pedagógica dos valores positivos do esporte educacional, em qualquer instância, a prática esportiva pode tornar-se uma possibilidade de reordenação e reorganização do esporte em sua forma mais ampla e garantir a formação de um ser humano autônomo, democrático e participante (RIZZO, 2017, p. 66).

Então o objetivo dos jogos cooperativos é a promoção da paz e participação de todos, independentemente de qualquer característica individual que em uma atividade competitiva poderiam significar algum tipo de vantagem. Por isso se faz necessário um tratamento educacional que integre os conceitos de jogo, esporte e educação, para garantir a formação de um ser humano autônomo, democrático e participante.

2. 1 JOGO, ESPORTE E EDUCAÇÃO

Por ser um direito garantido pela Constituição a todos, a educação deve ser fundamentada na Ciência e Cultura, apoiando o desenvolvimento dos indivíduos que virão a compor a sociedade através do respeito às suas diferenças. A educação pode ser abordada de duas formas basicamente, em uma se educa o indivíduo para ser dominante, na outra para que ele se liberte. Nas palavras de Pinto (2001, p. 04):

Dominante- tem caráter passivo, ou seja, se educa o indivíduo para que sirva de apoio ao fortalecimento da classe dominante. Libertadora- tem caráter transformador, dependendo do grau de instrução, cultural e social pode servir para reverter situações de dominâncias.

Faz parte da natureza humana a inovação e tal característica determinou desenvolvimento de nossas sociedades até o patamar onde estamos agora. Dentro da sala de aula é necessário que se inove também, já que existe uma miscelânea de diferenças relacionadas aos aspectos inerentes da origem de cada aluno. Temos diferenças devido a níveis sociais, cultura, raça, religião, etc.

O processo de ensino/aprendizagem de qualquer jogo requer que alguns objetivos sejam alcançados, como participar ativamente em todas as situações e procurar êxito pessoal e grupal, aceitar o apoio dos outros, apresentar iniciativas, assumir compromissos e responsabilidades, combinar decisões e tarefas em grupo e conhecer e interpretar os fatores de saúde e risco associados à prática da atividade física (IAOCHITE; FILHO, 2016 *apud* RIZZO, 2017).

No mesmo contexto, a tecnologia que inova tanto tem deixado obsoletos os antigos métodos de ensino, através basicamente de aulas aplicativas a base de quadro e giz, e muita

saúde vocal. É extremamente necessário que esse quadro se altere, é preciso diversificar as metodologias de ensino, sempre em busca do resgate do interesse e o gosto dos alunos pelo aprender.

Os jogos cooperativos e outros tipos de jogos podem representar uma mudança muito positiva, considerando sua variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado, envolvendo a construção da autoconfiança, despertando a motivação, desenvolvendo habilidades, destrezas e competências (SILVEIRA, 1998).

Mesmo assim, deve-se ter cuidado em tal abordagem, pois os jogos pedagógicos devem ser utilizados como instrumentos de apoio para os professores, não interferindo nos métodos já consolidados de ensino. Por outro lado, é preciso que tal ferramenta de ensino seja instrutiva para que de forma divertida e sutil, possa conseguir desenvolver aptidões no aluno.

O esporte figura entre uma das mais fortes manifestações culturais e sociais da humanidade, e isto lhe dá um status grandioso perante a sociedade, haja vista a atenção que lhe é dada em noticiários, jornais, revistas e nas próprias conversações corriqueiras entre os indivíduos. Também é conhecido e reconhecido como possuidor de um poder educacional, tanto no meio escolar quanto não escolar, uma vez que a ele é atribuída à capacidade de socialização, de superação das desigualdades, do conhecimento e respeito às regras, do fortalecimento da moral e da inclusão (PIRES et al., 2016, p. 01).

Assim, ao aplicar o esporte como uma ferramenta pedagógica é necessário que, isso ocorra de forma condizente com as finalidades gerais da educação, ou seja, da formação da criança como cidadão através da orientação para a vida no meio social e do desenvolvimento de suas capacidades individuais.

O horizonte pedagógico proporcionado pelo esporte permite que os educandos explorem novos caminhos, ampliando o campo experimental dos alunos, criando obrigações e direitos, estimulando a personalidade intelectual e física e oferecendo chances reais de integração social.

Ao se pensar no esporte como fonte de desenvolvimento para habilidades necessárias à sobrevivência, como foi visto pelo homem primitivo, de modo a torna-lo mais hábil para as caminhadas, a caça, a natação, a defesa, e nos momentos de lazer, entende-se que o esporte surgiu a partir da necessidade do homem se movimentar e de seu fascínio pelo jogo (LYRA FILHO, 1973, *apud* RIZZO, 2017, p.14,15).

A constante evolução da sociedade levou o esporte a um patamar de alto nível, ou esporte de alto rendimento como é chamado, e mesmo que alcançar tal característica tenha

sido importante para os esportes como um todo, dentro da escola é necessário que se enfatize a necessidade de priorizar o desenvolvimento do indivíduo e não apenas o desenvolvimento de habilidades técnicas dos esportes.

Através da educação física os jovens aprendem a ter respeito pelo corpo e assim abrir suas cabeças para os mais diversos assuntos referentes à saúde física e conseqüentemente à saúde mental.

Por isso acredito que o esporte educacional transcende todas as dimensões do esporte e influencia as capacidades humanas para ações mais fraternas e democráticas. [...] Haja vista que, são os profissionais responsáveis por transmitir os valores da prática esportiva que são em grande medida, os protagonistas pelas transformações sociais que o esporte pode possibilitar (RIZZO, 2017, p. 69).

O esporte pode representar um complemento para a educação desde que seja aplicado de forma correta. Como apresenta muitas modalidades, o esporte tem muito a ensinar, pois cada uma destas irá apresentar algum tipo de virtude, pois faz com que o praticante sinta as emoções e sensações físicas e dessa forma reflita sobre os mais diversos aspectos.

Nas palavras de Rizzo (2017, p.19) “pode-se argumentar que o esporte desempenha um importante papel na formação do homem e da vida em sociedade, na transmissão de valores, sendo um mecanismo de tratamento educacional ou fonte de saúde”. As habilidades que o esporte permite e o aprendizado poderão ser levadas para toda uma vida. O judoca aprende a respeitar o oponente e as regras, o praticante de tiro ao alvo aprende a ter paciência, a ginasta, disciplina, os esportes coletivos mostram a importância da cooperação.

O autor destaca diversos autoconhecimentos que podem ser concebidos pela prática esportiva, pois, “através de valores éticos e morais no seio do esporte educacional, é importante demonstrar a importância do respeito ao outro e, com isso, indicar abordagens pedagógicas para o esporte contemporâneo” (RIZZO, 2017, p. 26).

O jogo, nessa perspectiva, pode ser visto como mediador no processo de ensino-aprendizagem, sendo que a adoção de uma postura lúdica, associada a objetivos instrucionais serve para desenvolver comportamentos que propiciem a formação de estruturas cognitivas, psicomotoras e afetivas, capazes de dar suporte e embasamento aos conhecimentos formais, além de estimular habilidades para o aprendizado e criar espaço para a construção das atitudes necessárias ao pleno exercício da cidadania.

Mesmo que as tecnologias caminhem na direção da propagação de conhecimento cada vez mais automática, quase que como em uma osmose, esta ainda não é a realidade. O desenvolvimento de competências no esporte não é diferente, por mais que haja talento, é

necessário que exista uma estrutura de trabalho, avaliações sistemáticas dos processos e resultados e definição de objetivos claros no curto e longo prazo.

Dentro da escola, esse papel fica para a disciplina de educação física, e o educador dessa área precisa estar bem preparado para criar propostas que levem a uma educação comprometida com a formação integral do aluno.

O esporte vinculado à educação focado na escola tem a finalidade conforme Barbosa et al. (2010, p.01) de “democratizar e gerar cultura pelo movimento de expressão do indivíduo em ação como manifestação social e de exercício crítico da cidadania, evitando a exclusão e a competitividade exacerbada.

O fenômeno esportivo tem ocupado lugar de destaque na sociedade o que torna importante a continua avaliação da atuação dos profissionais da área. É plausível então considerar o fenômeno esportivo como algo que não é exclusivamente natural, mas também gerado dentro do contexto escolar e afetado pelas práticas pedagógicas dos professores. (RIZZO; SOUZA, 2013; DAOLIO; OLIVEIRA, 2014).

A figura do profissional de Educação Física é fundamental para integrar o ato de educar ao esporte. Considero que o esporte com tratamento educacional pode transformar positivamente as vidas de crianças e adolescentes, principalmente pela grande influência que pode ter sobre as diferentes dimensões do esporte (RIZZO, 2017, p. 13).

O público do profissional da área de Educação Física é bastante variado, o que pode dificultar seu objetivo de promover a saúde das pessoas através da prática de atividades físicas, pois diferenças culturais e pessoais podem criar atritos e conseqüentemente mais atividades de competição do que cooperação.

Assim, ao desempenhar sua função de acompanhar e orientar as pessoas durante a prática de esportes ou exercícios físicos, principalmente no caso de crianças, o educador pode lançar mão do uso de jogos cooperativos para mitigar grande parte ou totalmente as interferências oriundas das diferenças entre os participantes da atividade.

2. 2 JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCACÃO FÍSICA

Não restam dúvidas com relação à importância da participação de todos os alunos de forma efetiva nas aulas de educação física. Os jogos cooperativos ajudam a avançar frente a antigos paradigmas e dogmas que precisam ser quebrados pois ainda sofrem muitas

influências de modelos tecnicistas e altamente competitivos, como é o caso da influência militar.

Nos jogos cooperativos, segundo Vieira (2013), fica evidente que o envolvimento cooperativo é muito mais explícito do que nas atividades competitivas. Este envolvimento não se apresenta apenas nos alunos com melhor desenvolvimento motor, mas sim em todo o grupo participante. A conquista dos desafios através de ações coletivas desenvolve nos alunos o sentimento de pertencer a um grupo; a valorização da ação de cada indivíduo em prol de um resultado coletivo valoriza e encoraja os alunos; a relação de ajudar-se com maior frequência coloca os alunos diante das diferenças e ensina-os a lidar com as mesmas.

Por se tratar de uma ferramenta pedagógica, o jogo dentro do ambiente escolar, principalmente nas aulas de educação física, se aplicado corretamente, apresenta um caráter de ferramenta altamente útil para o aprendizado de muitos conceitos. Trata-se de atividades que buscam unir os participantes durante e após sua aplicação.

Trata-se também de despertar o instinto e coibir o medo frente a riscos e desafios, tornando a noção de fracasso uma mera possibilidade, não a principal motivação da atividade. É preciso também diminuir a importância do sucesso. Tudo isso serve para reforçar as noções de cooperação e a confiança pessoal e interpessoal, uma vez que ganhar ou perder tornam-se apenas referências para uma avaliação e aperfeiçoamento futuros.

Acredita-se que no contexto escolar, o professor de Educação Física tem um papel essencial, sendo ele o mediador no processo ensino aprendizagem criando espaços, oferecendo materiais e participando dos jogos que propõe, ou seja, é ele que propicia situações para a construção do conhecimento, servindo-se do jogar.

No caso da Educação Física, esses jogos podem ser utilizados durante as aulas, com o objetivo de estimular nos estudantes o autoconhecimento, a integração grupal por meio da cooperação e do respeito à individualidade, aspectos valorizados pela sociedade em seus diferentes setores sociais, como na família, no trabalho, no grupo de amigos, no ambiente escolar. Cabe aos docentes a busca pelo conhecimento das teorias e da aplicabilidade dos conteúdos inerentes aos jogos cooperativos. A esse respeito, os professores de Educação Física dispõem de numerosos instrumentos de avaliação do desenvolvimento dos seus alunos, não somente quanto ao aspecto motor ou cognitivo, mas também referentes às relações sociais experimentadas por eles na escola (VIEIRA, 2013, p.01).

A conquista dos desafios através de ações coletivas desenvolve nos alunos o sentimento de pertencer a um grupo; a valorização da ação de cada indivíduo em prol de um

resultado coletivo valoriza e encoraja os alunos; a relação de ajudar-se com maior frequência colocando os alunos diante das diferenças e ensinando-os a lidar com as mesmas.

Diante disso, Brotto (1997) considera a cooperação como um processo onde os objetivos são comuns, e as ações são compartilhadas e os resultados são benéficos a todos, portanto, nesse tipo de jogo é necessário que todos pensem em conjunto visando desenvolver estratégias em que a cooperação resultará no alcance de determinado objetivo. Desse modo, todos os participantes poderão sentir-se satisfeitos, uma vez que ninguém foi excluído do jogo e contribuiu para o alcance do objetivo comum.

Esse aspecto cooperativo do jogo reforça a confiança pessoal e interpessoal despertando no sujeito a coragem de assumir riscos, sem a demasiada consideração pelo fracasso ou vitória, pois jogando cooperativamente tem-se a chance de considerar o outro como parceiro, um solidário, em vez de tê-lo como adversário, operando para interesses mútuos e priorizando a integridade de todos (BROTTO, 1997, p. 54).

A principal característica dos jogos cooperativos, segundo Orlick (1989) *apud* Brotto (1997) é o aperfeiçoamento das habilidades de relacionamento e, com estas, a possibilidade de afetar toda a sociedade, transformando atitudes, uma vez que a vida em sociedade representa um grande exercício de solidariedade e de cooperação.

A concepção de jogos cooperativos pode variar de acordo com a abordagem na sua aplicação e em alguns casos pode ter efeito contrário ao proposto, pois se não trabalhado de forma correta, pode gerar ainda mais conflito e acabar sendo um reforço para a exclusão e a exploração daqueles que apresentem características de baixa autoestima. Por outro lado, quando os jogos cooperativos forem aplicados de acordo com princípios tão citados neste trabalho, referentes aos conceitos de ética, moral e cidadania, configurarão uma ferramenta essencial para a formação integral de um cidadão.

4. METODOLOGIA

Este capítulo apresenta informações referentes à metodologia que será utilizada na elaboração do trabalho. Em um primeiro momento a pesquisa é classificada, depois são definidos os métodos de coleta dos dados e por último a análise dos mesmos.

4.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

Esse trabalho foi um estudo que mescla aspectos bibliográficos descritivos com pesquisa de campo qualitativa. Para Lakatos e Marconi (2009, p. 183), a pesquisa bibliográfica,

“[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, materiais cartográficos, etc. [...] e sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto[...]”.

Uma das finalidades da pesquisa bibliográfica é conhecer a produção científica em determinado assunto. Possibilitando ao autor observar os conhecimentos anteriores que auxiliam o autor no desenvolvimento de sua pesquisa.

Para Marconi e Lakatos (2009), existem três tipos de fontes bibliográficas:

- a) Fontes primárias: composto por trabalho original e publicado pela primeira vez pelos autores (teses, livros, relatórios...).
- b) Fontes secundárias: trabalhos não originais que citam trabalhos originais (artigos de revisão bibliográfica, livros - texto...).
- c) Fontes terciárias: contém índices de trabalhos primários e secundários (índices bibliográficos) (MARCONI E LAKATOS, 2009, p. 86).

Pesquisas descritivas tem o intuito de conhecer e descrever um fenômeno sem que haja algum tipo alteração ou interação com o mesmo, para entender o objetivo de interesse em um determinado espaço e tempo. Nas ciências sociais, envolve principalmente a descrição de um fenômeno social: sua forma, estrutura, atividade, mudanças e relacionamentos ao longo do tempo. A pesquisa se baseia em livros, revistas e pesquisas feitas na internet. Sendo esta uma pesquisa bibliográfica.

4.2 LOCAL DE PESQUISA

A pesquisa foi realizada em uma escola estadual na cidade de Ponta Porã - MS. A instituição é mantida pelo Governo do Estado de Mato Grosso do Sul, e oferece atualmente Ensino Fundamental do 2º ao 9º ano e Ensino Médio do 1º ao 3º ano e se encontra localizada em um bairro da cidade.

A escola oferece uma sala adaptada para biblioteca; 13 salas de aula com capacidade para aproximadamente 35 alunos cada; sala de vídeo com capacidade para 35 alunos

contendo aparelhos de projeção, DVD player, e televisor de 42"; sala de tecnologia educacional com 17 computadores com acesso à internet; sala de Educação Física; 02 quadras de esportes, sendo 01 coberta; parque infantil e amplo espaço gramado para recreação. Oferece o ensino regular do 2º ao 9º ano do Ensino Fundamental, do 1º ao 3º ano do Ensino Médio. O atendimento ao público é feito das 06h às 23h10, ininterruptamente.

A escolha desta instituição como local da pesquisa se deu por atender a um público diverso, envolvendo crianças, adolescentes e adultos, ou seja, o contexto ideal para que se possam observar as práticas de competitividade e cooperação entre os indivíduos que ali convivem diariamente, em específico nas aulas de Educação Física.

No período diurno atende 851 alunos e no período noturno 124 alunos, sendo 650 alunos do ensino fundamental distribuídos em 20 turmas e 325 alunos do ensino médio alocados em 09 turmas (PPP 2015). A escola compõe-se da seguinte estrutura organizacional: Direção, coordenação pedagógica, corpo docente, corpo discente, pedagógico, técnico e administrativo setor de secretaria recepção, manutenção e limpeza, associação de pais e mestres e colegiado escolar (PPP, 2015).

4.3 SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos participantes da pesquisa foram quatro professores da disciplina de Educação Física da rede Estadual que lecionam nos anos iniciais do Ensino Fundamental nos períodos matutino e vespertino. Foram observadas também as práticas utilizadas por esses professores em suas respectivas turmas.

Os professores em questão possuem graduação em Educação Física e atuam na educação a mais de dez anos. Considerou-se relevante entrevistar os professores que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental, uma vez que a pesquisa busca investigar quais são as contribuições dos jogos cooperativos para o ensino de esportes nas aulas de educação física nos anos iniciais do ensino fundamental. Desse modo, entende-se que a entrevista propicia uma compreensão do papel do professor e como se desenvolvem as ações que envolvem os jogos cooperativos, uma vez que se acredita que a Educação Física é uma importante disciplina assumindo-se como instrumento de intervenção pedagógica.

4.4 INSTRUMENTOS DE PESQUISA

Após definido o estudo de caso, iniciou-se a fase de preparação da coleta dos dados. Em um primeiro momento foi enviada para os gestores da escola uma carta de apresentação

com um resumo da pesquisa e informações gerais. Nessa carta estará manifesta a vontade do pesquisador em conduzir uma observação no local e registrar as informações em relatórios se assim for autorizado pelos responsáveis pela escola.

Na segunda etapa, foi aplicado um questionário para os professores de educação física público alvo desta pesquisa que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O questionário é um instrumento desenvolvido cientificamente, que integra um conjunto de perguntas ordenadas de acordo com um critério predeterminado, que deve ser respondido sem a presença do entrevistador e que tem por objetivo coletar dados de um grupo de respondentes (MARCONI; LAKATOS, 1999; HAIR et al., 2004).

Finalmente, na terceira fase, organizou-se o material levantado através dos questionários para constituir base de dados. A escolha por aplicar o questionário para os professores se deu por buscar respostas na visão dos mesmos de quais são as contribuições dos jogos cooperativos para o ensino de Esportes nas aulas de educação física nos anos iniciais do ensino fundamental.

As análises qualitativas são exploratórias, ou seja, visam extrair, dos entrevistados ou respondentes de questionário, seus pensamentos que devem ser apresentados de livre e espontânea vontade. Permitem que se evidenciem aspectos subjetivos e que se atinja níveis de motivações não explícitas ou conscientes, mas espontâneas. Servem à busca de percepções e entendimentos sobre os aspectos gerais de determinada questão, ou seja, aqui há espaço para interpretações.

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. Assim, os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa (GOLDENBERG, 1999, p. 34).

Dessa forma, a análise qualitativa dos dados se mostra a mais condizente com o objetivo deste trabalho, que é ter uma compreensão através da percepção dos professores em relação aos benefícios e contribuições da utilização de jogos cooperativos para o ensino de Esportes nas aulas de Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental de uma escola de Ponta Porã.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O objetivo do estudo de caso é analisar a realidade à luz da teoria, supondo-se que os dados coletados servirão de base para a análise conclusiva da pesquisa relacionando-se a realidade com o referencial teórico pesquisado. A coleta de dados aconteceu através de um questionário que foi disponibilizado aos professores de Educação Física para que estes pudessem expressar a sua visão acerca do tema, considerando que o professor tem papel importantíssimo no sucesso de seus alunos. Sua relação com os alunos, sua metodologia e sua postura propiciarão condições para o desenvolvimento máximo de sua turma.

As respostas obtidas com o questionário aplicado estão apresentadas em sequência, sendo analisadas de forma qualitativa.

A primeira parte do questionário que trata da caracterização dos respondentes, apresentou os seguintes dados:

Quadro 1: Caracterização dos sujeitos do estudo

Professores	Idade	Gênero	Formação	Tempo de atuação (experiência)	Principal área de atuação
Professor A	42 anos	Masculino	Educação Física	23 anos	Ensino Fundamental (anos iniciais)
Professor B	47 anos	Masculino	Educação Física	25 anos	Ensino Fundamental (anos iniciais)
Professor C	39 anos	Feminino	Educação Física	18 anos	Ensino Fundamental (anos iniciais)
Professor D	40 anos	Masculino	Educação Física	20 anos	Ensino Fundamental (anos iniciais)

Fonte: Da autora

É possível observar nas informações do quadro, que se trata de professores experientes, que já trabalham na área a mais de dez anos, o que lhes possibilita uma larga experiência na área.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A medida que se foi construindo o embasamento teórico, teve-se a oportunidade de adquirir conhecimentos através de diferentes fontes teóricas. Uma educação que trabalhe a totalidade do aluno deve apresentar para o mesmo o maior e o mais diversificado número de experiências possíveis, realizando atividades que tenham características cooperativas e atividades com características competitivas. Até aí não existe nenhum problema, mas analisando um pouco o processo competitivo é que se chega a duas questões importantes: a

questão da vitória e da derrota e os valores atribuídos a elas; e a oportunidade de jogar os jogos cooperativos aproveitando o prazer de uma atividade lúdica.

Acredita-se que deve haver uma mesclagem de atividades cooperativas e competitivas no processo de ensino, contanto que o professor entenda e reflita sobre as consequências e os objetivos frente à questão da vitória e da derrota em uma aula de Educação Física.

Os resultados obtidos com o questionário respondido por professores que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental, revelaram que os mesmos possuem consciência da importância da utilização dos jogos cooperativos como ferramenta pedagógica. Assim, conclui-se que a questão da utilização dos jogos cooperativos como método de aprendizagem da expressão, consciência corporal e como caráter social é muito interessante e necessário no dia a dia das escolas. O professor deve procurar informações e se familiarizar com este tipo de atividades para poder oportunizar novas formas de ensino para seus alunos.

Partindo da pergunta condutora: quais são as contribuições dos jogos cooperativos para o ensino de esportes nas aulas de educação física nos anos iniciais do ensino fundamental? Conclui-se que na reflexão sobre a questão dos jogos cooperativos fica claro que sempre houve certo condicionamento à participação de atividades que tinham como característica a competição. O que deve induzir os educadores a oferecerem aos seus alunos a oportunidade de vivenciar atividades cooperativas livres de qualquer padronização, onde os alunos possam participar da maneira mais natural possível. Como consequência os mesmos se sentirão muito mais confortáveis e confiantes, apreciarão o prazer de jogar o jogo, envolvendo-se e participando de forma ativa, construindo um ambiente livre de qualquer pressão, propício para o desenvolvimento de sua criatividade.

Desse modo, as aulas de Educação Física devem oferecer princípios básicos de ensino para a formação e construção de valores de seus alunos. Esses princípios devem proporcionar a garantia de inclusão e participação de todos, o respeito a corporeidade singular dos alunos, o privilégio do caráter lúdico, a reflexão sobre as práticas competitivas, a problematização dos valores estéticos da cultura com relação as práticas corporais, entre outros.

A intenção deste trabalho de conclusão de curso não se limita a fechar um processo de graduação, mas sim abrir portas para futuras oportunidades de prosseguir a busca do conhecimento, através de novos desafios.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, et al. Esporte escolar: o jogo de educar. EFDeportes.com, **Revista Digital**. n. 133, p. 1-8, 2009. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd144/esporte-escolar-o-jogo-de-educar.htm>. Acesso em 14/09/2017.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é Cooperar**. São Paulo: Cepeusp, 1995 / Santos: Projeto Cooperação, 1997.

CORREIA, M. M. Jogos Cooperativos: Perspectivas, possibilidades e desafios na Educação Física Escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. 2006.

DE MARCO, A. (org.). **Pensando a Educação Motora**. São Paulo: Papyrus, 1995.

FONSECA, F. R. da; SILVA, E. A. P. C. da. **Os jogos cooperativos na Educação Física escolar: favorecimento das relações interpessoais**. Scientiae Saúde [en linea] 2013, Acesso em 26 de setembro de 2017 Disponível em: <<http://www.uacm.kirj.redalyc.redalyc.org/articulo.oa?id=92929899013>> ISSN 1677-1028

GALVÃO, L. R. R. **A importância da escola no desenvolvimento psicossocial da criança**, 2009. Disponível em: Acesso em 17 de setembro de 2012.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 1997.

JAEGER, W. **Paidéia- A formação do homem grego**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes 1993.

KNUPPE, L. Motivação e desmotivação: desafio para as professoras do Ensino Fundamental. **Educ. rev.**, Curitiba, n.27, p.277-290, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602006000100017&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 27 de setembro de 2017.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. V.. **Metodologia científica**. São Paulo: Editora Atlas, 2004.

NOLETO, M. J. **Abrindo Espaços, Educação e Cultura para a Paz**. Brasília-DF: UNESCO, 2008.

ORLICK, T. **Vencendo a competição**. Tradução de Fernando José Guimarães Martins. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

PINTO, J. F. **Educação física numa perspectiva crítica da cultura corporal: uma proposta pedagógica**. Caxambu, Minas Gerais e São Paulo, 2001.

PIRES et al. Educação Física e esporte: o esporte na escola e da escola nas aulas de Educação Física. EFDeportes.com, **Revista Digital**. Buenos Aires, n. 219, Agosto de 2016. Disponível

Revista Magsul de Educação Física na Fronteira

em: <http://www.efdeportes.com/efd219/o-esporte-na-escola-e-da-escola.htm>. Acesso em 14/09/2017.

RIZZO, D. S. T. **Esporte para todos ou quase todos? Considerações sobre a prática esportiva educacional**. 1 ed. . Ponta Porã – 2017. Editora das Faculdades Magsul – EdFAMAG.

SABA, F. K. **Aderência: a prática do exercício físico em academias**. São Paulo: Manole, 2001.

SILVA, C. M.; VENTURA, D. H. M.; SÁ, K. R. de. Estágio supervisionado em Educação Física: Os jogos cooperativos como estratégia de ensino na escola. EFDeportes.com, **Revista Digital**. Buenos Aires, Año 15, Nº 152, Enero de 2011. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/> Acesso em: 28/09/2017.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.

SOLER, R. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

SOLER, R. **Jogos Cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.