



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
COORDENAÇÃO DO CURSO DE GESTÃO DE COOPERATIVAS

STÊNIO VINICIUS FERREIRA DOS SANTOS

JOGOS COOPERATIVOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM E
DESENVOLVIMENTO NO ESPORTE: A EXPERIÊNCIA E PERCEPÇÃO DOS ALUNOS
PARTICIPANTES DO PROGRAMA “NOVO MAIS EDUCAÇÃO”

ARAGUAÍNA
2017



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
COORDENAÇÃO DO CURSO DE GESTÃO DE COOPERATIVAS

STÊNIO VINICIUS FERREIRA DOS SANTOS

JOGOS COOPERATIVOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM E
DESENVOLVIMENTO NO ESPORTE: A EXPERIÊNCIA E PERCEPÇÃO DOS ALUNOS
PARTICIPANTES DO PROGRAMA “NOVO MAIS EDUCAÇÃO”

Trabalho de conclusão de curso, na modalidade artigo, apresentado à coordenação do curso de Tecnologia em Gestão de Cooperativas da Universidade Federal do Tocantins, para a obtenção do grau de Tecnólogo em Cooperativismo.
Orientadora: Prof. Dra. Roseni Aparecida de Moura

ARAGUAÍNA
2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

- S237j Santos, Stênio Vinicius Ferreira dos .
Jogos Cooperativos Como Ferramenta De Aprendizagem e
Desenvolvimento No Esporte: A Experiência e Percepção Dos Alunos
Participantes Do Programa "Novo Mais Educação" . / Stênio Vinicius Ferreira
dos Santos . – Araguaína, TO, 2017 .
23 f.

Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus
Universitário de Araguaína - Curso de Gestão de Cooperativas, 2017.
Orientadora : Roseni Aparecida de Moura

1. Jogos Cooperativos. 2. Cooperação . 3. Competição. 4. Esporte . I.
Título

CDD 334

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

STÊNIO VINICIUS FERREIRA DOS SANTOS

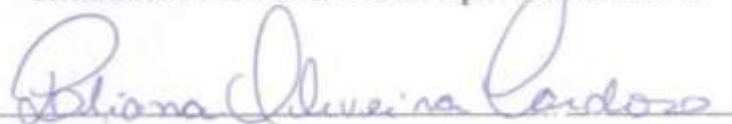
JOGOS COOPERATIVOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NO ESPORTE: A EXPERIÊNCIA E PERCEPÇÃO DOS ALUNOS PARTICIPANTES DO PROGRAMA "NOVO MAIS EDUCAÇÃO"

Aprovado em 22/09/2017.

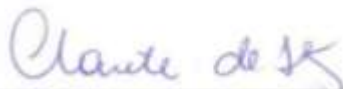
BANCA EXAMINADORA



Orientadora. Prof. Dra. Roseni Aparecida de Moura



Prof. Ma. Poliana Oliveira Cardoso



Prof. Ma. Clarete de Itoz

JOGOS COOPERATIVOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NO ESPORTE: A EXPERIÊNCIA E PERCEPÇÃO DOS ALUNOS PARTICIPANTES DO PROGRAMA “NOVO MAIS EDUCAÇÃO”

Stênio Vinicius Ferreira dos Santos¹
Roseni Aparecida de Moura²

Resumo

Os jogos cooperativos são sempre mencionados como uma possibilidade real de criar um ambiente de cooperação nas diferentes esferas. Assim, este trabalho tem como objetivo verificar a percepção dos alunos acerca da utilização de jogos cooperativos no desempenho, integração das equipes na prática de esportes. Para tanto, foram selecionados três jogos cooperativos e aplicados em três turmas, quais sejam: 6 ano (A) 9 ano (B) e 6 ano (B) do Ensino Fundamental na rede pública do município de Wanderlândia, Tocantins. Participou das atividades um total de cinquenta e cinco alunos, com faixa etária de 11 a 18 anos. Os resultados apurados apontam para a necessidade de criação de projetos que promovam os jogos cooperativos no âmbito escolar, com intuito de melhorar a vivência escolar e o aprendizado dos alunos. Além disso, observou-se que os participantes nos jogos tiveram a percepção de aspectos ressaltados conceitualmente pelos estudiosos, a exemplo, a cooperação, solidariedade, democracia.

Palavras Chave: Jogos Cooperativos, Cooperação, Esporte

¹ Acadêmico do curso de Tecnologia em Cooperativismo da Universidade Federal do Tocantins; E-mail: steniovinicios11@gmail.com

² Bacharel em Gestão de Cooperativas- UFV Dra. Em Extensão Rural-UFV Professora da Universidade Federal do Tocantins Curso Tecnologia em Cooperativismo; E-mail: roseni.moura@mail.uft.edu.br

Abstract

Cooperative games are always mentioned as a real possibility of creating an environment of cooperation in the different spheres. Thus, this study aims to verify the students' perception about the use of cooperative games in the performance, integration of the teams in the practice of sports. In order to do so, three cooperative games were selected and applied in three classes: 6 year (A) 9 year (B) and 6 year (B) of elementary school, participated in activities of a total of fifty five students, concentrated in the age group from 11 to 18 years, in the public network of the municipality of Wanderland, Tocantins. The results show the need for the creation of projects that promote cooperative games in the school environment, in order to improve the school experience and the students' learning. In addition, it was observed that the participants in the games had the perception of aspects emphasized conceptually by the students, for example, the cooperation, solidarity, democracy.

Key words: Cooperative Games, Cooperation, Sport

1 – INTRODUÇÃO

O presente estudo objetivou analisar a aplicação de jogos cooperativos, como ferramenta na aprendizagem e desenvolvimento do esporte no âmbito escolar. Justifica-se, a escolha dessa temática para desenvolvimento deste trabalho a experiência do pesquisador em ministrar aulas de handebol no programa “Mais Novo Educação”³, no Colégio Nossa Senhora da Conceição no município de Wanderlândia- TO. Nesta experiência notou-se tradicionalmente que estes alunos são estimulados a jogar de forma competitiva.

Diante deste ambiente de alta competitividade, percebeu-se a necessidade de realizar uma pesquisa utilizando os jogos cooperativos como possibilidade de aumentar o desenvolvimento e a integração entre as diferentes equipes no ambiente das escolas públicas. Assim, este trabalho buscou responder: em que medida a utilização de jogos cooperativos podem auxiliar no desenvolvimento e integração de equipes na prática de esporte em escolas públicas? Tendo como objetivo principal verificar a percepção dos alunos acerca da utilização de jogos cooperativos no desempenho, integração das equipes na prática de esportes.

O artigo está dividido em quatro partes, além desta introdução. Na primeira buscou-se fazer um referencial conceituando jogos cooperativos e como se dá sua prática no esporte, a segunda apresenta os aspectos metodológicos da pesquisa, evidenciando os jogos escolhidos, na terceira seção são demonstrados os resultados da aplicação dos jogos. Por fim, na quarta seção algumas considerações finais.

³ Por meio da Portaria MEC nº 1.144/2016 e regido pela Resolução FNDE nº 5/2016, O ministério da educação fundou o programa Novo Mais Educação, subsistindo o antigo programa Mais Educação. O objetivo do Novo Mais Educação é melhorar a aprendizagem em língua portuguesa e matemática no ensino fundamental, por meio da ampliação da jornada escolar de crianças e adolescentes. Em 2017, o programa foi regido e implementado por meio da realização de acompanhamento pedagógico em língua portuguesa e matemática e do desenvolvimento de atividades nos campos de artes, cultura, esporte e lazer, impulsionando a melhoria do desempenho educacional. Tem como atores do programa: Coordenador do Programa no âmbito da Secretaria Estadual, Distrital e Municipal de educação; Articulador da Escola, responsável pela coordenação e organização das atividades do programa na escola; Mediador da Aprendizagem, responsável pela realização das 7 (sete) horas de atividades de livre escolha da escola. O programa teve ingressado no Colégio Nossa Senhora da Conceição, No dia 28 de janeiro de 2012, atualmente as atividade realizadas são matemática, português, futsal e handebol.

2 - REFERENCIAL CONCEITUAL

Esta seção tem como objetivo apresentar aspectos conceituais sobre os jogos cooperativos, bem como, entender como se dá o uso dos mesmos na prática de esporte. Para tanto utilizou-se principalmente os conceitos de Brotto (1999), pois se trata de uma referência nesta área à medida que foi percussor dos jogos cooperativos no Brasil.

2.1 - JOGOS COOPERATIVOS

De acordo com, Gonçalves (2007) e Fischer (2007) os jogos cooperativos não é uma prática esportiva contemporânea, teve seu início a milhares de anos, através da união de membros tribais, que se reuniam para celebrar a vida em conjuntos. Para Muniz (2010) os mesmos são uma manifestação cultural observado desde as civilizações primitivas.

A esse respeito, Brotto (1999, p. 66 e 67), precursor dos jogos cooperativos no Brasil, argumenta que:

Alguns povos ancestrais, como os Inuit (Alaska), Aborígenes (Austrália), Tasaday (África), Arapesh (Nova Guiné), e os índios norte-americanos, entre outros, ainda praticam a vida cooperativamente. Através da dança, do jogo e outros rituais, como por exemplo, a tradicional "Corrida das Toras", dos índios Kanela, no Brasil. (BROTTO 1999, p. 66 e 67).

Contudo, como garante Soler (2002), *apud* Rocha (2013), a sistematização dos jogos cooperativos é datada de 1950 graças ao estudioso Ted Lentz dos Estados Unidos, que foi um grande pesquisador desta temática, difundindo a concepção dos jogos cooperativos para diferentes países através de obras como “O Manual de Novos Jogos Cooperativos”, que teve como co-autora a educadora Ruth Cornelius.

Nesse sentido, Amaral (2008) garante que em 1971, surgiu no Canadá, os Jogos Cooperativos, como uma alternativa para “jogar com o outro”, ao invés de jogar “contra o outro”, para incluir, ao invés de excluir, procurando uma nova forma de vivenciar jogos e brincadeiras, tanto tradicionais como novos. Com um novo olhar, através de desafios, metas comuns e regras flexíveis, os objetivos é o prazer de jogar, criando assim integração entre os participantes. Para Brotto (1999) o jogos cooperativos surgiu através da preocupação com a crescente valorização exagerada do individualismo na sociedade. Ainda, segundo o autor os jogos cooperativos foram criados com o propósito de desenvolver habilidades especiais de cada participantes, através de brincadeiras e jogos. Os jogos cooperativos têm como meta desenvolver as habilidades dos jogadores, buscando melhorar a capacidade de interação dos membros envolvidos. Brotto (1999) afirma que os jogos buscam prevenir os conflitos antes mesmos que se tornem um caso de fato, bem retumbante e irreversível para sociedade.

Ainda, Brotto (1999) revela que, os jogos cooperativos chegou no Brasil em 1980, impulsionado pelos grandes movimentos mundiais. Para este autor, os jogos devem ser visto como um processo em que se valoriza o outro como parceiro ao invés de considerara-los como adversário convergindo para interesses mútuos e integrando os participantes.

O autor ressalta ainda que, os jogos tem o poder de alavancar a autoestima dos jogadores sendo que estes são desenvolvidos com objetivo minimizar a pressão em obter resultados nas competições, passando a aumentar a interação e cooperação entre os participantes.

Nesta mesma direção, como garante Timossi et al (2012), pode-se dizer que a vantagem dos jogos cooperativos, é a participação de todos, de maneira que todos vencem e se divertem e busque a integração das classes sociais com objetivo a inclusão social.

Conforme Brotto (1999) argumenta que os praticantes dos jogos cooperativos, enxergam o parceiro como amigo não como rival, tornando-se companheiro de equipe. Neste sentido, entende-se que os jogos cooperativos são de grande valor para o desenvolvimento social das crianças, principalmente no ambiente escolar em que a competição é despertada nas diferentes práticas existentes.

De acordo com estes argumentos Gonçalves e Fischer (2007) afirma que os jogos têm como objetivo, a formação de cidadão, através do esporte, e sua participação social, assim compreendendo os seus valores, e direito perante um cidadão, o respeito e cooperação mútua de forma que evite os conflitos. "Com isso, os aspectos relativos à convivência em grupo, de forma produtiva e cooperativa, apresentam-se como aprendizagens essenciais" (GONÇALVES e FISCHER 2007, p. 58).

Para entender esta temática é preciso resgatar a concepção dos conceitos de cooperação e competição. Segundo Brotto (1999) a cooperação e a competição têm a mesma aparência e forma, não se divide mais se unifica. Neste contexto autor afirma que:

Competição e Cooperação são processos sociais e valores humanos presentes no Jogo, no Esporte e na Vida. São características que se manifestam no contexto da existência humana e da vida em geral. Porém, não representam, nem definem e muito menos substituem, a natureza do Jogo, do Esporte e da Vida (BROTTO 1999, p. 34).

No jogo, a cooperação e a competição estarão sempre presentes, desenvolvendo os jogos cooperativos é possível minimizá-la, mas não extingui-la, ainda assim, a aplicação dos mesmos ajuda os participantes a se libertar da competição, reforçando a confiança e a cooperação. Como bem salienta Silva et al (2012) "os jogos cooperativos têm como sua

principal característica à integração de todos participantes para se cumprir determinado objetivo utilizando a cooperação”. (SILVA et al, 2012, p. 196).

Neste contexto, o quadro a seguir sistematiza a relação entre cooperação e competição.

Quadro 01: Relação entre cooperação e competição na concepção de Brotto (1999)

Percepção\ Ação	Cooperação	Competição
Objetivo	Suficiência, Possível Para Todos, Inclusão.	Abundância x Escassez, Parece Possível só Para Um, Exclusão.
Visão do jogo	Ganhar juntos.	Ganhar do outro
O outro	Parceiros, amigo.	Adversário, inimigo.
Relação	Interdependência, Parceria e Confiança.	Dependência, Rivalidade e Desconfiança.
Ação	Jogar COM, Troca e Criatividade, Habilidade de Relacionamento.	Jogar CONTRA, Ataque e Defesa, Habilidades de rendimento.
Clima do Jogo	Ativação, Atenção e Descontração. Leve	Tensão, Stress e Contração, Pesado.
Resultado	Sucesso compartilhado.	Vitória as custa dos outros.
Conseqüências	Vontade de continuar jogando.	Acabar logo com jogo.
Motivação	Amor	Medo
Sentimentos	Alegria (para muitos), Comunhão (entre todos) Satisfação, Cumplicidade e Harmonia.	Diversão (para alguns), Realização (para poucos), Insegurança, Raiva, Frustração,
Símbolo	Ponte.	Obstáculo.

Fonte: Adaptada de BROTTTO, (1999, p.86).

Para Nicolau (2011, p. 34) "vivemos em um mundo demasiadamente competitivo e, durante toda a nossa formação educacional, temos de lutar por vagas, superar concorrente". Desta forma, "o senso comum, associa a competição com o jogo, como se estes fossem sinônimos e como se um não pudesse existir sem o outro". (BROTTTO, 1999, p. 33). O autor evidencia que a cooperação é um processo em que os objetivos são comuns e beneficia todos participantes. Já a competição pode ser definida como sendo um processo em que os objetivos são mutualmente exclusivos, sendo que as ações são benéficas somente para alguns.

Silva et al, (2012) cita que ao utilizar os jogos cooperativos no esporte, passa a extinguir a velha tradição de que "o importe é sempre vencer, o primeiro lugar é obrigação". "ao seu modo, muitos jogos permitem que sejam jogados de forma cooperativa ou de forma competitiva, dependendo da predisposição dos jogadores" (NICOLAU, 2011, p. 36).

Nicolau (2011) afirma ainda que os jogos cooperativos evitam conflitos, e não existe perdedor e campeão, busca desenvolver a cooperação com intuito fortalecer a integração dos membros participantes, interagir e jogar ao lado e não contra, diminuindo as limitações de uma comunidade competitiva. "A participação igual é suscitada pelo jogo cooperativo, no qual todos os participantes têm o mesmo grau de importância durante a atividade". (CALVO, 2013, p. 5). No mesmo contexto Nicolau (2011) cita que:

Os jogos competitivos, por sua vez, com sua prática de determinar diferenças entre ganhadores e perdedores, frequentemente provocam o desejo de transgredir as regras, de jogar sujo, e, como é comum, de acusar de limitações ou ineficiência os participantes da equipe perdedora. (NICOLAU 2011, p. 39)

O autor relata que, o jogo competitivo menciona os fatos ocorridos durante sua prática, e discrimina os perdedores, o excluindo da vivência esportivas. O mesmo cita que nos jogos competitivos os jogadores burlam as regras e passam a jogar sujo, um ambiente onde os mais habilidosos e aptos a praticá-lo, sobressaem os perdedores não tem espaço. Silva et al (2012) argumenta que:

Utilizando os jogos que envolvam cooperação pode se dizer que estamos preparando o indivíduo para o irresistível contrato da vida real ensinando a pessoa enfrentar barreiras que serão normais e comuns em um mundo consumista (SILVA et al, 2012, p. 197).

No mesmo contexto Brotto (1999) afirma que os jogos englobaram a união preparando os membros a enfrentar a vida de forma correta, partilha o bem com todos. O jogo busca desenvolver nos participantes a cooperação considerando tanto o seu próprio contexto quanto de outros envolvidos na prática esportiva, promovendo assim a integração de todos independentemente de raça e classe social. Tem como objetivo satisfazer os jogadores desenvolvendo a cooperação mútua, através de jogos e brincadeiras, a convivência intelectual aumentada, acabando com paradigma de que só pode brincar ou jogar com pessoas conhecidas, através dos jogos cooperativos a autoestimas dos jogadores ficam bem elevadas, proporcionando os uma qualidade de vida melhor.

2.2 - OS JOGOS COOPERATIVOS NA PRÁTICA DO ESPORTE

Os jogos cooperativos na prática do esporte têm como objetivo promover a cooperação no ambiente tradicionalmente relacionado com a competição. Desta forma, acredita-se que seu uso pode minimizar os aspectos negativos neste ambiente, principalmente quando se trata do âmbito escolar, já que os mesmos “geralmente evitam o confronto ao desenvolver atividades onde não há vencedores ou perdedores” (NICOLAU, 2011, p. 39). A este respeito o mesmo autor revela que através dos jogos cooperativos as crianças ou alunos podem desenvolver habilidades especiais, a pensar mais no próximo respeitando-os e aprendendo a compartilhar e resolver tarefas juntos. “São jogos onde o esforço cooperativo é necessário para se atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos” (BROTTO, 1999, p.76).

A este respeito Brotto⁴ (1999) argumenta ainda que aprendendo a jogar cooperativamente o mesmo tem inúmeros benefícios: participação mútua, inclusão nas atividades recreativas, bem estar, novos amigos, vontade de participar cada vez mais dos jogos e brincadeiras, melhorando seu rendimento escola e participativo.

Vieira (2013) *apud* Neto e Lima (2002) questiona: mas como ensinar a jogar de forma cooperativa? Para o autor a pedagogia dos jogos cooperativos é apoiada nessas três dimensões de ensino-aprendizagem: vivência (incentivando inclusão de todos); reflexão (incentivar as pessoas a refletir sobre as possibilidades de modificar o jogo, para melhorar a aprendizagem de todos); transformação (ajuda a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso). Vieira (2013) salienta ainda que o processo do jogo cooperativo é dividido em: ação – reflexão – ação melhorada. Assim, teremos que viver o jogo, depois fazer reflexão do que jogamos, para recomeçar sempre de forma melhorada.

Nesse sentido, Broto (1999) aborda três importantes estruturas que facilita a percepção e aprendizagem na aplicação dos jogos cooperativos no âmbito esportivo tendo como consciência a cooperação, quais sejam: os critérios para a formação de grupos; a visão sobre premiação: diferentes categorias dos jogos cooperativos.

Brotto (1999) apresenta sua visão de premiação, “A premiação tem sido um foco de boas reflexões e, de uma certa forma, de insondáveis soluções” (BROTTO, 1999, p.132). Embasado nessa percepção o autor direciona um fato importante sobre a premiação nos jogos

⁴ Idealizador dos jogos cooperativos no Brasil, autor de livros, entre eles: “Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar” e “Jogos Cooperativos: O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência. Este tópico apesar de conter outras literaturas se dedica a trazer de forma mais detalhada as suas contribuições no âmbito esportivo.

cooperativos, o foco dos jogos e brincadeiras não deve ser direcionado somente ao resultado obtido durante sua prática como: qualificação nos torneios, premiação final. “Estes são interesses que fazem parte do jogo, mas não são a principal nem a melhor parte” (BROTTO, 1999, p. 134). O autor salienta que não tem intenção de finalizar a premiação, indicando uma revisão geral sobre o mesmo, sugerindo aumentar o reconhecimento dos participantes, independente do resultado obtido no jogo.

No entender Brotto (1999, p. 134) cita que a premiação não é uma parte importante que são os jogadores a importância dos jogos “Apreciá-la como alguém especial, especial como são cada um de todos nós, especial por simplesmente ser a gente mesmo, verdadeiramente”. Os jogos e o esporte é regido por princípios sócio educativos comparado por cooperação e solidariedade (BROTTO, 1999).

Buscando demonstrar diferentes categorias de jogos cooperativistas, Orlick (1989, *apud*, BROTTO, 1999, p. 124 e 125) argumenta sobre outras categorias em diferentes contextos. O mesmo relata que “embora sejam apresentadas em separado, essas categorias se relacionam de uma maneira interdependente, fazendo com que em uma mesma atividade ou situação, mais do que uma delas esteja sempre presente”. As categorias são: jogos cooperativos sem perdedores; jogos de resultado coletivo; jogos de inversão; jogos semi-cooperativos.

Em relação aos jogos cooperativos sem perdedores o autor argumenta que essa categoria busca trabalhar em conjunto com todos os participantes, montando um único time e tendo como objetivo principal que todos joguem de forma coletiva partilhando os resultados, superando desafios comuns propondo uma maior vontade de continuar jogando juntos.

Já na perspectiva dos jogos de resultados coletivos, Brotto (1999) defende que é uma atividade que proporcionam duas ou mais equipes participarem sem que haja competição, a cooperação é de suma importância dentre as equipes, “a motivação principal está em realizar metas comuns, que necessitam dos esforços coletivos para serem alcançadas” (BROTTO, 1999, p. 125).

No que diz respeito aos jogos de inversão é apresentado pelo autor como sendo jogos que “ênfatisam a noção de interdependência, através da aproximação e troca de jogadores que começam em times diferentes” (BROTTO, 1999, p. 126). No desenvolvimento dos jogos os jogadores vão mudando de time, favorecendo a consciência da interdependência, mostrando que todos os participantes são importantes, valorizando os parceiros envolvidos nas atividades cooperativistas. Brotto (1999) nos apresenta uma síntese no qual ele expõe situações desenvolvidas nos tipos de inversão.

Quadro 02: Síntese dos tipos de inversão aprestados por Brotto, (1999)

Tipos de inversão
Rodízio Os jogadores mudam de lado de acordo com situações pré-estabelecidas, como por exemplo: depois de sacar (voleibol); após a cobrança de escanteio (futebol, handebol); assim que arremessar um lance livre (basquete).
Inversão do goleador O jogador que marca o ponto (gol, cesta, etc) muda para o outro time.
Inversão de placar O ponto (gol, cesta, etc.) conseguido é marcado para o outro time.
Inversão total É uma combinação das duas inversões anteriores. Tanto o jogador que fez o ponto, como o ponto conseguido, passam para o outro time.

Fonte: Adaptada de BROTTTO, (1999, p.127).

Os jogos de inversão podem ser aplicados em várias aulas ou campo de treinamento esportivo, a princípio aplicar os jogos aparenta ser muito difícil devido às mudanças. “A esse respeito vale lembrar que toda e qualquer mudança deve respeitar características, condições e ritmos próprios do contexto onde se realizam” (BROTTO, 1999, p. 127). O autor também salienta ainda que cada grupo demonstra sua rejeição que deve ser observada na aplicação dos jogos no processo de mudanças. Sendo assim, Brotto (1999) argumenta que os jogos de inversão demonstra um laço cultural, propondo os jogadores demonstrarem seu real valor ao colocar os participantes a disposição das brincadeiras, dificultando a aplicação dos jogos de inversão. “Talvez, por isso, encontremos dificuldades para praticar "Jogos de Inversão", em nossa cultura moderna e civilizada” (BROTTO, 1999, p. 128)

Já os jogos semi-cooperativos para Brotto (1999) são jogos de iniciação cooperativa no meio esportivo que detém elementos de cooperação, ao logo de sua prática minimiza a competição desenvolvendo a cooperação, fazendo com que todos os jogadores possa jogar em diferentes posição. Os elementos da cooperação segundo Brotto (1999, p. 129 e 130), são:

- **Todos jogam:** Todos que querem jogar recebem o mesmo tempo de jogo. Times pequenos facilitam a participação de todos.
- **Todos tocam/todos passam:** A bola deve ser passada por entre todos os jogadores do time, para que o ponto seja validado.
- **Todos marcam ponto:** Para que um time vença é preciso que todos os jogadores tenham feito pelo menos 01 ponto durante o jogo. Dependendo do grau de habilidade do grupo, no lugar de fazer o ponto, pode-se considerar as tentativas que resultaram em bola na trave, no aro ou tabela, um saque correto, etc.
- **Todas as posições:** Todos os jogadores passam pelas diferentes posições no jogo (armador, pivô, técnico, torcedor, dirigente, etc).

- **Passe misto:** A bola deve ser passada, alternadamente, entre meninos e meninas.
- **Resultado misto:** Os pontos são convertidas, ora por uma menina, ora por um menino.

Como garante Brotto (1999) as diferentes categorias assinaladas acima, são desenvolvidas por educadores físicos, com objetivo incentivar a prática esportiva de crianças, jovens e adultos, desenvolvendo habilidades coletivas, proporcionando ensinar o real valor da cooperação a todos os participantes. Jogando por prazer o resultado não é o objetivo final dos jogos cooperativos, e, sim o trabalho coletivo desenvolvido com sentimento de alegria e cooperação fundamental para o desenvolvimento dos jogadores. Brotto (1999), diz que no final de cada aplicação dos jogos cooperativos, o facilitador deve propor perguntas, relacionada a cada jogo, verificar a percepção de cada participante.

3 - Metodologia

A referente pesquisa foi realizada no Colégio Nossa Senhora da Conceição, localizado na cidade de Wanderlândia no Estado do Tocantins, fundado em 13 de maio de 1972, tem como filosofia “Educar para Libertar”. A escola desenvolve atividades com ensino médio e fundamental, tendo um montante de trezentos e quarenta e nove alunos (as), dividido em dois turnos, quais sejam: matutino e vespertino. O Programa “Novo Mais Educação” tem no total cento e noventa e cinco alunos participantes, divididos em sete turmas, uma no período matutino e seis no período vespertino, deste total apenas cinquenta e cinco alunos participaram dos jogos cooperativos, podendo participar somente os alunos do ensino fundamental⁵. Os outro cento e quarenta alunos não participaram da pesquisa, pois o facilitador optou por desenvolver atividades apenas com 03 turmas da escola.

A seguinte pesquisa adotou-se roteiro com perguntas abertas, de caráter qualitativo para verificar as percepções dos participantes após a prática dos jogos cooperativos.

3.1 - Sobre os jogos escolhidos

Para realização da pesquisa foi escolhido 03 (três) jogos diferentes, haja vista que os alunos das turmas (6 ano A matutino, 9 ano B vespertino e 6 ano B vespertino), possuem

⁵ O Programa Novo Mais Educação, criado pela Portaria MEC nº 1.144/2016 e regido pela Resolução FNDE nº 5/2016, é uma estratégia do Ministério da Educação que tem como objetivo melhorar a aprendizagem em língua portuguesa e matemática no ensino fundamental, e do desenvolvimento de atividades nos campos de artes, cultura, esporte e lazer.

contato o que poderia prejudicar os resultados da aplicação. O quadro 03 busca demonstra o total de alunos participantes, bem como as turmas participantes na aplicação dos jogos.

Quadro 03: Total de alunos e turmas participantes dos jogos cooperativos no Colégio Nossa Senhora da Conceição, Wanderlândia-To.

Nome da turma	Período	Número de alunos	Intervalo de idade	Total de alunos participantes
6 ano (A)	Matutino	20 alunos (a)	11 a 15 anos	55 alunos (a)
9 ano (B)	Vespertino	16 alunos (a)	13 a 18 anos	
6 ano (B)	Vespertino	19 alunos (a)	11 a 16 anos	

Fonte: Elaborado pelo autor, 2017

O Quadro 04 apresentado a seguir sintetiza a descrição geral dos jogos utilizados e suas categorias.

Quadro 04: Descrição e classificação dos jogos aplicados no Colégio Nossa Senhora da Conceição, Wanderlândia-To.

Nome do jogo	Objetivos	Disposição dos Participantes	Desenvolvimento	Material	Categorias dos jogos/ Brotto (1999)
FUTEBOL CEGO	Estimular a cooperação; Reforçar o trabalho em equipe; Participar de uma atividade sem utilizar a visão.	Os participantes formaram duas equipes com oito a dez integrantes, formando pares, um segurando a mão do outro.	Uma pessoa da dupla terá os olhos vendados, e jogarão uma partida de futebol, sem goleiros, e o gol poderá ser marcado pelas pessoas que estão de vendas. A comunicação entre as duplas é muito importante, pois quem está sem venda terá a missão de guiar o outro.	Vendas para os olhos.	Jogos sem perdedores
LEVANTE-SE	Estimular a cooperação; Reforçar o trabalho em equipe; Afirmar enquanto grupo.	Todos formando duplas, sentados um de costas para o outro.	O facilitador explica que as duplas devem levantar sem a ajuda das mãos.	Nenhum.	Jogos semi-cooperativo

PÁRE	Estimular a cooperação, a relação interpessoal, Permitir um a maior aproximação do grupo.	Empilhem as latas em cima das caixas ou em fileira, assim como desejar. Desenhe uma linha a mais ou menos 3 metros e meio de distância das latas.	Enfileire os jogadores atrás da linha de arremesso e distribuam as 19 bolas entre eles. Eles terão que derrubar todas as latas para que o jogo termine. Eles poderão fazer revezamentos ou proceder da maneira que desejam. Porém, não é permitido ultrapassar a linha de arremesso. Se eles estiverem usando as 19 bolas sem ter derrubado todas as latas, eles precisaram recuperar as bolas, empilhar as latas novamente e começar tudo de novo. Empilhem as caixa e latas de modo compatível com o nível de habilidade os jogadores.	19 latas ou outro tipo de objeto inquebrável. 19 bolas de tipos variados: bolas macias, de borracha e de tênis.	Jogos sem perdedores
-------------	---	---	--	---	----------------------

Fonte: Elaborado pelo autor, 2017, Adaptada de BROTTTO, (2002) e CALVO, (2013)

3.2 - Resultados e discussão

O jogo denominado “Futebol Cego” foi aplicado com a turma do 6 ano (A) matutino. As idades dos estudantes variavam de 11 a 15 anos, este tipo de jogo e utilizado nesta faixa etária, pois a competitividade ainda não está arraigada. Participaram do jogo um total de 20 alunos. Ao terminar a partida o facilitador indagou aos participantes sobre os sentimentos em relação ao desafio recebido. Isso porque segundo Brotto (1999) ao terminar cada jogo o facilitador deve fazer perguntas relacionadas ao jogo com intuito de levantar a percepção de cada participante.

Nesse sentido, apuraram-se as seguintes percepções junto aos estudantes.

Oh eu achei bom, só que assim, tinha que ajudar as pessoas para não se machucar e ter mais união. (Aluna, 11 anos, Jogo: Futebol Cego)

A gente deve confiar nos instintos dos amigos porque às vezes só os amigos ajudam porque não tem como a família ajudar. (Aluna, 12 anos, Jogo: Futebol Cego)

Professor eu achei legal o negócio é que para quem está vendado é ruim a gente fica sem saber para onde ir. (Aluno, 12 anos, Jogo: Futebol Cego)

Eu achei bom, só é ruim pra quem está vendado. (Aluno, 11 anos, Jogo: Futebol Cego)

Percebe-se pelos trechos apresentados que os participantes se envolveram no jogo, porém ressaltaram aspectos relacionados ao desconforto de precisar da ajuda dos outros participantes. Este fato pode ser explicado uma vez que esta turma tem como perfil uma

notável desunião. O facilitador perguntou ainda se durante a realização do jogo houve comunicação entre toda a equipe. Os participantes afirmaram que sim. Contudo, percebe-se pelo trecho descrito a seguir que houve falta de confiança na orientação recebida do colega de equipe.

Eu falava pra ela vem pra cá e ela vinha vai pra lá ela ia. Só que o negócio que ela queria ir sozinha não tinha confiança em mim. (Aluna, 12 anos, Jogo: Futebol Cego)

Eu só soltei a mão do meu amigo (Aluno, 12 anos, Jogo: Futebol Cego)

Um puxando o outro cadê a bola. (Aluno, 12 anos, Jogo: Futebol Cego)

Percebeu-se que durante a realização do jogo, que a comunicação estabelecida se dá de forma a não contribuir com o bom desenvolvimento da equipe, já que por diversos momentos observou-se trapaça, descumprimento das regras, ao remover a venda dos olhos ganhando vantagem em relação aos amigos. Assim, pode-se concluir que esta turma está muito imersa na competição, na qual “vale tudo” para vencer um jogo, chegar a um objetivo. Nesse contexto Brotto (1999) afirma que as crianças criam suas próprias regras externamente, dificultando assim aceitação das regras dos jogos cooperativos. O mesmo autor salienta que os participantes devem jogar por livre espontânea vontade e voluntariamente.

Em seguida o facilitador solicitou por parte dos participantes uma análise a respeito do jogo que havia acontecido com o aprendizado na prática do esporte.

Que a gente não pode ser guiado pelos outro se não morre. (Aluno, 12 anos Jogo: Futebol Cego)

Devemos confiar no amigo. (Aluno, 11 anos, Jogo: Futebol Cego)

A gente pode aprender a fica com olhos vendados a ser guiado com os olhos vendados e só um pouco perigoso porque os dois que eu formei dupla são doido. (Aluna, 11 anos, Jogo: Futebol Cego)

Confiar no colega porque ele está guiando você. (Aluno, 12 anos, Jogo: Futebol Cego)

Acho que e bom assim às vezes o amigo ele pode ajudar a gente em várias coisas. (Aluna, 12 anos, jogo: Futebol Cego)

Confiar mais nas pessoas. (Aluno, 12 anos, Jogo: Futebol Cego)

Nota-se que os alunos ressaltaram aspectos como a confiança, bem como a desconfiança. Ainda assim, afirmaram ter aprendido algo com o jogo. Logo após este momento de reflexão o facilitador explicou o objetivo do jogo, era fazer com que eles confiasse no próximo, estimulando a cooperação entre os participantes, permitido uma integração maior entre eles. Nesse sentido, o facilitador indagou se os participantes já tinham

ouvido falar em cooperação. A minoria dos alunos respondeu que “sim”. Assim, foi indagado o que era cooperação na percepção deles. Um único aluno respondeu:

Ajuda o outro. (Aluno, 12 anos, jogo: Futebol Cego)

Prosseguindo com as reflexões sobre jogo o facilitador perguntou, qual era o objetivo do jogo, todos os alunos respondera “ajudar o outro” e trabalho em equipe. Ainda que tivessem esta percepção no momento da realização observou-se trapaças.

Já para o jogo denominado “Levante-se”, participou a turma do 9 ano (B) vespertino. Os alunos concentrava-se na faixa etária de 13 a 18 anos, já este jogo diferente do anterior é utilizado para o público de idade elevada, que detém de traços competitivos. Participou do jogo um total de 16 alunos. Da mesma forma que no jogo descrito anteriormente, no final da elaboração da atividade esportiva foi efetuado algumas perguntas reflexivas para os alunos.

Ao relataram as sensações ao receber o desafio, os participantes ao contrário do primeiro grupo conseguiram abstrair aspectos do jogo para situações do cotidiano. Observa-se nos trechos descrito a seguir que os participantes analisaram as dificuldades sofridas pelas pessoas com necessidades especiais.

Foi uma experiência muito boa porque eu nunca tinha visto esse jogo né, foi muito bom. (Aluna 16 anos, Jogo: Levante-se)

Eu, achei fácil, vou menti não, a primeira vez eu levantei com as duas mãos. (Aluno, 16 anos, Jogo: Levante-se)

Gente não é fácil, é muito mais fácil você levantar com as duas mão no chão, sem a mão é muito complicado levantar, é muito mais fácil levantar aqui oh!! Pronto em pé. (Aluna, idade: 16 anos, Jogo: Levante-se)

Eu achei assim, que tem aquelas pessoas que são especiais que não tem mão, e como que é a vida delas, será que é como a vida delas, nós que tentamos só esses minutos e não conseguimos, imagina elas. (Aluna, 14 anos, Jogo: Levante-se)

Eu acho que só deu certo, porque trabalharam junto porque tinha certeza que se fosse para uma pessoa levantar de costa assim do jeito que aconteceu, sem usar às mãos não ia conseguir, um complementou o outro por isso que conseguiu alguns. (Aluna, 14 anos, Jogo: Levante-se)

A faixa etária dos participantes neste jogo era maior, pois a maiorias dos alunos são distorcidos⁶ que no caso do Futebol Cego, o que pode explicar estas reflexões mais aprofundadas. O grupo teve a possibilidade de analisar aspectos referentes à comunicação.

⁶ Alunos que estão com a idade avançadas em série atrasadas, distorção de idade ou iniciaram tarde as atividades escolares.

Nesse sentido, observou-se durante a realização do jogo que os participantes traçou estratégias para vencer o desafio.

Eu me comuniquei mais a minha colega, falando pra ela embora vamos conseguir! Aí nós conseguimos. (Aluna, 14 anos, Jogo: Levante-se)

Na verdade nós dois juntos na contagem 3 (três) ela colocava força em cima de mim pra levanta ou nos subia ou caía. (Aluno, 18 anos, jogo: Levante-se)

Assim, como no primeiro caso os participantes foram convidados a refletir sobre a situação vivenciada com a prática do esporte. Os fragmentos descritos a seguir apresentam a opinião dos alunos.

Acho que a união faz a força. (Aluno, 16 anos, jogo: Levante-se)

A união em equipe um ajuda o outro. (Aluno, 16 anos, jogo: Levante-se)

Que juntos somos bem melhores. (Aluna, 14 anos, jogo: Levante-se)

Melhor dois do que só um. (Aluno, 18 anos, jogo: Levante-se)

Pode-se concluir, que o sentido do jogo cooperativo foi percebido pelos alunos, que demonstraram um nível de maturidade em relação às percepções daquela realidade vivenciada. Como já ressaltado, este fato talvez possa ser explicado pela maior faixa etária do envolvidos. Os participantes deste jogo foram perguntados ainda se conheciam sobre os jogos cooperativistas. Todos afirmaram não ter conhecimento.

Na turma do 6 ano (B) vespertino, foi realizado o jogo “PÁRE”. Os participantes tinham uma faixa etária de 11 a 16 anos. Como ocorreu nos jogos das turmas anteriores ao terminar, e no final de cada aplicação o facilitador deve mencionar umas perguntas relacionado ao jogo e observa a percepção dos participantes (BROTTO, 1999). Primeiramente foi perguntado sobre os sentimentos ao receber o desafio.

Tive uma sensação de competir contra os meus amigos. (Aluno, 16 anos, Jogo: PÁRE)

No início tive uma sensação de desafio muito boa. (Aluno, 12 anos, jogo: Jogo: PÁRE)

Observou-se que os alunos ficaram à vontade na primeira parte da aplicação dos jogos, só que todos jogavam de forma bastante competitiva, logo após facilitador perguntou se houve comunicação entre os participantes.

Não professor não houve comunicação, no primeiro momento eu mesma só queria saber de derrubar a minha lata e não tive interesse em ajudar os amigos. (Aluna, 12 anos, Jogo: PÁRE)

Não teve comunicação, todos só queriam saber de derrubar sua lata, não se importava com amigos. (Aluna, 11 anos, jogo: PÁRE)

A comunicação era pouca entre a equipe, os jogadores não souberam desenvolver estratégia, para alcançar suas metas, que era derrubar as latas todos juntos, em cima dessa percepção foi explicado a todos que o objetivo do jogo era fazer com jogadores jogassem juntos, estimulando a cooperação entre o mesmo melhorando a relação interpessoal, assim permitindo uma maior aproximação entre os alunos. Foi perguntado novamente o que aprenderam com este jogo,

Professor, que devemos jogar mais vezes de forma cooperativa, ajudar o amigo assim vencemos todos juntos. (Aluna, 11 anos, Jogo: PÁRE)

E mais gostoso jogar ajudando o colega, do que competir com ele. (Aluna, 12 anos, jogo: PÁRE)

É bem mais gostoso jogar de forma cooperativa. É fácil, pois não tem competição e nós todos vencemos. (Aluno, 12 anos, Jogo: PÁRE)

Professor, devemos jogar mais unidos. (Aluno, 12 anos, Jogo: PÁRE)

No fim da do jogo, notou-se que os alunos demonstraram uma grande vontade de continuar jogando, e que todos os alunos queriam jogar cada vez mais, Brotto (1999) cita que os jogos cooperativos tem como meta despertar as habilidades dos jogadores, proporcionando uma maior vontade de continuar jogando de forma coletiva. Este afirmativa do autor foi percebido no ambiente em que se realizou ás atividades.

4 - Considerações finais

Algumas considerações podem ser traçadas após a realização dos jogos cooperativos com os escolares, principalmente, considerando sobre a contribuição da utilização dos mesmos no desempenho, integração das equipes na prática de esportes. Assim, apurou-se que na maior parte das vezes na prática esportiva realizada tradicionalmente, os alunos são estimulados a jogar CONTRA e não COM amigos. Como foi a primeira experiência destes alunos com os jogos cooperativos notou-se que na maior parte das vezes a competição superou a cooperação. Desta forma, acredita-se que ao joga de forma cooperativas os aluno ponde desenvolver habilidade interpessoal, trabalho em equipe.

A competitividade nas turmas dos 6 anos (a e b) se deu de forma mais intensa que no do 9 ano (b) que mesmo a tendo faixa etária maior, observou-se maiores aspectos de cooperação no decorrer da aplicação do jogo cooperativo

O trabalho deixou claro também que a proposta dos jogos cooperativos é estimular/incentivar/motivar a promoção da cooperação entre os jogadores. Os alunos obtiveram, uma grande percepção sobre os jogos cooperativos no final de cada reflexão, percebendo que jogar de forma cooperativa pode ser vantajoso.

Um das proposições resultantes desta experiência é a necessidade da criação de projetos que promovam os jogos cooperativos no âmbito escolar, com intuito de melhorar os resultados e aprendizados dos alunos.

5 - Referências bibliográficas

AMARAL, Wagner. Olimpíadas 2008, **Surgimento dos Jogos Cooperativista**. Blogspot, São Paulo, 25 de nov. 2008. Disponível em: < <http://olimpiadas-amaralwagner2008.blogspot.com.br/2008/11/surgimento-dos-jogos-cooperativos.html>>. Acesso em 16 de Jun. 2017 as 13:55

BROTTO, Fábio Otuzi et al. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 1999.

BROTTO, Fábio Otuzi: **Jogos Cooperativos Numa Sociedade Competitiva**. Floripa-Sc, 2002

CALVO, Célia Regina: **Jogos Educativos Cooperativos: uma proposta na socialização de alunos da Educação Básica**, Maringá-Pr, 2013

DA SILVA, Danielle Sarti; SILVA, Tarcísio Torres. **Jogos cooperativos como ferramenta de desenvolvimento de equipes**. *Revista de ciências gerenciais*, v. 15, n. 21, 2015.

DA SILVA, Jhonny Kleber Ferreira et al. **Jogos cooperativos: contribuição na escola como meio socializador entre crianças do ensino fundamental**. *Motrivivência*, n. 39, p. 195-205, 2012.

DOS SANTOS, Vitor Marcelo Almeida. **Educação Física na Escola**. Blogspot, São Paulo, 19 de Maio 2016. Disponível em: < <https://profvitormarcelo.blogspot.com.br/p/jogos-e-brincadeiras.html>>. Acesso em 05/09/2017 as 10:54

GONÇALVES, Natália Kneipp Ribeiro; FISCHER, JKR. **Cidadania e Jogos Cooperativos: vivenciando práticas de cooperação em uma sala do ensino fundamental**. *UNAR-Revista Científica do Centro Universitário de Araras Dr. Edmundo Ulson, Araras, SP*, v. 1, p. 55-66, 2007.

Ministério da Educação, **Novo Mais Educação**. **Webconferência**, Brasília-Df, 31 de outubro de 2016. Disponível em: < file:novo_mais_educacao_webconferencia_31102016.pdf >. Acesso em 06/08/2016 as 22:30

NICOLAU, Marcos. **Ludosofia: a sabedoria dos jogos/Marcos Nicolau.** - João Pessoa: Marca de Fantasia, 2011. 144.

P.P.P, **Projeto político pedagógico, Colégio Nossa Senhora da Conceição, Wanderlândia-To, 2017.**

ROCHA, Sergio da Silva. **Efeitos dos jogos cooperativos nos anos iniciais do ensino fundamenta.** (2013).

SOLE, Sylvia, Reinaldo. **Jogos Cooperativos: Definições e Característica. Blogspot, São Paulo, 19 de Set. 2008. Disponível em: <<http://teicooperativa.blogspot.com.br/2008/09/jogos-cooperativos-definies-e.html>>. Acesso em 23;08;2017 as 12:02.**

VIEIRA, Martha. **A importância dos jogos cooperativos como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física infantil.** Revista Digital. Buenos Aires, Año, v. 17.