

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
INFANTIL E ANOS INICIAIS
POLO DE PALMEIRA DAS MISSÕES**

**PRÁTICA PEDAGÓGICA: CRIAÇÃO DE JOGOS
COOPERATIVOS A PARTIR DOS JOGOS DE
COMPETIÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

MONOGRAFIA

João Ademir de Souza

Palmeira das Missões, RS, Brasil.

2015

**PRÁTICA PEDAGÓGICA: CRIAÇÃO DE JOGOS
COOPERATIVOS A PARTIR DE JOGOS COMPETITIVOS
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

João Ademir de Souza

Monografia apresentada ao Curso de Especialização do Programa de
Pós-Graduação em Educação Física Infantil e Anos Iniciais, da
Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS)
como requisito parcial para a obtenção do grau de
Especialização em Educação Física Infantil e Anos Iniciais

Orientadora: Prof^ª. Ms. Juliana Izabel Katzer

**Palmeira das Missões, RS, Brasil.
2015**

Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Educação Física e Desportos
Programa de Especialização em Educação Física Infantil e Anos
Iniciais

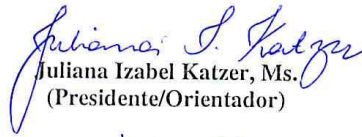
A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Monografia de Especialização

PRÁTICA PEDAGÓGICA: CRIAÇÃO DE JOGOS
COOPERATIVOS A PARTIR DOS JOGOS COMPETITIVOS NOS
ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Elaborada por
João Ademir de Souza

Como requisito parcial para a obtenção do grau de
Especialista em Educação Física Infantil e Anos Iniciais

COMISSÃO EXAMINADORA:


Juliana Izabel Katzer, Ms.
(Presidente/Orientador)


Sofia Wolker, Ms.


Ellen dos Santos Soares, Ms.

Palmeira das Missões, 20 de fevereiro de 2015.

Agradecimentos

A Deus por iluminar meu caminho e dar força para vencer mais uma etapa da minha vida.

À professora Orientadora Juliana Katzer, por compartilhar seus conhecimentos, suas experiências profissionais e de vida.

Aos demais professores pelo ensinamento que me proporcionaram no decorrer dessa especialização.

À minha companheira Leidi, pelo amor, dedicação, paciência e incentivo constante para a realização deste estudo.

Aos meus familiares por acreditarem em mim, incentivando e auxiliando com palavras de carinho e segurança.

A todos que de alguma forma ou de outra tornaram possível à realização deste estudo. Agradeço.

*“Você
não pode ensinar nada a um homem você pode apenas
ajudá-lo a encontrar a resposta dentro dele mesmo”.
(Galileu Galilei)*

RESUMO

Monografia

Curso de Especialização em Educação Física Infantil e Anos Iniciais

Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, 2015.

PRÁTICA PEDAGÓGICA: CRIAÇÃO DE JOGOS COOPERATIVOS A PARTIR DE JOGOS COMPETITIVOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

AUTOR: JOÃO ADEMIR DE SOUZA

ORIENTADOR: PROF^a. Ms. JULIANA IZABEL KATZER

Data e local da defesa: Palmeira das Missões, 20 de fevereiro de 2015.

O presente estudo situa-se nos campos teóricos e práticos da área da Educação Física, buscou abordar os jogos cooperativos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, especificamente o 5º ano, com o intuito de trabalhar com os educandos uma proposta didática e pedagógica destes jogos diferenciando-os dos jogos de competição, levando os alunos a pensar a cooperação como algo primordial no ambiente social, quer seja na escola ou em qualquer seguimento da sociedade em que vive. A pesquisa conta com o envolvimento do professor juntamente com os alunos que deveriam pensar criar e reestruturar os jogos cooperativos, a partir de sua realidade. Para isso, em um primeiro momento a proposta foi discutir o assunto envolvendo a comunidade escolar (pais e alunos), posteriormente aplicação de alguns jogos já existentes, e, por fim, procurou-se criar novos jogos cooperativos e se necessário adaptá-los para possibilitar a participação de todos.

Palavras Chaves: Educação Física; Jogos cooperativos; Jogos competitivos; Ensino Fundamental.

ABSTRACT

The present article is located in theoretical and practical courses in the area of Physical Education. I intend to show in this research cooperative games in the early years of Elementary School, specifically in the fifth grad, in order to work with students a didactic and pedagogical proposal from these games. Differentiating these games of competition games, leading the students to think the cooperation as something essential in a social environment, as in school or in any segment of society where we live. The research has the involvement of the teacher with students who must to think, to create and restructure the cooperative games from their reality. For it at the first moment, the proposal is to argue the theme taking the school community, then, to applying some games that have ever had, and finally search to create new cooperative games and if necessary to adapt them to possibility the participation of everybody

Key words: Physical Education; cooperative games; competitive games; Elementary School.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
OBJETIVOS	11
1.1.2 Objetivo geral	11
1.1.3 Objetivos específicos	11
1.2 Justificativa	11
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
2.1 Práticas Pedagógicas.....	13
2.2 Unidade Didática	15
2.3 Jogos cooperativos	16
3. MATERIAIS E MÉTODOS	19
3.1 Tipos de Pesquisa	19
3.2 Local da Pesquisa	20
3.3 Participantes da Pesquisa.....	20
3.4 Procedimentos da Pesquisa.....	20
3.5 Análise dos dados	21
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	22
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34

INTRODUÇÃO

O interesse em estudar esse tema provém do desejo de mudança na área educacional, mais especificamente na área da Educação Física Escolar com ênfase nos anos iniciais do ensino fundamental, no qual as crianças têm o direito de brincar de forma espontânea e criativa, sempre sob a supervisão de um professor da área da Educação Física que obviamente deve ser o mediador destas aulas, com planos bem desenvolvidos para colaborar no ensino e na aprendizagem dos alunos.

Tem-se como propósito deste estudo identificar se é possível os alunos pensarem e criarem novas possibilidades de jogos cooperativos a partir dos jogos competitivos. Buscando estimular o imaginário que poderá levar a criação de algo novo, o espírito de ajuda ao próximo, minimizando o fato do perder e do ganhar dos jogos na Educação Física.

Segundo Antunes (2010) são poucas as pessoas que enxergam as aulas de Educação Física como meio e estratégias para resolver problemas, acreditando ser função somente da Matemática e das Ciências, e não em uma quadra esportiva, visão esta preconceituosa e errada sobre a Educação Física. Uma vez que o conteúdo técnico de cada movimento corporal desenvolvido em ambiente sociocultural constitui um problema e é na aula que se deve solucioná-lo para poder incorporá-los nas práticas, há uma exigência de aprendizagem e de esforço além desses desafios. Ainda é importante ressaltar o controle da expressão de sentimentos, a superação de inibições, a resoluções de questões táticas, a comunicação relacional e, em certos casos o mínimo de regras e a cooperação com os colegas.

Os jogos cooperativos e competitivos fazem parte do contexto de brincadeiras de crianças e adolescentes nas escolas, sendo de suma importância o entendimento de todos os envolvidos no processo educacional sobre estes jogos. Em se tratando de Competição e Cooperação, Brotto (1999) coloca que ambos são processos sociais e valores humanos presentes nos jogos ou brincadeiras, no esporte e na vida. São características que se manifestam no decorrer das ações humanas, assim estão presentes no contexto da existência humana e da vida cotidiana em geral, porém não representam, nem definem e muito menos substituem a natureza do jogo das brincadeiras, do esporte e da vida. Em outras palavras, competição e cooperação é um processo de interação social que é possível fornecer evidencia relacionado ao comportamento de indivíduos, que pode ser observado nos grupos onde o requisito básico é a resolução de problema como também atingir metas.

Ainda, segundo Brotto (1999) cooperação é um processo pelo qual os objetivos e as ações são benéficos para todos, no qual os participantes se ajudam mutuamente havendo um movimento de aproximação causando uma maior associação entre os participantes baseada na colaboração. Já competição representa um processo em que os objetivos são mutuamente exclusivos, pois para um alcançar seus objetivos os demais não devem alcançar os seus e as ações são benéficas somente para alguns, havendo um movimento de distanciamento que pode gerar conflitos.

Considerando o exposto tem-se a seguinte problemática: Como e de que modo é possível que escolares do 5º ano da rede municipal de ensino do município de Santo Augusto criem novos jogos cooperativos adaptados a sua realidade?

OBJETIVOS

1.1.2 Objetivo geral

Propor a criação de jogos cooperativos a partir de jogos competitivos já existentes com alunos do 5º ano do ensino fundamental de uma escola municipal de Santo Augusto, RS.

1.1.3 Objetivos específicos

- Verificar quais as diferenças entre jogos competitivos e jogos cooperativos;
- Criar e/ou modificar as regras dos jogos cooperativos, conforme a necessidade de adaptação do jogo;
- Discutir e analisar os fundamentos que compõem os jogos cooperativos com os alunos do 5º do ensino fundamental.

1.2 Justificativa

Há algum tempo na Educação Física infantil, principalmente, nos anos iniciais do ensino fundamental não era dada a, real importância para o “brincar” das crianças, sendo que as professoras simplesmente deixavam livres correndo, caindo, muitas vezes brigando sem se quer interferir nesta prática para sanar alguma dúvida ou até mesmo angústia. Fato este que tão pouco ou quase nada mudou, pois ainda os alunos brincam em sala de aula ou no pátio sem nenhuma intervenção do professor, brincam com elas mesmas e com brinquedos, e

continuam com pouca ou até mesmo nenhuma intervenção, seja argumentando, incentivando ou tirando algumas dúvidas que ao decorrer das brincadeiras vão surgindo.

Esta intervenção é importante para evitar que as aulas tornem-se muitas vezes, uma competição acirrada entre as crianças que, ao invés de brincarem de forma cooperativa acabam competindo, levando em consideração brincadeiras de ajudar o colega, de não se importar com o vencer ou perder e sim, viver o momento oportuno do brincar sem maldade alguma, os alunos muitas vezes ficam de certa forma, abandonados neste momento, pois os professores acabam utilizando este momento para realizar outras atividades, em detrimento da Educação Física propriamente dito.

Segundo Brotto (1999) os seres humanos jogam do jeito que vivem e vivem do jeito que jogam. Por esse motivo a importância de mudar as ações para concretizar uma real transformação na sociedade.

O desenvolvimento da Cooperação como um exercício de corresponsabilidade fundamental para o aprimoramento das relações humanas, em todas as suas dimensões e nos mais diversificados contextos, deixou de ser apenas uma tendência, passou a ser uma necessidade e, em muitos casos, já é um fato consumado. Porém, não é definitivo. (BROTTO, 1999, p.61).

Segundo Costa (2010) é bastante notório na cultura e na sociedade como um todo que a competição exagerada está enraizada em toda proposta de jogo. A sociedade exige que em tudo que o ser humano faça deve procurar ser o número um, fato este que pode ser observado com muita naturalidade na mídia, principalmente através da televisão, um dos maiores e mais influentes veículos de comunicação, a realização de *reality shows* em que a competição tem o caráter eliminatório e chega ao seu ápice, premiando sempre o primeiro lugar sendo os demais esquecidos, sempre utilizando combinações e estratégias para eliminar do jogo um adversário indesejado.

Segundo Brotto (1997) uma análise entre jogos cooperativos e jogos competitivos é que não se deve ser contra a competição, mas sim a favor da cooperação e se quiser um mundo com pessoas mais justas e conseqüentemente melhores tem que ter em mente que a sociedade cooperativa é possível e o que move a sociedade deve ser a cooperação.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O trabalho será fundamentado em três partes - Prática Pedagógica, Unidade Didática e Jogos Cooperativos nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental.

2.1 Práticas Pedagógicas

A escola e os professores comprometidos com ações de cunho pedagógico buscam mudanças significativas em suas práticas educacionais, trazendo benefícios para a comunidade escola. Segundo Pinto (2003 apud SALDANHA, 2009, p.1) o processo de formação dos educadores nos dias atuais é algo de grande desafio para reconstrução de novas práticas pedagógicas. Através de propostas programáticas, que viabilizem outra perspectiva da função do professor diante da sala de aula.

É sabido que o ato de educar não é algo fácil e sim tarefa difícil, a qual exige uma total competência do professor/educador, pois é através de práticas pedagógicas bem executadas que se faz o ato de educar.

Para a prática pedagógica de ensino na escola é necessário um maior envolvimento do professor de Educação Física nas discussões de ponto de vista teórica e ideológica, desta forma quebrando alguns rótulos, a maneira simplificada que a área é vista não sendo identificada e nem tendo seu devido reconhecimento dos seus conhecimentos específicos.

Segundo Pinto (2003 apud SALDANHA, 2009, p.1) nota-se que o aprendizado motor ocorre de forma lenta, e assim o professor deve tomar cuidado para criar condições necessárias de aprendizagem. A educação é uma preparação para a vida social de uma pessoa, ejetando esta ao mundo adulto com o intuito de preparar o aluno para ser protagonista nas decisões críticas do seu contexto social. Um bom professor é aquele que se preocupa com o bom andamento/rendimento do aluno, fazendo análises e sendo crítico de si mesmo para perceber como pode melhorar de forma a não prejudicar o ensino aprendizagem do aluno.

Sabe-se que cada aluno tem consigo um perfil de professor, uns acreditam que o bom professor que é aquele educador carrasco, no qual vai facilitar no seu processo ensino aprendizagem, devido só saberem respeitar quem os maltratam, já outros, consideram o bom educador aquele que domina sempre o conteúdo. Vemos que cada aluno tem o seu próprio ponto de vista de considerar o bom professor, vemos que a educação ainda precisa de muita reflexão quanto a sua prática de ensino, para que possa haver uma grande conexão do professor-aluno. (SALDANHA, 2009, p.1).

A prática pedagógica vem somar e proporcionar ao professor um bom desenvolvimento educacional, garantindo uma maior credibilidade de suas ações na busca por inovações para si e para os alunos.

Sabe-se que é na escola que começa os primeiros passos, sendo eles positivos ou negativos, no qual dependerá do meio em que o educando estiver inserido para ver aprendizados verdadeiros. Mas para que isso ocorra, o educador deve estar preparado para trabalhar com vários de realidades de vida, e por em prática todo seu aprendizado, conquistado durante sua formação mostrando que através de um simples agir do professor, pode construir na vida do aluno aprendizados verdadeiros que servirão como alicerce para construção do seu crescimento. Não queremos um educador deseducador, onde ele esteja pensando mais em si do que no educando, tudo o que ele faz é mal feito, não pensa em mudanças, no qual acaba dificultando o aprendizado do aluno, através da sua má postura em sala de aula. Além do mesmo não está interessado se o aluno aprendeu, e sua relação com o aluno é sempre de forma grosseira. (SALDANHA, 2009, p.1).

Portanto, o aluno está em constante transformação e em contínua aprendizagem, e o professor com isso tem um grande papel, o de aproveitar este momento do aluno para organizar e avantajar seus conhecimentos, introduzindo assim uma prática pedagógica consistente, planejada para realização deste conhecimento de forma favorável.

Segundo Silva e Ramos (2006) há algumas concepções de educação em tendências, e estas estão vinculadas nas práticas dos professores, no processo ensino e aprendizagem são elas: concepção tradicional, técnico, prático e crítico/reflexivo. O enfoque tradicional, o professor é um transmissor de conhecimentos da cultura acumulada pela humanidade, além do domínio da disciplina deve também ter domínio das técnicas didáticas de base expositiva dos conteúdos organizados para um aluno modelo, na avaliação exige a mera repetição do conteúdo que geralmente é cobrado do aluno apenas a memorização. No enfoque técnico a relevância reside na instrumentalização do professor, na técnica aplicada. Exigindo conhecimento das técnicas que possibilitam definir os procedimentos específicos de diagnósticos e solução de problemas do ensino e aprendizagem. Enquanto no enfoque prático,

a ênfase é centrada no desenvolvimento de competências técnicas e atitudes que se apropriam do conhecimento básico e aplicado. Cabe aos professores com o desenvolvimento de tais competências intervirem na prática orientada pela especialização. O enfoque crítico-reflexivo busca-se na reflexão tomadas de decisão ou confronto entre ideias conceitos e concepções, a fim de reconstruir as ações, oportunizando aos professores desenvolverem-se como profissionais, a partir da consciência dos seus saberes, habilidades, atitudes e afetos, consolidando valores, princípios e interesses na construção do conhecimento. A partir desses conceitos acima abordados que norteiam a prática pedagógica,

Pérez Gómez (Apud Nóvoa, 1997), afirma que a formação do professor precisa uma postura dinâmica e reflexiva para ocorrer uma mudança de caráter subjetivo e objetiva na identidade profissional e isso vai além de metodologia, a prática docente engloba todas as práticas que defendem um ensino e aprendizagem como atividade crítica, histórica, reflexiva em que pressupõe do professor uma emancipação, autonomia de análise e execução de suas ações.

2.2 Unidade Didática

Para ter uma prática pedagógica bem estruturada é necessário o desenvolvimento de uma unidade didática atenta às necessidades de estudo para que obtenha uma melhor qualidade no nível de conhecimento.

Segundo Aurélio (2008) a unidade significa a representação do número um, aquilo que em um conjunto, espécie, etc. formam um todo. A qualidade do que é um, ou único ou uniforme. E didática significa a técnica de direcionar o ensino e aprendizagem para alguém.

Para Enricone et al. (1986) unidade de ensino é a escolha de um único tema central ou assunto significativo, com uma previsão mais específica e análise do desenvolvimento do conteúdo e com um cronograma de duração de tempo. Uma boa unidade de ensino deve levar em consideração a maturidade e interesse dos alunos, apresentar com propriedade seus objetivos, validade e utilidade dos conteúdos e demonstrar experiências significativas de atividades. A estrutura de uma unidade de ensino, isto é, uma ideia do todo organizacional,

esta ideia supõe uma estreita vinculação entre objetivos e meios avaliativos, que ao se relacionarem e complementarem-se dará sustentação à sequência de aprendizagem.

As características da unidade de ensino são de relacionar os objetivos e meios empregados com o tema central da unidade de ensino permitindo que se alcancem os objetivos pretendidos.

Segundo Ferraz (2007) o ensino por unidade manifesta uma proposta de organização e desenvolvimento do ensino pelo professor e da aprendizagem pelo aluno. Partindo da suposição de que deve haver uma organização intrínseca material a ser ensinado que melhor se ajuste aos princípios da aprendizagem humana. Para constituir essa concepção de unidade deve ser levados em consideração elementos essenciais para o ensino como a unidade, que expressa à organização da matéria de ensino em questão, de aspectos da vida, da ciência, do mundo artístico, da personalidade do estudante, tudo influenciam nos resultados, em outras palavras o ensino por unidades têm a função de possuir um conteúdo coerente, promover adaptações de aprendizagens, desenvolver experiências e estudos, que de certa forma influenciem na vida do educando, No ensino por Unidades Didáticas, a organização da aula está fundamentada na concepção global e ativa de percepção da realidade pelo aluno e supõe uma atitude do professor diante da classe para desenvolver o ensino e a aprendizagem. O professor deve acolher os interesses dos alunos e propicia que se comprometam com seu desenvolvimento pessoal, que organizem sua aprendizagem revisando-a também. Essas atividades visam à produção de conhecimentos e possuem o caráter de investigação e de acompanhamento da aprendizagem do aluno.

2.3 Jogos cooperativos

A origem dos Jogos Cooperativos teve início há milhares de anos atrás, quando membros de comunidades tribais se reuniam ao redor da fogueira para celebrar a vida (Equipe interdisciplinar 2005). De lá para cá, muitas outras iniciativas foram feitas em direção à construção de propostas que levassem à convivência harmoniosa.

Segundo Brotto (1999) os jogos cooperativos devem ser evidenciados como um exercício de convivência, dessa forma o jogo e o esporte numa perspectiva dos jogos cooperativos é uma condição rica de desenvolvimento da convivência pessoal e social.

Ressalta ainda que ao jogar cooperativamente o indivíduo é reconhecido pelo que é, e não pelos resultados que alcança. Muitas vezes, as pessoas falam que competir faz parte da natureza do homem, e a busca pela vitória torna-se cada vez mais evidenciada na sociedade atual elevando o individualismo, enquanto que outros quesitos como o amor, união e cooperação são valores de tão pouca importância. Na atualidade, crianças são ensinadas a festejar a vitória e chorar na derrota, pensando que a alegria e triunfo de uma minoria é possível com o fracasso de muitos.

Baseado nos jogos cooperativos Orlick (1989) categorizou os jogos cooperativos em:

Jogo cooperativo sem perdedores: São os jogos plenamente cooperativos, pois todos jogam juntos para superar um desafio comum e não há perdedores.

Jogos cooperativos de resultado coletivo: São formadas duas ou mais equipes, mas o objetivo do jogo só é alcançado com todos jogando juntos, por um objetivo ou resultado comum a todos.

Jogo de inversão: Esses quebram o padrão de times fixos, em que dependendo do jogo, os jogadores trocam de times a todo instante, dificultando reconhecer vencedores e perdedores.

Jogos semicooperativos: Esses jogos favorecem o aumento da cooperação do grupo, e oferecem as mesmas oportunidades de jogar para todas as pessoas do time, mesmo um com menor habilidade, pois existem regras para facilitar a participação desses. Os times continuam jogando um contra o outro, mas a importância do resultado é diminuída, pois a ênfase passa a ser o envolvimento ativo no jogo e a diversão.

Alguns profissionais da área educacional, comprometidos com a qualidade da sua prática reconhecem a importância do jogo como um veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos, estimulando o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive (TEZANI, 2004).

Conforme Kishmoto (2001) o jogo possui duas funções gerais essenciais; a Função lúdica, na qual o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer; e a Função educativa, neste jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e seu posicionamento com o mundo.

Ainda segundo (Kishmoto, 1994) Além das funções, o jogo permite à criança adquirir; Valor experimental (exploração e manipulação); O valor da estruturação (construção da personalidade infantil); O valor da relação (a criança em contato com seus pares e adultos,

com objetos e com o ambiente em geral); O valor lúdico (avaliar se os objetos possuem as qualidades que estimulam a ação lúdica).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), cabe ao professor de Educação Física a sistematização de objetivos, conteúdos, avaliação processos de ensino e aprendizagem que tenha como meta a inclusão do aluno na cultura corporal de movimento, por meio da participação e reflexão concretas e efetivas através de sua prática, desenvolvendo um diálogo sobre conceitos históricos da área da Educação Física quando a seleção de alunos aptos e inaptos para as práticas corporais, alterando a valorização exagerada do desempenho e da eficiência. Assim os conteúdos escolares da Educação Física envolvem temas da cultura corporal, dentre estes conteúdos o jogo por meio de suas regras, pode possibilitar ao aluno a apropriação de conhecimentos sistematizados, constituindo-se como sujeitos.

O diálogo, de acordo com os PCNs (1998) é uma arte a ser ensinada na escola, na qual o encontro se dá entre os indivíduos que se reconhecem, respeitam e saúdam no outro semelhante. Nas aulas de Educação Física o diálogo é dificultado, já que, todos querem falar ao mesmo tempo motivados por comportamentos emotivos, mas o exercício de saber ouvir, elaborar e discutir a atividade é fundamental. Convida-se o professor de Educação Física para evidenciar o diálogo não verbal; dos gestos, expressões, e movimentos, o diálogo do “corpo que fala”.

Segundo Costa (2010) é possível afirmar que os jogos cooperativos atendem como uma alternativa de colaborar, de forma pedagógica, para a formação de uma cultura de paz sem rivalidades e interesses próprios. Dessa maneira, as ações baseadas na cooperação ajudam a solucionar inúmeras divergências que dificilmente se resolveriam com práticas competitivas.

Os jogos cooperativos nasceram da necessidade que temos em viver juntos, pois desde cedo nos ensinaram que jogo é sinônimo de competição, e que competição é sinônimo de jogo (SOLER, 2006).

Segundo Costa (2010) A aplicação dos jogos cooperativos traz consigo uma alternativa de jogo onde a essência é a união, a colaboração, a cooperação e a oportunidade de satisfazer a todos os lados, não importando suas diferenças, seus conflitos e fraquezas.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

3.1 Tipos de Pesquisa

O presente estudo se caracteriza como um estudo de pesquisa-ação e Investigação-ação, pois segundo Thiollent (1997) a pesquisa-ação tem por finalidade o envolvimento do pesquisador e participantes da pesquisa trabalhando de modo coletivo e cooperativo para a resolução ou ação de um problema com maior profundidade, observando, registrando, analisando, classificando, interpretando, perguntando e principalmente atuando, com o propósito de identificar se há possibilidade de resolução do problema.

A Pesquisa-ação segundo Elliot (1978) É vista como uma forma de articulação sociopolítica a serviço da causa das classes, ela age de forma que ocorra ação por parte das pessoas implicadas no processo investigativo, desenvolvida com base na resolução de um problema coletivo. A pesquisa-ação exige uma correlação entre os pesquisadores e pessoas envolvidas no estudo.

Elliot (1978) coloca a investigação-ação como uma maneira viável de gerar novos conhecimentos a partir da compreensão que os sujeitos têm de sua situação, refletindo sobre ela, com a finalidade de transformá-la, neste sentido são de essencial importância à vivência de situações de diálogo como ferramenta constitutiva do processo investigativo, o investigador deve mergulhar na realidade dos participantes, bem como a rede de acordos éticos que deve haver entre os sujeitos que vivem o processo.

[...] os participantes devem ter livre acesso aos dados, interpretações e apontamentos do pesquisador, e o 'pesquisador' deve ter livre acesso a 'o que está acontecendo' e sobre as interpretações que os participantes têm disso. Por isto que a investigação-ação não pode se estabelecer adequadamente na ausência da confiança, estabelecida pela fidelidade a uma rede ética mutuamente pactuada, a qual governa a coleta, o uso e a difusão dos dados. (ELLIOT, 1978, p.357).

Para Elliot (1978) a investigação-ação tem um enfoque em favorecer o diálogo entre os participantes sobre as práticas, desprezando o enfoque positivista, pois possui seu foco central nas práticas educativas e no entendimento das mesmas pelos participantes do processo.

3.2 Local da Pesquisa

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Antônio João da cidade de Santo Augusto/RS, com os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental.

3.3 Participantes da Pesquisa

Participaram da pesquisa 14 alunos do 5º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Antônio João, situada na zona rural, sendo oito (8) meninas e seis (6) meninos entre 10 e 12 anos de idade.

3.4 Procedimentos da Pesquisa

Para a realização da pesquisa, primeiramente foi discutido com a equipe diretiva da escola para esclarecer o que seria desenvolvido no período de um trimestre com a turma do 5º ano da escola na disciplina de Educação Física e assim solicitar a permissão para sua realização, dessa forma a equipe diretiva da escola não julgou necessário o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Foi aplicado um questionário com os alunos para saber o que eles entendiam por jogos cooperativos e jogos competitivos. E um segundo questionário para os seus familiares, no qual o enfoque foi descrever exemplos de jogos cooperativos, assim foi possível analisar o entendimento dos educando e de seus familiares sobre o assunto, percebendo então de acordo com as respostas, que sabiam pouco sobre os jogos, tanto competitivos quanto cooperativos.

A partir disto, trabalhou-se em sala de aula alguns conhecimentos críticos como: diferenciar os jogos cooperativos dos jogos competitivos compreendendo a importância de observar as normas e regras do jogo orientadas a assegurar a sua integridade como a dos demais e também propor novos jogos cooperativos a partir de jogos competitivos.

Posteriormente, os alunos foram divididos em grupos aleatoriamente, para que pudessem protagonizar entre eles a formação de novas ideias, novas regras para a elaboração de novos jogos cooperativos a partir de jogos competitivos já existentes (Apêndice 02).

3.5 Análise dos dados

Para verificar os resultados obtidos foram feitas comparações em relação ao envolvimento e a participação dos alunos antes e após a construção dos jogos cooperativos. Também foram feitas imagens dos alunos e suas posturas tanto nos jogos competitivos como nos jogos cooperativos baseado no seu desenvolvimento motor e cognitivo em relação aos jogos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após as vivências práticas dos jogos competitivos e a descentralizados da sua forma de jogar como também suas regras, transformando-os em jogos cooperativos em que os alunos vivenciaram estes jogos que eles com a intervenção do professor/pesquisador propuseram foi possível perceber que o entusiasmo dos alunos referentes à participação nos jogos aumentou alunos considerados tímidos passaram a manifestar-se corporalmente se soltando mais, tornaram-se mais participativos e atuantes nos jogos.

Na criação de novas regras para os jogos cooperativos, os alunos que tiveram pouca ou até nenhuma participação nos jogos competitivos começaram a dar opiniões cabíveis para cada situação do jogo. Para obter esta informação foi organizado um círculo (roda) no qual os alunos expuseram suas ideias para as mudanças das regras e sugestões de outras formas de jogar. Curiosamente cada um tinha uma ideia de como reorganizar, pensar e criar os jogos, pois Orlick (1989) coloca que os jogos cooperativos têm o poder de aproximar as pessoas no grupo, pois o resultado final é de todos e não apenas de um, também não há um único culpado se o resultado não for o esperado todos são corresponsáveis, desenvolvendo a autoconfiança, pois todos são aceitos.

Nesse sentido, foram trabalhadas algumas aulas com a turma para aumentar laços de relação amigável entre os alunos, para eles confiarem e se entrosarem com o professor/pesquisador. Foram organizadas algumas brincadeiras de integração e colaboração entre todos os envolvidos como:

Morto/vivo: os alunos alternam a posição. Vivo: Assumir a posição de largada para uma corrida. Morto: Deitar por inteiro de bruços.

Rolar de cá pra lá: Deitados os alunos rolar para um lado depois para o outro.

O pulo do sapo: Os alunos ficam agachados com os joelhos abertos e os braços entre os joelhos e saltam de um lado para o outro.

Pegador e fugitivo do abraço: Um dos alunos é o pegador, os demais todos fugitivos, o pegador é identificado através de um colete, no sinal do professor este passa a pegar (encostar a mão em qualquer parte do corpo do colega), o aluno que for encostado pelo pegador fica imóvel até que um colega lhe dê um abraço, para poder voltar à brincadeira.

O professor participou ativamente junto com os alunos. Após ampliação do conhecimento em relação à turma, estimulou-se a contribuição dos alunos nas aulas práticas e

nas discussões para avançar o debate acerca das questões abordadas, incentivando a criatividade, a fim de gerar novas formas de participação, tratar os alunos como protagonistas no processo de organização de ideias para desenvolver novos jogos de cooperação.

A partir das respostas dos alunos, foram desenvolvidos em aula alguns jogos competitivos e cooperativos de forma prática diferenciando estes através de uma análise dos acontecimentos que marcam essas atividades.

Resposta dos alunos quanto ao questionário:

“O jogo cooperativo é ajudar o parceiro e o competitivo é competir”. (Aluna A).

“O cooperativo é ajudar os colegas e o competitivo é quando pode haver conflito”. (Aluna B).

“No cooperativo todos brincam e o competitivo até brigam”. (Aluna C).

“Podemos praticar levando o jogo na boa sem discussão, sem briga, tem que entender os jogos”. (Aluna D).

Também foram consideradas as respostas dos familiares, obtendo-se as seguintes respostas:

Exemplo de jogos competitivos: Ficaram reduzidos aos esportes como: Futebol, voleibol e basquete.

Exemplos de jogos cooperativos: Foram associados aos jogos/brincadeiras de antigamente como: Roubo da bola no centro da quadra, roubo da bola com a vassoura, pegador fugitivo, caçador, três cortes e a rebatida do pênalti.

Em seguida os jogos que foram desenvolvidos com os alunos, descritos na forma competitiva original e posteriormente com as modificações que os alunos incrementaram para transformá-los em jogos cooperativos.

Dança da cadeira competitiva: Inicia-se com uma cadeira a menos que o número de alunos, onde estes ficam em volta das cadeiras dançando no ritmo da música. O professor para a música neste instante os alunos procuram sentar-se em uma cadeira, sendo que um aluno sobra este por sua vez sai do jogo e deve-se tirar uma cadeira também, assim segue o jogo que termina com um único aluno sentado em uma cadeira.



Figura 1. Dança da cadeira competitiva.



Figura 2. Dança da cadeira competitiva.



Figura 3. Dança da Cadeira Competitiva.

Dança da cadeira cooperativa: Inicia-se com uma cadeira para cada aluno, estes ficam em volta das cadeiras dançando no ritmo da música, o professor deve parar a música, neste instante os alunos sentam nas cadeiras. O que começa a sair do jogo são as cadeiras e não os alunos, assim segue a brincadeira com todos tendo que sentar nas cadeiras restantes, a brincadeira segue até que todos sentem no menor número de cadeiras possíveis.



Figura 4. Dança da Cadeira Cooperativa.



Figura 5. Dança da Cadeira Cooperativa.

No final do jogo da dança da cadeira cooperativo percebeu-se que os alunos se divertiram mais que no competitivo, segundo Brotto (1997) no jogo cooperativo há maior sensibilidade às necessidades dos outros e todos se ajudam com frequência. Assim, a

qualidade das produções coletivas é maior, enquanto que no jogo competitivo há menor sensibilidade às necessidades dos outros e as pessoas se ajudam com pouca frequência, tornando a produtividade coletiva de menor qualidade.

Jogo da caneta na garrafa competitiva: Inicia-se o jogo distribuindo a turma em dois grupos de igual número. Cada grupo receberá uma garrafa *PET*, uma caneta e um barbante para cada integrante dos grupos, os grupos formam círculos em volta de suas respectivas garrafas e todos os integrantes devem estar com o seu barbante preso na cintura e preso também na caneta, que fica pendurada ao centro do círculo sobre a garrafa. O objetivo do jogo é colocar a caneta dentro da garrafa *PET*, sem tocar as mãos nos barbantes, ou seja, apenas com os movimentos coordenados pelos integrantes do grupo, o grupo que conseguir colocar a caneta primeira e denominado vencedor.



Figura 6. Jogo da caneta na garrafa competitivo.

Jogo da caneta na garrafa cooperativa: Desta vez organiza-se um único grupo que receberá uma garrafa *PET*, uma caneta e um barbante para cada integrante do grupo, o grupo forma um círculo em volta da garrafa e todos os integrantes devem estar com o seu barbante preso na cintura e preso na caneta, que fica pendurada ao centro do círculo sobre a garrafa. O

objetivo do jogo é colocar a caneta dentro da garrafa *PET*, sem tocar as mãos nos barbantes, ou seja, apenas com os movimentos coordenados pelos integrantes do grupo.



Figura 7. Jogo da caneta na garrafa cooperativa

No final desses jogos nitidamente pode-se perceber que no competitivo os alunos se preocuparam demasiadamente com o tempo, ou seja, procuravam ser mais rápidos que a equipe dos colegas ao lado. Segundo Brotto (1995) no jogo cooperativo se trabalha junto para conseguir um objetivo comum, com êxito para todos, já no competitivo o objetivo é conseguir um resultado melhor, gerando oposição com a outra equipe e reclamações com os colegas de sua própria equipe.

Jogo de futsal e basquete tradicionais competitivos: Formar duas equipes para vivenciar estes jogos com suas regras de forma tradicional, ou seja, todas as que forem lembradas.

Jogo de futsal e basquete tradicionais cooperativos: Segue-se o mesmo jogo da forma competitiva, mas incluindo o seguinte: quem fizer o gol ou a cesta deve passar para a outra equipe, ir modificando as regras de acordo com a necessidade dos participantes.

Para estes percebeu-se que nos jogos competitivos os alunos que possuíam um envolvimento maior e melhor com estes esportes tiveram melhor desempenho quando comparados aos demais, e pouco oportunizaram aos colegas a participação efetiva no jogo, enquanto que nos jogos cooperativos a participação foi de forma maciça por todos. Nesse sentido Brotto (1995) traz que os jogos cooperativos para cada jogador o jogo é um caminho coletivo que evolui constantemente, já nos jogos competitivos poucos jogadores se tornam bem sucedidos.

Pegador e Fugitivo competitivo: É escolhido um dos participantes para ser o pegador e os demais todos fugitivos assim que vão sendo pegos ficam imóveis até que um colega o salve encostando-lhe a mão, a brincadeira termina quando ficar somente um fugitivo sendo este o vencedor.

Pegador e fugitivo ajuda (cooperativo): A brincadeira começou com um aluno sendo o pegador e os demais fugitivos, assim que os fugitivos eram pegos, passava a ajudar o pegador, a brincadeira termina quando não tem mais fugitivo ou se perca o interesse da brincadeira.

Esconde - esconde (competitivo): É escolhido através de sorteio um pegador, este por sua vez é o fecha e os demais vão se esconder, assim que o fecha contar até um número estipulado sem espiar os demais sai a procurar os escondidos, o primeiro a ser encontrado é o que será o fecha na próxima rodada.

Esconde - esconde ajuda: A brincadeira segue a tradicional, porém assim que vão sendo encontrados os alunos em seus esconderijos estes passam a ajudar a procurar os demais.

Salto à distância (competitivo): o aluno que realizar o salto mais longe que deve ser efetuado de um determinado lugar estipulados é o vencedor.

Salto à distância coletivo: A brincadeira inicia com o salto do aluno “a”, o salto deve ser parado, no qual o aluno o “b” continua saltando do local de onde o aluno “a” alcançou e assim sucessivamente até que todos realizem o salto.

Rebater a bola de voleibol entre todos (competitivo): Inicia a brincadeira com todos os alunos dispostos em círculo, no qual a bola de voleibol é lançada ao alto devem passar a bola um para o outro sem deixar cair no chão, aquele que deixar cair fica fora da brincadeira, vence aquele que ficar por último no jogo.

Rebater a bola de voleibol entre todos (cooperativo): Inicia a brincadeira com todos os alunos dispostos em círculo, no qual a bola de voleibol era lançada ao alto e um passava a bola para o outro sem deixar cair no chão. Primeiramente o passe era executado segurando a bola e passando, depois deveria ser através de passe direto.

Ao final de cada aula foi discutida com a participação de todos os alunos a diferença destas duas formas de jogar/brincar competitivamente e colaborativamente indagando a turma sobre o que é necessário para cooperar nas aulas e fora da escola.

Foram desenvolvidos os jogos para efetivar a vivência prática, estimulando e desenvolvendo nos alunos a percepção da leitura do que é competir e cooperar, para poder então transformar competição em cooperação.

Com esse movimento de criação de novos jogos cooperativos pelos alunos a partir de jogos competitivos foi possível identificar o quanto é possível, através dos jogos, praticar ações e relações, e pelos jogos cooperativos estimular a aproximação entre os alunos, e, ainda ficou evidente que mesclar os grupos faz com que ninguém seja rejeitado ou excluído, o senso de unidade e o compartilhamento do sucesso acontece de forma natural e, por fim, os jogos se tornam divertidos para todos e todos saem com um sentimento de vitória.

Segundo Martini (2005) a sociedade a longa data tem escolhido jogar competitivamente e essa competição é percebida nitidamente nas diferentes formas de relações sociais, evidenciando o ganhar ou perder. Como exemplo disso é possível citar o que ocorre nas escolas, onde na maioria das vezes, a competição é utilizada como forma de motivar a participação dos alunos em atividades promovidas durante o ano letivo. Torna-se necessário pensar em aulas integradoras, levantar a possibilidade de utilizar outras estratégias, transformando comportamentos aos quais se é condicionado na sociedade atual, pois, tanto família, escola e sociedade utilizam cada vez mais a competição.

Nessa perspectiva, Orlick (1978, apud MARTINI, 2005) coloca na nossa cultura somos sitiados pela competição e para os vencedores tem recompensa já para os perdedores resta à rejeição, assim deve-se reconhecer que os Jogos oferecem várias experiências interessantes independentemente do resultado final. Dessa forma, quando valorizada apenas a vitória como produto final, acaba se esquecendo da importância das múltiplas possibilidades presentes no processo jogar.

Há muito tempo se tem que a competição é o melhor caminho para a educação, no entanto, segundo Soler (2003 apud CIRIACO; ROCHA; GARCIA, 2008) a competição em suas formas extremas, torna a todos perdedores. A competição diminui a autoestima aumentando o medo da falha. Um ambiente competitivo aumenta a frustração e muitas vezes desencadeiam comportamentos agressivos. Orlick (1989) complementa explicando que os adultos com a obsessão pela vitória podem destruir o ingrediente mais importante de todos para o desenvolvimento das habilidades da criança, o lúdico.

Para Correia (2006 apud MATURANA, 2002) a competição sadia é um mito, ou seja, ela não existe, a competição é um fenômeno produzido pela cultura humana não é constitutiva do biológico, a competição acontece na negação do outro, na escola, família ou na sociedade. Em geral, quando se aceita o discurso de que a competição é importante para o desenvolvimento da sociedade e por isso deve ser ensinada de maneira sutil, nada mais é do que estimular uma cultura e uma ideia direcionadas para a negação do outro nos espaços de convivência.

Hoje, valores como a cooperação e a solidariedade estão ganhando destaque nos discursos de diversos setores da sociedade. A Educação Física tem demonstrado, desde a década de 1980, intenções de mudar sua visão excessivamente esportiva e competitiva. Nesse contexto e nesse momento, os jogos cooperativos tornam-se a proposta mais adequada para efetivar essa perspectiva de mudança. (CORREIA, 2006, p.153).

Lovisoló e Borges (2013 apud CORREIA, 2013) enfocam que nas aulas de Educação Física o que deve ser feito não é eliminar os jogos competitivos, mas seria interessante trabalhar com os dois tipos de jogos, tanto competitivo como cooperativos, ampliando as possibilidades do professor de Educação Física, oportunizando aos alunos jogar cooperativamente ou competitivamente segundo seu perfil e também aos objetivos do trabalho, etc.

Segundo Correia (2013) cabe ao professor propor aos educandos os jogos cooperativos durante as aulas de modo a integrar o currículo da Educação Física, não significa excluir os jogos competitivos, mas aventurar-se de uma maneira diferente, prazerosa e sensível de ver o seu semelhante e seus valores.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em um primeiro momento o estudo procurou provocar uma mudança de postura nas aulas de Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, adotando um modelo de trabalho com objetivos claros, planos de aula bem desenvolvidos para contemplar a todos os alunos, legitimando assim as aulas de Educação Física transparecendo para toda comunidade escolar a importância desta área da educação na escola.

A partir desse estudo pude constatar que é possível que escolares da rede municipal de ensino do município de Santo Augusto criem novos jogos cooperativos a partir de jogos já existentes, no qual a cooperação seja evidenciada como fator primordial que compõe não somente a escola, mas a sociedade como um todo.

Este trabalho não tem a intenção de terminar por aqui, mas a partir daqui formular novas ideias e conceitos sobre o assunto abordado. Posso falar com convicção que os alunos que participaram deste estudo conseguiram diferenciar jogos cooperativos de competitivos como também mudar e adaptar regras dos jogos de acordo com suas necessidades, como também, a partir de discussões e análises dos jogos. Bastou oportunizar o protagonismo nas aulas, obviamente sobre os olhares e colocações atentas do professor, através da participação ativa nas aulas, para que os alunos desenvolvessem o senso de coletividade, ajudando um ao outro, fato percebido através da sensibilização e envolvimento na participação de todos nos jogos.

Ao finalizar este estudo constatei outro problema que em outro momento oportuno será verificado numa nova pesquisa, trata-se da competição acirrada nas aulas de Educação Física que desde muito tempo vem sendo influenciada pelo esporte de rendimento, não que a competição e o esporte devam ser negados, pois é sabido que eles fazem parte da cultura popular do povo brasileiro, mas sim repensá-la com valores mais humanos.

A maneira que os escolares do 5º ano da rede municipal de ensino do município de Santo Augusto criaram novos jogos cooperativos adaptados a sua realidade a partir de jogos competitivos ocorreu a partir da importância da intervenção do professor de Educação Física para que ocorra uma mudança de comportamento na área educacional oferecendo atividades diferenciadas onde o aluno possa compartilhar novas experiências, criar novas possibilidades de jogos levando-os a perceber que pode haver divertimento sem a competição a que estão

acostumados, incentivando a participação dos alunos nas aulas e que também saibam trabalhar em equipe. Fazendo com que os alunos não se sintam excluídos das atividades.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. **Educação Física e didática** – Editora Vozes, 2010.

AURÉLIO, Dicionário. Disponível em: <http://www.dicionariodoaurelio.com/>.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos – O jogo e o esporte como um exercício de convivência** – Campinas, SP: [s.n.], 1999.

BROTTO, F. **Os Jogos cooperativos se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos, SP: Ed. Renovada, 1997.

CIRIACO, C.B.A; ROCHA, M.R; GARCIA, B.A. Da competição à cooperação: o voleibol como instrumento para o resgate de valores na sociedade. **Revista Digital – Buenos Aires** 2008.

CORREIA, C.G. **As Contribuições dos jogos cooperativos nos primeiros anos do ensino fundamental**. Centro Universitário de Brasília - UniCEUB Faculdade de Ciências da Educação e Saúde – FACES, Brasília 2013.

CORREIA, M.M. Jogos cooperativos perspectivas, possibilidades e desafios na educação física escolar. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 149-164, jan. 2006.

COSTA, M. Jogos cooperativos: Uma alternativa lúdica para resolver conflitos no âmbito do projeto viva mais do governo do estado do Ceará, 2010.

ELLIOTT, J. “What is Action Research in Schools?” Journal of Curriculum Studies. In: GRABAUSKA, C; BASTOS, F. **Investigação-ação educacional: Possibilidades crítica e emancipatória na prática educativa**. 1998.

EQUIPE INTERDISCIPLINAR, **Jogos Cooperativos**. Santos: 2005. Disponível em: <http://pt.slideshare.net/lobinha2008/apostila-de-jogos-cooperativos-presentation>.

ERICONE, D. et al., **Planejamento de ensino e avaliação**. Porto Alegre. Sagra 1986.

FERRAZ, W. **Unidade didática: uma técnica para organização do ensino e da aprendizagem**. A escola hoje, 2007.

KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora. 5ªed São Paulo, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Ed. Pioneira, 1994.

MARTINI, G.R. **Jogos cooperativos na escola: a concepção de professores de Educação Física**. Pontifícia universidade católica de São Paulo 2005.

ORLICK, T. **Vencendo a Competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

PÉREZ, GÓMEZ, Angel. **O pensamento prático do professor: a formação do professor**

SALDANHA, L. **A prática pedagógica e a educação**. Disponível em <http://www.webartigos.com/articles/17680/1/A-PRATICA-PEDAGÓGICA-E-A-EDUCAÇÃO/página1.html>.

SILVA, J; RAMOS, S.M.M. **Prática pedagógica numa perspectiva interdisciplinar**. 2006.

SOLER, B. **Jogos cooperativos**. 3 ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004.

THIOLLENT, M. **Pesquisa-ação nas Organizações**. São Paulo: Atlas, 1997.

APÊNDICES

APÊNDICE 1

QUESTIONÁRIO:

1. Para você o que é jogo cooperativo e jogo competitivo?
 2. Qual a diferença entre jogos cooperativos e os jogos competitivos?
 3. Como podemos praticar a competição e a cooperação nos jogos?
-
1. Com ajuda de um familiar:
 2. Traga para aula um jogo/ brincadeira em que ocorre cooperação e da mesma forma um que ocorra competição?
 3. Qual é o entendimento dos familiares quanto à cooperação e competição?

APÊNDICE 2

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Aula 01: (11/08/2014)

Questões - Duração 50 minutos

Material: Folhas de ofício e caneta/lápis.

Objetivos: Diagnosticar o que os alunos e seus familiares compreendem sobre os jogos cooperativos e competitivos.

Descrição:

Trabalho individual.

- Foram feitas algumas questões para que os alunos respondessem (Apêndice 01).
- Posteriormente também foram entregues os questionários para levarem para os familiares (Apêndice01).

Aula 02: (18/08/2014)

Diagnóstico das questões - Duração 50 minutos

A partir do diagnóstico foi desenvolvido de forma teórica e prática os jogos competitivos e cooperativos, na qual a discussão devia estender-se para casa com os familiares, pois de acordo com as respostas dos questionários percebeu-se que o entendimento dos alunos e familiares sobre cooperação e competição não era satisfatório.

Material: Pincel atômico, cartaz.

Objetivo: Em grupos os alunos deveriam trocar ideias para entender o significado dos jogos em suas expressões, competitiva e cooperativa, como também identificar as regras em cada forma de jogar, (o professor foi mediando os debates). O cartaz foi exposto em sala de aula identificando a diferença entre jogo competitivo e cooperativo.

Descrição:

Parte prática:

- Morto/vivo: os alunos alternam a posição. Vivo: Assumir a posição de largada para uma corrida. Morto: Deitar por inteiro de bruços.
- Rolar de cá pra lá: Deitados os alunos rolar para um lado depois para o outro.

- O pulo do sapo: Os alunos ficam agachados com os joelhos abertos e os braços entre os joelhos e saltam de um lado para o outro. (continua na próxima aula).

Aula 03: (25/08/2015)

Continuação da aula anterior: Diagnóstico das questões - Duração 50 minutos

A partir do diagnóstico, desenvolveu-se de forma prática o assunto abordado.

Material: Colete e apito.

Objetivo: Através dos jogos de competição criar jogos de cooperação, os alunos em grupos deveriam pensar formas para adaptar os jogos competitivos de forma a oportunizar o maior número de participantes possível, sendo se necessário modificarem as regras dos jogos.

Descrição:

Pegador e fugitivo do abraço: Um dos alunos é o pegador, os demais todos fugitivos, o pegador é identificado através de um colete, no sinal do professor este passa a pegar (encostar a mão em qualquer parte do corpo do colega), o aluno que for encostado pelo pegador fica imóvel até que um colega lhe dê um abraço, para poder voltar à brincadeira.

Esconde - esconde (competitivo): É escolhido através de sorteio um pegador, este por sua vez é o fecha e os demais vão se esconder, assim que o fecha contar até um número estipulado sem espiar os demais sai a procurar os escondidos, o primeiro a ser encontrado é o que será o fecha na próxima rodada.

Esconde - esconde ajuda (cooperativo): A brincadeira segue a tradicional, porém assim que vão sendo encontrados os alunos em seus esconderijos estes passam a ajudar a procurar os demais.

Aula 04: (08/09/2015)

Continuação da aula anterior: Trabalho prático - Duração 50 minutos

Material: Apito, cadeira, rádio, litro pet, canetas, barbante.

Objetivo: Através dos jogos de competição criar jogos de cooperação, os alunos em grupos deveriam pensar formas para adaptar os jogos competitivos para oportunizar o maior número de participantes possível, dessa forma modificando as regras dos jogos.

Descrição:

Dança da cadeira competitiva: Inicia-se com uma cadeira para cada aluno, estes ficam em volta das cadeiras dançando no ritmo da música, o professor deve parar a música, neste instante os alunos sentam nas cadeiras. O que começa a sair do jogo são as cadeiras e não os

alunos, assim segue a brincadeira com todos tendo que sentar nas cadeiras restantes, a brincadeira segue até que todos sentem no menor número de cadeiras possíveis.

Dança da cadeira cooperativa: Inicia-se com uma cadeira para cada aluno, estes ficam em volta das cadeiras dançando no ritmo da música, o professor deve parar a música, neste instante os alunos sentam nas cadeiras. O que começa a sair do jogo são as cadeiras e não os alunos, assim segue a brincadeira com todos tendo que sentar nas cadeiras restantes, a brincadeira segue até que todos sentem no menor número de cadeiras possíveis.

Jogo da caneta na garrafa competitiva: Inicia-se o jogo distribuindo a turma em dois grupos de igual número. Cada grupo receberá uma garrafa PET, uma caneta e um barbante para cada integrante dos grupos, os grupos formam círculos em volta de suas respectivas garrafas e todos os integrantes devem estar com o seu barbante preso na cintura e preso também na caneta, que fica pendurada ao centro do círculo sobre a garrafa. O objetivo do jogo é colocar a caneta dentro da garrafa PET, sem tocar as mãos nos barbantes, ou seja, apenas com os movimentos coordenados pelos integrantes do grupo, o grupo que conseguir colocar a caneta primeira e denominado vencedor.

Jogo da caneta na garrafa cooperativa: Desta vez organiza-se um único grupo que receberá uma garrafa PET, uma caneta e um barbante para cada integrante do grupo, o grupo forma um círculo em volta da garrafa e todos os integrantes devem estar com o seu barbante preso na cintura e preso na caneta, que fica pendurada ao centro do círculo sobre a garrafa. O objetivo do jogo é colocar a caneta dentro da garrafa PET, sem tocar as mãos nos barbantes, ou seja, apenas com os movimentos coordenados pelos integrantes do grupo.

Aula 05: (15/09/2015)

Futpar - Duração 50 minutos

Material necessário: bola e espaço amplo.

Objetivo: Trabalhar limites físicos e cooperação com o outro.

Formar duplas.

- O jogo deve acontecer com as duplas amarradas por uma corda, ou com a mesma camisa, ou de mãos dadas.

OBS.: o jogo é como o futebol tradicional, só que com algumas adaptações.

- As duplas devem jogar junto (de mãos dadas, amarradas ou com a mesma camisa) o tempo todo. Se as duplas se soltarem vale um gol para o outro time.

- Quando for gol, a dupla que o fez deve passar para o time adversário.

- O jogo dura o tempo que o grupo achar que deve durar.

Relato da aula: Nessa aula foi possível perceber a felicidade dos alunos durante a aula ainda mais se tratando do futsal este em forma adaptada, gerando satisfação aos participantes.

Aula 06: (22/09/2015)

Salve-se com um abraço (pegador e fugitivo do abraço) - Duração 50 minutos

Material necessário: Bexiga de gás e espaço amplo.

Objetivo: Todos deveriam salvar todos, o contato físico através de um abraço serve para aproximação um do outro de forma afetiva e colaborativa para ajudar o colega.

Descrição:

- Uma pessoa do grupo deverá ser eleita “pegador”.

- O pegador segura uma bexiga, e sai correndo atrás das outras pessoas.

O pegador transcorre normalmente, mas se elas se abraçarem não poderão ser pegas.

- Os que estão correndo do “pegador” devem se abraçar primeiramente em duplas e depois em 3, 4, 5 de acordo com o sinal do professor. Ou seja, de tempos em tempos, o professor vai dizer que é para se salvar, os alunos deverão se abraçar em duplas, e depois de um tempo só poderá ser em trios e assim por diante. - Para terminar, abrir para compartilhar sensações, ideias, etc.

Aula 07: (29/09/2015)

Voleibol cooperativo - Duração 50 minutos.

Material: Colete, apito, bola.

Objetivo: Marcar pontos para a equipe na qual esta jogando e assim que marcar passar para a equipe contrária (mesclar os grupos para brincarem juntos, e ninguém foi rejeitado ou excluído).

Descrição:

- Primeiramente o voleibol acontece de forma tradicional.

- Jogo de voleibol adaptado (jogo do câmbio com rede humana): Organizar três equipes duas começam o jogo em quanto à outra é a rede tendo a função de interceptar a bola sem movimentar-se para frente ou para trás somente permitido o movimento lateral, as outras duas equipes jogam normalmente, porém podem segurar a bola para executar os três passes, sendo que quando ocorrer o ponto o aluno que o efetuou imediatamente troca de equipe.

Obs.: Incluir a regra na qual, caso um menino esteja com a bola, ele deve passá-la para uma menina, e assim sucessivamente até o terceiro passe.

Aula 08: (06/10/2015)

Basquetebol cooperativo - Duração 50 minutos.

Material: Colete, apito, bola.

Objetivo: Marcar pontos para a equipe na qual esta jogando e assim que marcar passar para a equipe contrária. (mesclar os grupos que brincam juntos, e ninguém é rejeitado ou excluído).

Descrição:

Jogo de basquetebol tradicional competitivo: Formar duas equipes para vivenciar estes jogos com suas regras de forma tradicional, ou seja, todas as que forem lembradas.

Jogo de basquete tradicional cooperativo: Segue-se o mesmo jogo da forma competitiva, mas incluindo o seguinte: quem fizer o gol ou a cesta deve passar para a outra equipe, ir modificando as regras de acordo com a necessidade dos participantes.

Aula 09: (20/10/2015)

Cabo de guerra cooperativo - Duração 50 minutos.

Material: Cord grande e resistente.

Objetivo: Desenvolver a coordenação motora ampla, a força e a resistência corporal.

Estimular a cooperação e a união em grupo, utilizando a estratégia dos movimentos sincronizados. Proporcionar também a aproximação dos alunos e a comunicação entre eles, permitindo que se toquem e sintam maior afinidade.

Descrição:

Atividade inicial (motivacional).

- O grupo que não conseguiu atingir a marca estabelecida teve o direito de escolher um integrante do outro grupo, ficando com um participante a mais.
- Dividir o grupo de alunos em dois ou mais subgrupos. Posicionar os dois grupos, um em cada lado da corda. Ao sinal do professor, eles deveriam puxar a corda fazendo com que o outro grupo ultrapasse o limite pré-determinado, ir variando a brincadeira para que cada grupo possa atingir seu objetivo.

Aula 10: (27/10/2015)

Coletividade e afetividade - Duração 50 minutos

Objetivo: Todo o grupo sentar em circulo de uma só vez mantendo o equilíbrio, percebendo a importância e a força do trabalho em equipe e da cooperação.

Materiais: Sala grande, quadra ou ao ar livre.

Descrição:

Os participantes deveriam ficar em pé formando um círculo voltado para dentro dele, e todos virar para a direita, de modo que cada um fique de frente para as costas do colega, como numa fila circular. Cada um deveria juntar a ponta dos pés nos calcanhares do colega à sua frente, colocando as mãos na cintura dele, o professor contou até três pausadamente, e os alunos deveriam sentar-se nos joelhos de quem estava atrás, vagorosamente, todos ao mesmo tempo. Se alguém percebesse que perdeu o equilíbrio deveria comunicar ao grupo, imediatamente. Tentar várias vezes até que conseguisse atingir o objetivo, quando houvesse equilíbrio, o professor solicitava que todos soltassem a mão direita e levantassem para o alto, depois a mão esquerda e finalmente pediu-se a todos que colocassem a mão na cintura do colega a sua frente e, após a contagem até três, levantassem todos juntos, vagorosamente. Repete-se então o mesmo processo, porém de olhos fechados.

Obs.: O grupo percebeu que o equilíbrio conjunto impede que alguém caísse ao chão, também foi importante distribuir as pessoas de acordo com o peso e altura proporcionais, para que possam sentar-se com tranquilidade.

Aula 11: (10/11/2015)

Dança dos bambolês - Duração 50 minutos

Material: Bambolês e rádio.

Objetivo: Solidariedade entre os colegas, pois todos devem compartilhar do mesmo espaço.

Descrição:

Ao som de uma música, as crianças deveriam correr pelas linhas da quadra de voleibol, sendo que os bambolês deveriam estar espalhados pelo meio. O desafio foi que ao cessar a música, os alunos corresse para os bambolês, podendo ficar mais de um dentro do mesmo bambolê, quando iniciava a música novamente o professor tirava um bambolê chegando a 1 ou 2. A vitória é de toda a classe.

Aula 12: (24/11/2015)

Jogo de inversão: UM TIME “ZONEADO” - Duração 50 minutos

Material: Bola de handebol.

Objetivo: Marcar gols e defender, promovendo uma interação dinâmica com participação total e sem fronteiras, onde todos devem perceber que é um só time.

Descrição:

A quadra foi dividida em 08 “zonas”, os participantes foram distribuídos nas “zonas” ficando 02 em cada uma delas. Somente poderiam jogar dentro da “zona” que ocupavam no momento, time “A” deveria tentar fazer gol no “B” e vice-versa.