

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE
UNIDADE ACADÊMICA HUMANIDADES, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - LICENCIATURA**

CAMILA DA ROSA MEDEIROS

JOGOS COOPERATIVOS: UMA ABORDAGEM CRÍTICA

CRICIÚMA, JUNHO DE 2011

CAMILA DA ROSA MEDEIROS

JOGOS COOPERATIVOS: UMA ABORDAGEM CRÍTICA

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de Licenciada em Educação Física da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientador (a): **Prof. Vânia Vitório**
Co-orientador: **Prof. Dr. Vidalcir Ortigara**

CRICIÚMA, JUNHO DE 2011

CAMILA DA ROSA MEDEIROS

JOGOS COOPERATIVOS: UMA ABORDAGEM CRÍTICA

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de Licenciada, no Curso de Educação Física da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em ?.

Criciúma, 01 de Dezembro de 2011.

BANCA EXAMINADORA

Prof.a Vânia Vitório . Especialista . (Orientadora) UNESC

Prof. Vidalcir Ortigara - Doutor . (Co-orientador) UNESC

Prof.a Sirléia Silvano . Especialista . (Membro) UNESC

Prof.a Ana Lúcia Cardoso . Mestre . (Membro) UNESC

Aos meus familiares que mesmo distantes sempre se dedicaram e me incentivaram em diversos momentos de minha existência. Para Fabricio meu companheiro e nossa família por me compreenderem desde o início e entenderem o significado deste momento em minha vida. À guerreira Vanda e família, agradeço pela sinceridade, foram de fundamental importância nesta caminhada, me acolhendo quando estava sem rumo e aconselhando ao longo deste período, fazendo com que eu não desistisse apesar das dificuldades.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que de alguma maneira contribuíram para a realização deste trabalho. Mas existem pessoas que fizeram parte deste trabalho, tanto diretamente quanto indiretamente, por isso faço a estes um agradecimento especial...

A professora Vânia e professor Dr. Vidalcir pela orientação em todos esses meses, mas sempre com paciência e compreensão...

Aos professores do curso de Educação Física, que me auxiliaram a buscar este caminho no período da graduação...

Ao professor João Botanolli, do curso de Artes Visuais que fez com que cada aula sua se tornasse uma lição, de respeito ao próximo e a natureza abrindo as portas de uma percepção de mundo diferente, fazendo com que eu não perdesse a esperança. Junto a ele, agradeço aos colegas da disciplina de Antropologia Cultural, que mesmo não me conhecendo me acolheram...

Aos meus colegas que estiveram comigo desde a primeira fase, e fazem parte deste momento de minha história...

Aos integrantes da %Panela de Pressão + que ao longo destes quatro anos fizeram com que eu não desanimasse, com que eu não fosse embora, não deixando que eu me sentisse só, cultivando uma relação de amizade para além do momento das aulas...

A minha incomparável, sincera e guerreira Tia Vanda, que não deu ouvido aos conselhos e acreditou em mim, me acolhendo em sua casa nos momentos mais importantes e que eu mais precisei, me incentivando e mostrando força, dando conselhos que até hoje trago comigo. Fazendo com que eu conseguisse encarar esta caminhada sem medo...

A minha família que ficou em Sarandi . RS, que em minha criação fez com que eu apreendesse valores morais necessários para a vida, esta família que sempre demonstrou a força da união, acreditando em mim às vezes até mais do que mesma. As amigas/irmãs Rafaela e Taís que mesmo distantes mostraram o valor de uma amizade verdadeira...

Ao meu companheiro Fabricio em suas várias tentativas de compreensão e alguns puxões de orelha...

RESUMO

Neste trabalho objetivou-se fazer uma abordagem crítica aos jogos cooperativos, analisando e refletindo a respeito desta metodologia e suas possibilidades de aplicação nas aulas de educação física, bem como compreender sua relação com a sociedade capitalista vigente e seu papel nas transformações sociais. Para que dessemos conta destes objetivos, primeiramente, optamos por compreender os diversos aspectos do jogo, para isso, nos fundamentamos nos principais autores da área da educação física que tem publicações referentes ao tema, utilizamos então Huizinga (1971), Winnicot (1971) e Kishimoto (1994). Percebemos então, que os autores aqui expostos, abordam o jogo de maneira diferente, mas deixam evidente que estas metodologias abordam o jogo do ponto de vista centrado no desenvolvimento biológico, não levando em consideração a relação do homem com a sociedade. Quando estes autores relatam o jogo, este aparece como diversas possibilidades, apenas como lúdico, como mero auxiliador no processo educativo ou ainda do ponto de vista terapêutico. Portanto o jogo não aparece com seu sentido real, como uma atividade que deve ser encarada com seriedade. Para fazermos a contraposição a estes aspectos, introduzimos então um debate com a perspectiva Histórico-cultural, que aborda o jogo como atividade principal na Educação Infantil, e o transmite como conteúdo efetivo que possibilita ao aluno a expansão do seu conhecimento e interação com a realidade. Tendo avançado neste debate e compreendido um pouco mais sobre o jogo, entramos no trabalho dos Jogos cooperativos, tomando como base, dois dos principais autores sobre o tema, Brotto (1997, 2001) e Correia (2006), em que um refere-se aos Jogos Cooperativos como fim para a efetivação das transformações sociais, sem considerar as relações sociais estabelecidas, e a outra percebe esta metodologia como um meio que possibilite estas transformações, relacionando com a sociedade vigente. Também abordamos o jogo sob a perspectiva destes autores. Consideramos estes debates apresentados até aqui como necessários para que conseguíssemos realizar efetivamente o fechamento deste trabalho, que consiste em relacionar estes dois paradigmas, o paradigma da competição compreendido na abordagem do jogo e o paradigma da cooperação estabelecido com a metodologia dos jogos cooperativos. Em termos gerais o que determina se uma sociedade será cooperativa ou competitiva é sua estrutura social, e o professor deve então articular sua prática pedagógica com metodologias que façam com que o aluno questione o *status quo* desta sociedade capitalista, fazendo com que estes tornem-se sujeitos mais críticos efetivem as transformações sociais necessárias.

Palavra chave : Jogo; Perspectiva Histórico-cultural; Jogos Cooperativos; competição/cooperação.

SUMÁRIO

SUMÁRIO.....	6
1. INTRODUÇÃO	7
2. CONCEITUANDO O JOGO	10
2.1 As perspectivas de jogo correntes na Educação Física.....	10
2.1.1 Perspectiva de Huizinga sobre o jogo	10
2.1.2 O jogo sob a perspectiva de Winnicot	12
2.1.2 O jogo na perspectiva de Kishimoto	13
2.2 O Jogo na perspectiva Histórico-cultural	14
3. JOGOS COOPERATIVOS E SUA ABORDAGEM	19
3.1 A concepção de jogo para os propositores dos jogos cooperativos	19
3.2 A proposta dos Jogos Cooperativos	22
4 COMPETIÇÃO VERSUS COOPERAÇÃO: OS JOGOS COOPERATIVOS COMO FIM OU COMO MEIO?.....	26
CONCLUSÃO... O fim... que está apenas no começo!	32
REFERÊNCIAS.....	36

1. INTRODUÇÃO

É corrente na educação física o discurso referente à importância dos jogos para a área, especialmente no âmbito escolar. Sabemos também que a ideia de jogo está distorcida não só na comunidade escolar, como também na sociedade, em que prevalecem as relações de competição existentes no campo do trabalho, na escola e, por que não dizer, até mesmo na família.

Percebemos que atualmente existem grandes preocupações em relação aos caminhos que tomam a sociedade em que vivemos, que mostra relações de desigualdade, desvalorização do ser, competição excessiva e atitudes individualistas.

Tendo como objetivo avançar na resolução destas preocupações é que a partir da década de 1980 surge um vasto material embasado em propostas críticas. Junto a este material que busca a efetivação de uma mudança de paradigma está a abordagem dos jogos cooperativos, com a proposta de modificar esta realidade sócio-educacional que estamos presenciando.

Levando em consideração os quatro anos de formação no curso de Licenciatura, que se embasa em concepções críticas de ensino, tivemos a oportunidade de abordar os jogos cooperativos nas aulas de atuação dos estágios obrigatórios do curso, pois este tema, embora difundido em diversas publicações da área, ainda é pouco abordado no decorrer do curso.

A necessidade de nos aprofundar no tema - Jogos Cooperativos - surgiu de vários questionamentos emergentes no período de realização da disciplina de Estágio Supervisionado. Sentíamos a necessidade em abordar esta metodologia, mas não possuíamos conhecimento suficiente sobre o tema, o que fez com que sentíssemos dificuldades em trabalhá-lo na escola. Além de não possuir experiência de atuação na área, percebemos certa resistência por parte dos alunos que, em sua maioria, não estão acostumados a terem aulas que questionem o *status quo* dessa sociabilidade. Isso fica evidente quando observamos que eles já se mostram condicionados a competir com o outro e quando lhes é proposto a realização de atividades que busquem superar essa condição demonstram desinteresse e mesmo apatia.

A atuação nos estágios aconteceu em uma escola da rede municipal de ensino, freqüentada por crianças que se encontram em algum tipo de situação de risco social. Outro aspecto que nos levou à escolha do tema, a partir das observações realizadas no decorrer do estágio, foi a necessidade de amenizar a atmosfera de raiva, competição excessiva e ostilidade que havia nas turmas. As crianças das turmas em que atuamos não estão acostumadas com essa relação de cooperação, nem dentro da escola e nem em suas comunidades.

Outro aspecto que nos instigou ao estudo sistemático e aprofundado, com um olhar crítico sobre o tema, foi a sensação de que haveria uma falha na própria metodologia proposta de jogos cooperativos no que se refere a sua aplicabilidade nas escolas. Pois, de acordo com a experiência vivida nos estágios, as aulas se tornam apenas momentos de lazer para os alunos, o que não é, a nosso ver, o objetivo da educação física no contexto da comunidade escolar. Não estamos afirmando que os jogos cooperativos não têm possibilidades de aplicação nas aulas. A utilização desta metodologia deve ocorrer, mas não como fim, em que o objetivo é cooperar apenas, mas sim como meio para que possa ocorrer efetivamente a mudança desejada. Embasados nas observações realizadas nas aulas, percebemos que os jogos cooperativos auxiliam nas aulas como momentos de descontração, ou ainda trabalhando valores, mas não passam aos alunos conhecimento suficiente para que se tornem sujeitos críticos.

A partir dessa vivência começamos a analisar a importância de investigar esta temática. O encaminhamento do estudo ocorreu pelas dúvidas que, como já citado anteriormente, surgiram no período de estágios do curso de graduação. Essas dúvidas estão aqui expostas em forma de questões norteadoras. Podemos ter um jogo cooperativo isento de qualquer forma de competição? E, da mesma forma, um jogo competitivo sem nenhuma cooperação? Outra inquietação a respeito dos Jogos Cooperativos é como um jogo, em que um perde para que o outro ganhe, pode ser cooperativo? Entretanto a problemática que realmente motivou esta pesquisa foi analisar criticamente a proposta de Jogos Cooperativos e as abordagens que os permeiam. Portanto, o objetivo geral foi analisar criticamente a proposta dos Jogos Cooperativos e avançar no conhecimento desta temática, que está sendo bastante difundida, o que exige a reflexão sobre os mesmos para que possamos compreender como se fazem necessárias no contexto da sociedade capitalista em que poucos ganham. Também procuramos esclarecer a relação entre competição e

cooperação, que são distintas, mas fazem parte da existência humana no atual contexto sócio-histórico. Portanto, a superação deste modelo de supervalorização da competição só será possível com a transformação da sociedade capitalista.

Quanto ao aspecto metodológico, este estudo se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica que, segundo Lakatos e Marconi (2001, p. 183), propicia o exame de um tema sob um novo enfoque ou abordagem, abrangendo a bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo.

Para a bibliografia deste estudo utilizamos como referencial teórico, livros que tratam do jogo cooperativo, sendo identificadas duas metodologias diferenciadas dentro da mesma abordagem, livros que abordam a educação física em seus aspectos históricos, dissertações de mestrado e livros que tratam sobre temas relacionados ao Jogo. Abordamos também as principais concepções de ensino da educação física.

Nesta pesquisa foram utilizados como referencial teórico as obras de Brotto (2001), Soler (2002) e Correia (2006), autores que tem diversas publicações sobre Jogos Cooperativos e o que se refere ao seu papel social e a relação existente entre a metodologia do tema e sua abordagem pedagógica nas aulas de educação física.

Utilizaremos nesta pesquisa, para relacionar as duas abordagens existentes dentro da metodologia dos jogos cooperativos: Brotto (2001) e Correia (2006), em que um aborda a transformação social pelos jogos cooperativos e o outro a utilização dos jogos cooperativos como meio para as transformações sociais.

Para a análise crítica da perspectiva dos jogos cooperativos no valemos das obras de Elkonin (1998) e Vigotski (1989), autores que se encontram na perspectiva Histórico-cultural, e nos mostram diversos aspectos do jogo que devem ser levados em conta, diferentemente de outros autores, que expõem apenas o aspecto de competição e desenvolvimento biológico como componentes do jogo e da brincadeira.

Com este trabalho, pretendemos fazer uma breve análise sobre os aspectos existentes entre competição e cooperação, fazemos também uma abordagem sobre as relações de poder que interferem e determinam a formação do indivíduo e sua relação com o mundo, como cidadão.

2. CONCEITUANDO O JOGO

O objetivo deste capítulo é expor as principais concepções correntes na literatura sobre jogo. Inicialmente tomamos o estudo desenvolvido por Zandonadi (2008) para expor sumariamente a compreensão dos três autores que tiveram maior penetração no debate da educação física em relação ao estudo do jogo, ou seja, Winnicot (1971), Huizinga (1971) e Kishimoto (1994). Em seguida apresento os principais autores que realizaram pesquisas sobre o jogo na perspectiva histórico-cultural, nosso fundamento para o desenvolvimento do estudo dos jogos cooperativos, que desenvolveram estudo sobre o papel do jogo no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. São eles, Elkonin (1998) e Vygotski (1989).

2.1 AS PERSPECTIVAS DE JOGO CORRENTES NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Com o objetivo de compreender as possibilidades afirmativas do jogo frente ao ato de ensinar, Zandonadi (2008) buscou explicitar as perspectivas de jogo dos três autores mais citados no debate sobre o jogo no campo da educação física. Passamos a apresentá-los com o intuito de ilustrar o debate, sem nos atermos sobre suas proposições uma vez que, como veremos ao final, concordando com a autora, essas três perspectivas não nos oferecem proposições afirmativas frente ao ato de ensinar com o jogo, isto é, não possuem relevância no processo de formação humana.

2.1.1 Perspectiva de Huizinga sobre o jogo

Huizinga (1971), em sua obra *Homo Ludens*, aborda o jogo como fenômeno não biológico, tratado de forma histórica, porém não específico da consciência humana. De acordo com Huizinga (idem), o jogo é para ele um fenômeno que surge antes da própria cultura, pois, a cultura é compreendida como especificamente humana, mas ele observa que os animais praticavam formas de jogo antes mesmo que os homens o denominassem assim.

O autor faz esta observação quando afirma que o jogo não é apenas um processo humano, mas também um processo que é percebido entre os animais. Exemplifica com as atividades de filhotes de cachorros que, segundo ele, ~~brincam~~

e que nesta atividade estão presentes todas as características do jogo humano, como se convidam para jogar se utilizando de alguns gestos e respeitando algumas regras. Esta seria a forma mais simples de jogo.

Para Huizinga (1971) a existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma. Ele afirma ainda que se os animais são capazes de brincar por que não são apenas seres irracionais e mecânicos, bem como nós humanos, pois já que brincamos e entendemos o jogo e a brincadeira é por que somos mais que simples criaturas racionais, pois o jogo é em sua essência irracional. Por isso para ele o jogo mesmo no seu aspecto mais simples, tem um sentido e um fim, então deixa de ser apenas um fenômeno fisiológico.

O autor ainda faz referência às atividades mais primitiva do homem como, por exemplo, sua capacidade de comunicação, as quais se originam de uma espécie de jogo. Por este motivo, trata o jogo como um elemento que não pertence à cultura, pois existe já antes da mesma. Fica claro nessa exposição que o jogo para Huizinga é uma atividade natural, não estando, portanto, sujeita às determinações sócio-culturais históricas.

O autor afirma que esta condição de aumento da competição nas relações sócias e esportivas, esta fazendo com que a vida social moderna, perca seus aspectos lúdicos. A própria sistematização do esporte fez com que o mesmo, perdesse suas características mais puras.

Huizinga (1971), diz que há diversas hipóteses sobre o jogo, e que se agruparmos todas elas provavelmente irão se completar e não excluir-se, mas mesmo assim estaríamos longe de desvendar o real sentido ou funcionalidade do jogo. Sendo que estas diversas hipóteses não passam de soluções temporárias.

O mesmo afirma que o jogo possibilita para o indivíduo certa liberdade e alívio das tensões, pois quando joga o indivíduo se transporta para um espaço distinto de sua realidade cotidiana.

2.1.2 O jogo sob a perspectiva de Winnicott

O autor aborda o jogo com aspecto terapêutico, também relata que sua obra *Brincar e a Realidade* tem muito da psicanálise e demonstra isso quando afirma que

A psicoterapia se efetua na sobreposição de duas áreas do brincar, a do paciente e a do terapeuta. A psicoterapia trata de duas pessoas que brincam juntas. Em consequência, onde o brincar não é possível, o trabalho efetuado pelo terapeuta é dirigido então no sentido de trazer o paciente de um estado em que não é capaz de brincar para um estado que é. (WINNICOTT, 1971, p. 59)

Podemos perceber nesta mesma obra de Winnicott (1971), que o autor determina que o professor não necessariamente precisa participar da brincadeira, o que faz com que muitas vezes a única preocupação seja apenas em proporcionar o ato de brincar.

Para o autor o jogo se torna uma maneira de comunicação involuntária com o sentido simbólico, que auxilia na perspectiva da psicoterapia, se desvendarmos esta simbologia poderemos efetivamente perceber como a criança lida com situações da vida cotidiana, até mesmo com seus traumas.

O mesmo considera que o jogo e brincadeira estão relacionados a experiências baseadas na criatividade, experiência que da continuidade de espaço-tempo, o que se defini como uma forma básica de brincar.

Quando o psicoterapeuta percebe que o paciente não possui capacidade de brincar, o autor afirma que se deve dar bastante relevância a este fato, também levando em consideração que o brincar pode apresentar aspectos assustadores e que o jogo tem como finalidade amenizar tais aspectos.

Na educação física esta perspectiva se mostra nas aulas de alguns professores, que fazem com que o jogo tome uma postura de fuga da realidade, sem apresentar a possibilidade de expansão do universo cultural das crianças.

Winnicott(1971), em sua obra aborda o jogo como forma de terapia, no qual segundo o autor, a criança pode resolver conflitos internos, para ele este momento em que a criança participa do jogo ela está alheia às condições que determinam a realidade.

Nas aulas de educação física esta abordagem acontece com certo desapego a transmissão de conhecimento e expansão cultural dos alunos.

2.1.3 O jogo na perspectiva de Kishimoto

Outra autora muito em voga nos debates sobre o jogo na educação física é a professora Tizuko Kishimoto¹.

Kishimoto (1994, p.07), tendo em vista as várias denominações de jogo, faz um breve esclarecimento de que o brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte da brincadeira, brincadeira como descrição de uma conduta estruturada com regras e jogo infantil para designar o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras).

A autora vê o jogo sob a ótica naturalista, assim como Huizinha, mas com um fim em si mesmo e que este jogo em sua essência, não se encaixa na escola, sendo criado então o jogo com finalidade educacional. De acordo com Kishimoto (apud ZANDONADI, 2008, p. 26), o brinquedo educativo é utilizado nas escolas desde o renascimento.

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros a partir do renascimento, o período de compulsão lúdica. O renascimento vê a brincadeira como uma conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, a palmatória vigente, o pedagogo deverá dar forma lúdica ao conteúdo.

O jogo nesta perspectiva de educação tem então diversas possibilidades já que possibilita situações de aprendizagem para que o aluno se sinta motivado com esta prática. Kishimoto ainda aborda o papel do professor como orientador nas práticas pedagógicas, e afirma que neste aspecto em que aborda o jogo como ação que possibilita alguma aprendizagem, o professor não tem a certeza do aprendizado do aluno, sendo nesta hora que exerce seu papel de orientador para que o aluno alcance o objetivo desejado.

¹ Professora Tisuko Morchida Kishimoto, Professora titular da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP), dá aulas na graduação e pós-graduação, nas áreas do brinquedo, educação infantil e formação do professor. Também exerce as funções de coordenadora do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos (Labrimp) e do Museu da Educação e do Brinquedo (MEB).

E neste sentido o professor acaba por tornar-se apenas um orientador, fazendo com que o jogo aconteça de acordo com o ritmo determinado pelas crianças, pois respeita o próprio ritmo de aprendizagem delas, fazendo com que as crianças sejam responsáveis por criar situações.

Então, considerando a dissertação de Zandonadi (2008), percebemos que a autora conclui que não vê possibilidades afirmativas ao ato de ensinar nestas perspectivas, que abordam o jogo como um mero auxiliador no processo educativo, não sendo considerado sua possibilidade de transmitir o conhecimento concreto para que o aluno se aproprie do mesmo. Para apresentar o jogo como atividade principal, ela se utiliza de elementos da perspectiva histórico-cultural, que neste trabalho aqui efetivado, foram apresentados por seus principais autores, Vygotski e Elkonin.

Vygotsky, em sua obra *A Formação Social da Mente* (1988), afirma que o desenvolvimento infantil é um processo dialético. A passagem de uma fase para a outra é marcada não pela simples evolução, mas por uma revolução que implicaria em mudanças qualitativas na vida da criança.

Elkonin, em sua obra *A Psicologia do Jogo* (1984), afirmava que a tentativa de separação do desenvolvimento infantil em diferentes situações é uma característica da busca de naturalização desse desenvolvimento. Somente com a superação de se estudar o desenvolvimento como natural é que seremos capazes de entendê-lo verdadeiramente

2.2 O JOGO NA PERSPECTIVA HISTÓRICO-CULTURAL

Esta pesquisa tem como fundamento a perspectiva histórico crítica. Nesta perspectiva os autores que abordam esta temática de conceitualização de jogo estão na perspectiva histórico cultural. Tomamos de Elkonin (1998) e Vygotski (1989) a base para compreender o conceito de jogo nesta perspectiva.

De acordo com Rocha(2005, p.67), a teoria histórico cultural aborda

O brincar privilegiando sua participação fundamental na constituição do sujeito, orientando para o futuro. Ou seja, busca detectar quais elementos (e esta atividade tomada integralmente) capacitam o indivíduo cada vez mais a dominar conhecimentos, modos de ação e relação entre sujeitos e processos psicológicos necessários dentro de sua cultura. Trata-se da esfera de atividade do indivíduo que lhe

permite, rompendo os limites do que ele já é, experimentar aquilo que ele pode ser, não num sentido restrito e direto, mas como sujeito integrado em sua cultura.

Elkonin (1998) em seu período pós-guerra na Rússia, após sistemáticas observações acerca do tema, aborda o jogo como uma atividade em que se reconstruem as relações sociais, assim como se utiliza da imaginação para fazer ainda que breve, uma imitação dos aspectos reais de sua vivência.

Para Vygotski (1989), o jogo ocorre pelo fato de que a criança possui necessidades imediatas ou desejos, e que pela incapacidade de realizá-las no momento em que as mesmas surgem, utiliza-se de um mundo imaginário, fazendo com que estas atividades que não tem a possibilidade de realização prática na vida real, sejam totalmente possíveis em seu mundo. Para o autor os principais aspectos do jogo são a imaginação e a imitação, pois a imaginação está ligada ao ato de imitar, a partir do momento que eu abstraio, que eu imagino o real e o compreendo no meu contexto social é que então sou capaz de imitá-lo.

O autor afirma que até então só se tem estudado o caráter lúdico do jogo, do brinquedo, não levando em conta o que de fato está implícito nesta atividade. O jogo por mais simples que seja já surge com regras, mesmo não sendo regras formais, fazem com que existam regras de comportamento, para que o jogo alcance o objetivo desejado para quem o joga. Vygotski (1998) em sua obra *A Formação Social da Mente* afirma que quando uma criança brinca, ela pode coincidir com fatos reais, como por exemplo, ela pode querer representar o seu próprio papel na brincadeira.

Os autores aqui citados se encontram dentro da perspectiva-histórico crítica, sendo os mais encontrados e citados na área. Eles abordam o jogo como fenômeno não apenas biológico marcado pelo lúdico, pelo desenvolvimento da imaginação e da consciência. Consideram que o jogo é um fenômeno que tem um fim em si mesmo e não precisa de motivo para que aconteça. Mesmo tendo seu caráter lúdico deve ser levado a sério, já que traz diversas possibilidades em sua organização.

Assim como foi citado por Huizinga em sua obra *Homo Ludens* encontramos o jogo na cultura, como um elemento existente antes da própria cultura, acompanhando e marcando essa cultura desde sua origem até as civilizações atuais, isto se aplica também, a nós enquanto indivíduos sociais, pois, o

jogo está presente em nossa vida desde a infância tornando-se uma forma de interação com o mundo, bem como uma maneira de reproduzir e compreender a realidade.

Segundo Rocha (2005) o jogo existe em diversas culturas e nestas culturas constituem-se como diversas formas de organização social, até mesmo no reino animal existem as mais diferentes formas de jogo indo da mais simples até as mais complexas onde todo o jogo tem uma razão de acontecer, por isso o jogo deixa de ter um aspecto meramente biológico ou psíquico.

Elkonin (1998) afirma que o aparecimento e desenvolvimento do jogo estão intimamente ligados as transformações não só dos instrumentos de trabalho, mas também das relações nele existentes, transformações que são cada vez mais responsáveis pelo afastamento das crianças destes momentos de criação, fazendo com que as mesmas entrem cada vez mais cedo, em contato com as relações existentes no trabalho. Ainda segundo o autor os jogos têm uma forte ligação com o trabalho coletivo, portanto como produção especificamente humana, ou seja, como produto do processo histórico da constituição humana pelo próprio ser humano.

Tal perspectiva é contrária ao entendimento de Huizinga, que aborda o jogo como um processo natural, determinado pelo lúdico, destacando que seria mais fácil considerar o jogo como toda e qualquer atividade humana (ZANDONADI, 2008, p. 49).

Falar sobre o jogo torna-se fácil se abordarmos esse fenômeno de maneira ampla, apenas como forma de diversão ou entretenimento, assim como alguns estudos sobre o jogo, que o consideram apenas no desenvolvimento biológico do ser, não levando em conta o que de fato está compreendido no jogo, o homem e sua vida em sociedade.

Vigotski (1989) aponta que existem processos durante o jogo com regras, onde o indivíduo se auto-avalia, avalia seus comportamentos, também com relação ao seu desempenho. Uma das características existentes no jogo é o comportamento movido por impulso, pelas emoções de determinados momentos, dependendo da característica de cada jogo, a criança avança em suas competências para tentar regular essa impulsividade, então dominar as regras determinadas no jogo, significa dominar seus próprios comportamentos.

Segundo Elkonin (1998), o início do jogo de faz-de-conta se relaciona com dois atos que envolvem a linguagem, como nomear objetos, ou representar a

ação deste objeto, ação essa que será futuramente utilizada no jogo de faz-de-conta. Neste sentido, a linguagem está presente na evolução no sentido que está articulada com ações e desempenho de papéis.

O jogo está presente na formação da criança muito antes que esta criança desenvolva sua capacidade de fala, é quando ela utiliza o jogo como maneira de se expressar com o mundo, com as pessoas que ela se relaciona.

O jogo ou o brinquedo nem sempre darão a criança momentos de prazer. Muitas vezes a criança terá mais prazer em outros momentos do seu cotidiano como por exemplo chupar chupeta pois, há momentos do jogo em que a criança sente certo desprazer como nos jogos os quais existem resultados. Mas este aspecto do brinquedo não deve defini-lo.

Então percebemos que o desenvolvimento da criança está ligado a suas vontades, as necessidades que a criança expressa, pois estas vontades é que irão motivá-la e a motivação é o que faz com que ela evolua em seus processos mentais e avance em seus estágios.

Um exemplo para deixar claro esta percepção é que a criança quando pequena tem necessidades e espera que estas sejam %saciadas+ de imediato. Quando isto não acontece, ela ainda pode ser %distraída+para que este desejo seja esquecido ou ainda adiado, sem que ela tenha alguma mudança em seus comportamento.

Mas à medida que a criança vai amadurecendo ainda surgem estes desejos de satisfação imediata, mas também ainda estão internalizados na criança vestígios da imediatividade das necessidades, então ocorrem alterações em seu comportamento que fazem com que ela busque alternativas em um mundo imaginário onde estes desejos que no mundo real são irrealizáveis, possam ser realizados. Isto caracteriza-se como brinquedo.

Então vemos que parte importante deste processo é a imaginação, esta atividade especificamente humana em que crianças muito pequenas não possuem em sua consciência nem está presente em animais. Esta atividade bem como qualquer outra atividade da consciência parte da ação.

Os autores abordados neste subcapítulo entendem o jogo como atividade principal, que não aparece em algum momento de seu desenvolvimento, mas sim esta conectada diretamente com as principais mudanças que ocorrem no

desenvolvimento psíquico, desenvolvendo processos que irão preparar a criança para níveis mais elevados de desenvolvimento.

Neste capítulo, abordamos diversos autores que nos deram a possibilidade de uma resumida compreensão sobre as diversas perspectivas de conceitualização do jogo. Voltamos a frisar que julgamos essa apresentação como insuficiente para exploração de toda a sua significação, tendo em vista o vasto material sobre este tema e as diversas possibilidades tanto no desenvolvimento biológico, quanto na construção das relações sociais. Mas o abordado neste capítulo torna-se suficiente para introduzir o próximo tema, que julgamos necessário para a ampliarmos a compreensão deste trabalho. O capítulo que se segue, trata sobre os Jogos Cooperativos e suas abordagens, mostrando que dentro desta mesma perspectiva existem duas outras que vêem os Jogos Cooperativos sobre óticas diferentes. Tomaremos como base os autores mais citados dentro desta abordagem, sendo eles Brotto (2001, 1997) e Correia (2006), autores que tem diversas publicações na área e que após o estudo de seus textos explicita-se que percebem a abordagem dos jogos de maneiras diferentes.

3. JOGOS COOPERATIVOS E SUA ABORDAGEM

O objetivo deste capítulo é expor as principais argumentações referentes a proposta dos jogos cooperativos, procurando evidenciar suas orientações teórico-metodológicas. Necessitamos desta explicitação, pois, como veremos adiante, mesmo que se anunciem como uma perspectiva crítica, tais orientações terminam por refletir o modelo de sociedade atual, com suas relações sociais, tanto para as relações humanas e sociais, quanto para especificidade da educação física, que ainda está, na maioria das vezes, focada na competitividade condicionada pelo conjunto das relações da sociedade capitalista.

A partir da necessidade de modificar este quadro de valorização excessiva do individual, da competição exacerbada, surgem os jogos cooperativos. Primeiramente temos que perceber que os jogos cooperativos não emergem como uma invenção da sociedade moderna, sendo encontrados princípios dessa prática em tribos há milhares de anos, que se reuniam para celebrar a vida com caráter de mais oportunidades e menos violência.

3.1 A CONCEPÇÃO DE JOGO PARA OS PROPOSITORES DOS JOGOS COOPERATIVOS

Para entendermos a perspectiva de jogo, devemos também identificar como os autores que abordam os jogos cooperativos entendem o jogo. Então para que possamos desenvolver este capítulo usamos como base em Brotto (1997, 2001) e Correia (2006). Sabemos que o jogo não possui uma linha única de pensamento e tão pouco é apenas um instrumento pedagógico. O jogo é um meio de construção de conhecimento, formação do ser desde a infância e que após a infância estas construções tanto de relações, quanto de auto-conhecimento, são levadas para a adolescência e a vida adulta.

Para Brotto (2001) o jogo sempre esteve imerso em um ambiente dinâmico, isso fez com que ocorressem muitas modificações tanto em sua significação quanto no entendimento de suas funções e dimensões.

Para este mesmo autor, é possível afirmar que o jogo poderia englobar diversas manifestações de produção humana como luta, dança, esporte, ginástica e o próprio jogo, e que neste sentido, estas distinções serviriam mais apenas como

uma exposição de conteúdo e menos como uma compreensão rígida das experiências humanas.

Ainda segundo Brotto (2001), o jogo torna-se um campo cheio de possibilidades para que o ser desenvolva suas potencialidades tanto pessoais quanto coletivas e que possa solucionar problemas para superar conflitos e alcançar objetivos. Também percebemos que o autor aborda o jogo não apenas com o caráter lúdico ou como conteúdo da cultura corporal, mas vê o jogo como aspecto que expressa a consciência humana nas ações do dia-a-dia.

Assim como encontramos em Brotto(1997), o jogo pode ser uma possibilidade de nos encontrarmos com nós mesmos, com os outros e com o todo. Para ele existem dois tipos de jogo, o jogo com o outro (cooperação), e o jogo contra o outro (competição). Segundo o referido autor, dependendo do tipo de jogo que escolhermos poderemos nos aproximarmos ou nos distanciarmos de cada jogador.

Estes processos de distanciamento ou aproximação se mostram em diversos aspectos, como cooperação, acomodação e assimilação (processo associativo) e competição e conflito (processo dissociativo).

Considerando que não existe uma teoria completa do Jogo, nem idéias admitidas universalmente, Friedman (1996, apud BROTTTO, 2001) apresenta uma síntese dos principais enfoques projetados sobre o Jogo infantil:

Sociológico: influência do contexto social no qual os diferentes tipos de criança brincam;

Educacional: contribuição do jogo para a educação, desenvolvimento e/ou aprendizagem da criança;

Psicológico: jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade dos indivíduos;

Antropológico: a maneira como o jogo reflete, em cada sociedade, os costumes, e a história das diferentes culturas;

Folclórico: analisando o jogo como expressão da cultura infantil através das diversas gerações, bem como as tradições e costumes através dos tempos nele refletidos.

A criança quando joga não está apenas representando a realidade, ela está brincando de viver+, ou seja, está fazendo um exercício prático relacionado com a vida.

O jogo é uma atividade que se altera qualitativamente, no que se refere tanto à seus aspectos estruturais, como às relações existentes entre eles, envolvendo modificações no papel e lugar em importância, que estes elementos ocupam ao longo do desenvolvimento (ROCHA, 2005, p. 73)

Quando a criança assume um papel no jogo, isto reestrutura suas ações com os objetos que ela utiliza, criando várias formas de ações e tornando essas ações cada vez mais próximas da realidade. Com essa reestruturação então os papéis dentro do jogo se modificam, passando do mais amplo ao mais específico.

Entretanto, essas mudanças que se ocasionam no jogo não ocorrem de maneira sistemática onde as formas utilizadas anteriormente, deixam de existir dando lugar à novas formas, mas sim acontece de forma linear ou cronológica onde o indivíduo aprimora suas ações conforme à prática.

O jogo de faz de conta é marcado por regras/leis, estas que são muito parecidas com as tidas em relações reais, pessoa . objeto . pessoa . pessoas.

Outro teórico foi Piaget, que com sua obra *a formação do símbolo na criança*, serve como base para que Brotto (2001) apresente as diversas possibilidades do jogo para o desenvolvimento humano:

Desenvolvimento da linguagem: Até adquirir a facilidade da linguagem, o Jogo é o canal através do qual os pensamentos e sentimentos são comunicados pela criança;

Desenvolvimento cognitivo: O jogo dá acesso a um maior número de informações, tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil;

Desenvolvimento afetivo: O Jogo é uma janela da vida emocional das crianças. A oportunidade de a criança expressar seus afetos e emoções através do Jogo só é possível em um ambiente e espaço que facilitem esta expressão: é o adulto que deve criar este espaço;

Desenvolvimento físico-motor: A exploração do corpo e do espaço leva a criança a se desenvolver. E afirma que a interação da criança em ações motoras, visuais, táteis e auditivas sobre os objetos do seu meio é essencial para o seu desenvolvimento integral.

Desenvolvimento moral: As regras do exterior são adotadas como regras da criança, quando ela constrói sua participação de maneira voluntária, sem pressões. A relação de confiança e respeito com o adulto ou com outras crianças é o pano de fundo para o desenvolvimento da autonomia.

As mudanças que ocorrem nas formas de como as crianças brincam, são baseadas na linguagem, estas que se dividem em dois conceitos/eixos: a linguagem da criança que permite alterações nas ações lúdicas e a linguagem crucial na mediação sendo a linguagem do outro.

No início do jogo predominam as ações, elas irão determinar o papel dos objetos. Se utilizando das experiências que são construídas, esta relação se inverte onde a linguagem passa a determinar as ações.

3.2 A PROPOSTA DOS JOGOS COOPERATIVOS

Já tendo abordado o jogo na perspectiva dos autores dos jogos cooperativos, é necessário colocarmos aqui o que eles tratam a respeito das necessidades existentes em nossa sociedade, e como eles veem os jogos cooperativos neste contexto.

Como citado anteriormente o precursor e divulgador da perspectiva dos Jogos Cooperativos no Brasil é Fábio Otuzzi Brotto, que aponta que o princípio básico desta proposta é a eliminação do confronto, da disputa, da competitividade que pressupõe ganhar a qualquer custo, para evidenciar a cooperação e os valores que estão implícitos nesta abordagem. Segundo Correia a essência desta abordagem se resume ao título de uma das obras de Brotto %Se o importante é competir, o fundamental é cooperar+.

Brotto (1997;2001), também enfatiza que os Jogos Cooperativos surgem para atender as necessidade que se sente em nossa sociedade, que é a necessidade de promoção de relações interpessoais, estimulando a valorização do indivíduo como ser e prevalecendo a auto-estima. Isto segundo o autor favorece o Jogar COM o outro e não CONTRA o outro.

Encontramos também em Brotto(1997), sob olhar da psicologia social, aspectos que caracterizam os indivíduos expostos a necessidades de resolução de conflitos, em duas situações, situação cooperativa e competitiva. Para ele em uma situação competitiva os indivíduos não se mostram tão sensíveis a solicitação dos outros, participam e se ajudam menos nas atividades, neste sentido produzem menos em termos qualitativos. Já em uma situação cooperativa estes indivíduos ficam mais sensíveis em relação aos anseios do outro, ajudam-se mais

frequentemente, assim como participam mais efetivamente das ações, fazendo com que estas atividades tenham um rendimento qualitativo mais elevado.

Neste sentido Correia (2006, p.16), afirma que nesta sociedade atual, existem diversos problemas, e que estes problemas assim como não se originaram separadamente também não devem ser problematizados separadamente, uma vez que estas divisões dificultam uma visão geral das necessidades sociais.

Então segundo Boff (2000, apud CORREIA, 2006), existem três problemas de ordem mundial que necessitam de um olhar urgente, sendo eles: a crise social, a crise do sistema de trabalho e a crise ecológica. Detalharemos aqui estas três: Crise Social . Causada pela distribuição desigual dos recursos tecnológicos, e os benefícios trazidos por estes avanços, causando maior distanciamento entre as classes sociais. A Crise do Sistema de Trabalho . O autor afirma que esta crise surge em decorrência dos avanços tecnológicos, que causam diminuição dos postos de trabalho, gerando nos trabalhadores, ociosidade.

E por último, talvez a que mereça mais está sendo discutida em reuniões de grupos econômicos, é a Crise Ecológica . Produzida pela exploração inadequada e irresponsável dos recursos, considerada uma ameaça para a vida na terra.

Percebemos que para o autor estes três problemas sociais globais, nos mostram a necessidade de revermos nossa percepção de relação com o mundo, a qual, em nossa visão, nós pertencemos ao mundo e não o contrário.

Neste item descrevemos os principais aspectos de defesa da proposição dos jogos cooperativos. Tomamos como referência as obras de Brotto (1997; 2001), Correia (2006) e Soler (2002).

Segundo Correia (2010, p. 40), a elaboração da proposta de Jogos Cooperativos na perspectiva de atuação escolar surge

como uma atividade física, baseada na cooperação, na aceitação, no envolvimento e na diversão. Tem como propósito mudar as características de exclusão, seletividade, agressividade e exacerbação da competitividade, predominante na sociedade e nos jogos tradicionais.

Em culturas diferentes da nossa, as relações privilegiam a cooperação, não apenas os indígenas, mas também em sociedades asiáticas, em que quase tudo existia com a finalidade de cooperar.

Correia ao falar de competição afirma que esta, não está em nossa civilização apenas para justificar as relações de dominância, entre as classes como

perdedores e ganhadores, mas também está como maneira de justificar estas relações, fazendo com que as classes menos favorecidas aceitem esta condição de superioridade e acreditem que existe possibilidade de mudança pelo trabalho.

Para os autores que defendem a proposta de Jogos Cooperativos, o jogo é entendido como a realização de uma "mini-sociedade", e este processo de formação de valores é que pode efetivar tanto o coletivismo e solidariedade quanto a competitividade e o egoísmo. (ORLICK, *apud* CORREIA, 2006, p. 43)

Orlick (1989, *apud* CORREIA, 2006) caracterizou os jogos cooperativos em:

Jogos Cooperativos Sem Perdedores: Jogos plenamente cooperativos são considerados plenamente cooperativos, pois, todos jogam e o jogo só é vencido se TODOS vencerem.

Jogos Cooperativos de Resultado Coletivo: em que se divide a turma em equipes mas que não jogam uma contra a outra, onde o resultado final depende do esforço coletivo.

Jogos Cooperativos de inversão: São jogos que também envolvem equipes, mas o objetivo principal é desviar a atenção das crianças do resultado e fazer com que elas se preocupem com o desenvolvimento do jogo, pois, após o término do jogo fica difícil saber quem é o vencedor ou o perdedor.

Jogos Semicoperativos: É comum vermos cenas em que crianças ficam sem participação nenhuma nos jogos ou participam em jogadas isoladas, os jogos semicoperativos visam evitar isso, pois, são introduzidas regras que "forçam" a participação de todos os integrantes da equipe, estimulando a cooperação entre a equipe que mesmo mantendo a forma de jogar contra, faz com que os mais habilidosos colaborem com os demais.

Correia (2006), a partir das observações de Orlick, assevera que a introdução dos jogos cooperativos na escola, não deve ser feita de imediato, pois, os alunos estão condicionados a competir, mas sim antes de efetivar esta prática é indispensável que os alunos estejam cientes da realidade social que vivem, por que assim poderão não apenas criticar, mas sim cooperar contra as injustiças.

Em conclusão, a discussão apresentada aqui sobre as percepções dos autores dos Jogos Cooperativos sobre o jogo, bem como a relação desta

metodologia com suas correntes e as necessidades sociais, uma vez que nos faz perceber dentro desta abordagem, existem duas linhas de pensamento que diferem apenas na maneira que tratam os Jogos Cooperativos relacionando com as transformações sociais. Esta relação se faz necessária para que possamos fazer uma relação entre estas duas perspectivas, a competição que está presente na sociedade e na escola em seus diversos níveis e nas relações sociais, e a cooperação sendo uma perspectiva que está em evidência, dado o momento de mudanças por que passa nossa sociedade. Antes de fazermos esta relação, foi necessário que tivéssemos este conhecimento, ainda que breve, a respeito destes dois aspectos para que possamos introduzir e encaminhar de maneira objetiva, esta discussão no próximo capítulo.

4 COMPETIÇÃO VERSUS COOPERAÇÃO: OS JOGOS COOPERATIVOS COMO FIM OU COMO MEIO?

Neste capítulo abordaremos a relação existente entre competição e cooperação, não apenas nas escolas como na sociedade em geral. Faz-se necessária esta reflexão sobre o tema à medida que o mesmo toma proporções na sociedade e também na comunidade escolar. Para entendermos as relações que estão estabelecidas entre competição e cooperação precisamos ter embasamento sobre o caminho que a educação física percorreu até atingir o patamar em que se encontra atualmente, permitindo uma melhor compreensão da relação entre competição e cooperação.

Devemos também, levar em conta as diversas mudanças histórico-sociais por que tem passado a educação e em específico a educação física. Dizemos tem passado no sentido de que ainda passa, pois, estamos em constante mudança. Fazemos esta relação para percebermos que em sua história as áreas da educação e da educação física, que é o nosso foco de trabalho, modificaram-se para adequar-se a modelos de sociedade estabelecidos. O que nos leva a perceber que ainda ocorrerão mudanças, à medida que modelos de sociedade e de homem se esgotam em suas possibilidades.

Segundo Bracht (1999, p. 73),

O que se precisa, no atual processo produtivo ou no setor de serviços, é diminuir o stress psíquico do trabalho por meio de uma ginástica de pausa ou algo semelhante, mas um alto grau de aptidão física não é muito necessário para apertar os botões.

Segundo Kunz (1994), após a Segunda Guerra mundial surgem no Brasil várias tendências, que tinham como objetivo dominar as instituições de ensino do país, mas havia uma específica difundida no país por Auguste Listelo, o chamado Método da Educação Física Desportiva Generalizada que, como o próprio nome sugere, tinha uma forte influência dos esportes. Esta influência chegou a tal ponto de serem eles (os esportes) que determinavam os conteúdos das aulas de educação física nas escolas.

O esporte ainda hoje influencia nossa cultura do movimento, principalmente quanto ao conteúdo que iremos trabalhar nas escolas. Mas o esporte nos apresenta outra face, trazendo alguns problemas tendo a influência do esporte

de alto rendimento, o qual trás dois princípios principais segundo Kunz (1991): princípio da sobrepujança, a qual transmite a ideia que qualquer um, qualquer equipe, tem possibilidade de vencer em confrontos esportivos, que faz com que este aspecto resuma o esporte ao sentimento de vencer constantemente. E o princípio das comparações objetivas, vem da necessidade de se possibilitar chances iguais a todos, fazendo com que esta atmosfera seja padronizada em suas regras, seus espaços e locais de disputas esportivas. Entende-se que as atividades devem se adequar e estes espaços, fazendo com esta prática, produza movimentos padronizados que se tornam automáticos e mecânicos.

Esta evolução histórica que fez com que atualmente tanto no esporte quanto em nossa sociedade o homem foi equiparado à máquina, por que na sociedade em que vivemos o rendimento está subentendido em todas as ações.

A educação física durante muito tempo possuiu a visão dualista de que corpo e mente são distintos, sendo reforçado este sentido, dentro da escola com as práticas pedagógicas induzindo a este pensamento, o que nos remete aos paradigmas da aptidão física e do esporte de rendimento. Mesmo após a década de 1980, em que estas tendências começaram a ser fortemente questionadas, e quando surgiram diversos trabalhos acadêmicos e publicações neste sentido, a prática nos mostrava e ainda mostra que apesar de ter avançado neste sentido, ainda há muito a ser discutido, pois, em algumas práticas ainda podemos encontrar aspectos desta influencia dos esportes de rendimento e desta visão dualista.

Kunz (1994), em sua obra *Transformação Didático-Pedagógica do Esporte*, aborda algumas questões que atualmente devem ser discutidas no âmbito dos esportes e conseqüentemente, na educação física: rendimento (Para qual rendimento?), a representação (institucional [clube, escola], estadual, nacional), o esporte de tempo livre (as influências que vem sofrendo) e o comércio e o consumo no esporte e seus efeitos.

Nesta mesma obra, o autor faz referência ao modelo de esporte de rendimento, e afirma ainda que este fenômeno acontece não pelo esporte em si, mas pelo desenvolvimento da sociedade em que o rendimento configura-se em todas as ações.

Nas décadas de 1970 a 1980 surgem os chamados movimentos %inovadores+ que vem de todo o país, fazendo uma crítica ao fenômeno da esportivização do ensino, se utilizando de teorias que viam no esporte uma

continuação do processo de alienação, que se completa com a relação do homem no âmbito do trabalho e da sociedade. Esse processo cria ou reforça as relações de força entre a classe trabalhadora e a elite.

Estas críticas sobre o modo em que as aulas de educação física estavam sendo transmitidas aos educandos seriam fundamentadas em um modelo de tendência marxista, que viam nesta racionalização do esporte, uma das maneiras mais eficazes de alienação que já acontecia com a sociedade, mas em especial com a classe trabalhadora.

Junto a esse momento que estava passando a sociedade brasileira, surgem críticas à utilização das metodologias de ensino dos esportes na escola, pois este ensino acontecia precocemente nas séries iniciais do ensino fundamental, sendo que a própria legislação coibia a prática de iniciação ao esporte antes da 5ª série². Então na busca por uma pedagogia que atendesse a necessidade de formação do indivíduo foi proposto um modelo que atendesse a essa necessidade, já que apontava para o desenvolvimento das habilidades do educando sem estar necessariamente em um processo de treinamento. Essa pedagogia foi conhecida como Pedagogia da Psicomotricidade.

A busca por uma pedagogia renovadora foi crucial, pois esse fenômeno da esportivização da educação física escolar, de certa forma, atrofia o momento lúdico e a espontaneidade tendo como resultado a diminuição da capacidade de evolução e criação das práticas corporais.

O entendimento era de que não deveríamos abolir a competição do ambiente escolar, como assinala Freire (1999), se eliminarmos a competição, estaremos eliminando também os esportes da educação física. Existem muitos autores que, assim como Freire, mesmo sendo contrários à simples reprodução do movimento, ainda encontram aspectos positivos sobre o uso da competição no processo de aprendizagem. Para eles não é necessária a eliminação dos esportes e da competição das aulas de educação física, mas sim uma ~~re~~significação crítica do esporte e do sentido de competição.

De acordo com Correia (2006), percebemos que a educação física é um campo aberto, que possui uma relação com a sociedade. Nesta relação pode tanto influenciar quanto ser influenciada, assim como seus indivíduos que fazem com esta relação se transforme em um processo constante e recíproco de transformação.

² Corresponde ao que hoje se convencionou chamar de sexto ano.

Segundo Brotto (2001, p. 26), a competição e Cooperação são processos sociais e valores presentes no jogo, no Esporte e na vida. Porém, não representam, nem definem e muito menos substituem a natureza do jogo, do Esporte e da vida.

Encontramos em Brotto (1997), uma definição para ambas as concepções as quais para ele: Cooperação acontece quando as pessoas ou grupos combinam suas ações, para atingirem um objetivo comum. E competição ocorre quando para que uma dos membros alcance seus objetivos, os outros serão incapazes de atingir os deles. Assim esta situação poderá gerar conflito.

O que nos leva a uma reflexão também, sobre como a sociedade atual se encontra, valores distorcidos, desigualdade de classes, onde a minoria detentora do poder controla a grande massa, através dos meios de produção do sistema capitalista, que fazem a população crer que quanto mais trabalharmos, a vida melhorará deixando de lado o uso do pensamento crítico, este controle acontece também através da manipulação dos meios de comunicação de massa.

Levando em conta as condições sociais existentes atualmente, a pergunta que fazemos é: Como os jogos cooperativos podem transformar a realidade? A resposta está em que os jogos cooperativos por si só não possam transformar a realidade social, mas possam servir como um meio de transformação, quando aborda valores de cooperação, solidariedade, mas que para isso deve fazer com que o educando pense sobre sua realidade, tendo efetivamente a consciência da necessidade de mudança. Não apenas utilizando a simples negação da competição, que está atrelada a educação física em algumas de suas práticas, mas que está ainda mais enraizada na realidade sócio-histórica de nosso educando.

Levando em conta que nossa sociedade esta dividida em classes, aqui denominadas proletariado, referindo-se a classe trabalhadora e a classe proprietária, referindo-se a classe detentora do poder econômico. O que faz com que ocorram a luta entre estas classes está descrito pelo Coletivo de Autores (1992, p. 13):

Pode-se dizer, grosso modo, que os interesses imediatos da classe trabalhadora, na qual se incluem as camadas populares, correspondem à sua necessidade de sobrevivência, à luta no cotidiano pelo direito ao emprego, ao salário, à alimentação, ao transporte, à habitação, à saúde, à educação, enfim, às condições dignas de existência.

Os interesses imediatos da classe proprietária correspondem às suas necessidades de acumular riquezas, gerar mais renda, ampliar o consumo, o patrimônio etc. Ainda com relação a essa classe, seus interesses históricos correspondem à sua necessidade de garantir o

poder para manter a posição privilegiada que ocupa na sociedade e a qualidade de vida construída e conquistada a partir desse privilégio.

Compreendemos que estas relações de luta pela hegemonia acontecem de formas diferentes, já que cada classe social luta para impor suas necessidades, que entre elas são antagônicas, na qual uma luta para usufruir dos frutos do seu trabalho e a outra para manter a hegemonia e seu *status quo*. Encontramos também no Coletivo de Autores (1992), [p. 1] os interesses de classe são diferentes e antagônicos. Portanto, não se pode entender que a sociedade capitalista seja aquela onde os indivíduos buscam objetivos comuns, nem tampouco que a conquista desses objetivos depende do esforço e do mérito de cada indivíduo isolado.

Se levarmos em conta a relação de dominância de classes que existe em nossa sociedade, bem como a luta entre elas, veremos que os problemas sociais advindos de décadas emergidos nessas condições não serão facilmente resolvidos, mas compreendendo que atitudes com relação a mudanças efetivas não devem ser ocorrer de maneira descolada desta sociedade, como se a educação fosse alheia, não fazendo parte desta sociedade.

Para Costa e Pimentel,

No sistema capitalista é inevitável que haja luta entre as classes, pois, se evidencia a exploração das forças de trabalho pelos detentores do capital. Um dos quesitos para que este modo de produção seja mantido é a perpetuação da ideologia competição, e da concepção de uma sociedade dividida entre vencedores (detentores do capital), e os trabalhadores, os perdedores.

Neste sentido os jogos cooperativos auxiliam nas aulas por trabalharem valores, e incentivar o respeito aos limites do outro, à medida que trabalham o respeito às diferenças de maneira coletiva. Mas não abordam de efetivamente a consciência crítica que o educando deve ter para perceber que existem essas relações de dominância de classes. Sendo assim percebemos que estaremos formando cidadãos que não estão cientes da necessidade de transformação social, pois, este coletivismo, em nossa sociedade atual, em que o poder está nas mãos de alguns poucos, não existe.

O que pode sim ocorrer, é uma mudança, mas em toda esta esfera que nos abrange como indivíduos, sendo nas relações pessoas/sociais, no sistema em que vivemos e por fim em nossas ações, tanto enquanto cidadãos, fazendo com que

prevaleçam relações que trabalhem valores humanos e coletivos e visando o bem comum, quanto na comunidade escolar enquanto formadores de indivíduos que tenham a capacidade de pensar e refletir sobre sua realidade, estando cientes da necessidade de transformação social.

Na finalização deste terceiro e último capítulo, percebemos o quanto ainda devemos ir além, o quanto ainda temos que avançar nesta relação entre cooperação e competição. Percebemos também que estas duas perspectivas na realidade surgem de pontos em comum, que são o Jogo e o esporte denominados como conteúdos da educação física e que por isso devem ser trabalhado na escola.

O que concluímos é que nenhuma mudança será efetiva se não for abraçada por todos, a sociedade e a comunidade escolar devem sim trabalhar para o bem comum, mas de maneira que todos sejam cientes de seu papel na transformação social.

Estamos imersos em uma sociedade capitalista, com valores distorcidos em que, o que prevalece são relações de competição e o que se prioriza é a alienação e a criação de uma ilusão para que o *status quo* de uma parte desta sociedade seja mantido e reafirmado a cada ação.

Através da criação de uma cultura de massa, o pão e circo contemporâneo, foi que a educação física adquiriu aspectos que distorceram a essência de seus conteúdos, apesar dos modelos de sociedade e a visão de homem e mundo terem se esgotado, ainda existem traços de cada época por que passou a educação bem como a educação física, estes traços acabam por ter grande influência em nossas aulas.

CONCLUSÃO... O FIM... QUE ESTÁ APENAS NO COMEÇO!

Após a realização deste trabalho sobre Jogos Cooperativos dando ênfase a uma análise crítica, tivemos a compreensão de diversos aspectos do Jogo que até então estavam esquecidos ou talvez eram desconhecidos por nós.

Podemos compreender as diversas perspectivas do tema à medida que íamos pesquisando os diversos autores que abordam o mesmo. E através do desenvolvimento dos capítulos fomos percebendo o quão vasto é o tema Jogo e a importância que o mesmo assume no desenvolvimento do indivíduo e suas relações. Ainda utilizamos a perspectiva Histórico-cultural para que tivéssemos diferentes interpretações e pudéssemos relacionar estas diversas perspectivas correntes na área sobre o tema.

Percebemos que o jogo é estudado por muitos, mas nem todos o compreendem como processo importante na construção das relações sociais, muitos o percebem apenas como caráter desenvolvimentista, ou ainda como um facilitador ou auxiliador no processo educativo.

Estas perspectivas desvinculam o jogo da vida social, estabelecendo especificamente seu aspecto lúdico.

Ao tomarmos como base Vygotski e Elkonin, dois dos principais autores sobre o jogo que se encontram na perspectiva histórico cultural, percebemos que o papel do jogo vai além de apenas auxiliar no desenvolvimento, ou ainda como forma de terapia, o jogo engloba diversas práticas, que como vimos auxiliarão a criança a estabelecer uma relação com a sua realidade, ajuda a enfrentar situações que para a criança são traumatizantes no seu cotidiano.

Este trabalho também nos proporcionou, grande ajuda na compreensão da perspectiva dos jogos cooperativos, o que antes ainda era uma das dificuldades que havíamos encontrado na atuação do período de estágios do curso. Então começamos a caminhar em direção ao melhor entendimento desta metodologia.

À medida que íamos nos aprofundando no tema e suas especificidades tivemos noção que ainda há muito a conhecermos sobre os Jogos Cooperativos e percebemos que durante a graduação o tema deve ser mais e melhor abordado, já que este tema toma proporções significativas no campo da educação física, e que esta falta de conhecimento fez com que surgissem as dificuldades.

Após analisarmos esta perspectiva, constatamos que a mesma se apresenta com duas vertentes diferenciadas, nas quais uma aborda os jogos cooperativos como fim para as transformações sociais. E a outra vê a possibilidade dos jogos cooperativos como meio para as transformações sociais.

Com a realização deste trabalho podemos concluir que mesmo um jogo em sua essência, ainda pode ter aspectos cooperativos, pois, mesmo que o objetivo do todo no jogo seja a sobrepujança em relação a outra equipe ou grupo, eles devem cooperar para que juntos consigam atingir os objetivos que esperam.

Assim como o jogo cooperativo nem sempre será apenas cooperação, tendo em vista que os jogos cooperativos também podem ser classificados como semicooperativos, no qual ainda se joga contra o outro, mas são estabelecidas regras para a participação de todos.

Ao fazermos a reflexão sobre a relação existente entre os Jogos Cooperativos e sua possibilidade de aplicação nas aulas de educação física, tivemos a compreensão de que estas duas vertentes existentes nesta metodologia percebem a mesma sob duas óticas diferenciadas, na qual uma seria mais radical no sentido de que vê os Jogos Cooperativos como fim para que ocorram as transformações sociais. Enquanto outra aborda os Jogos Cooperativos percebendo a necessidade de transformações sociais, mas vê nesta sociedade um esgotamento no sentido de que não cabe mais a mesma determinar o homem apenas como um objeto, algo que deve ser seduzido, mas que não vê os Jogos Cooperativos como fim para a transformação e sim como meio, na busca de novos valores, na formação de novos indivíduos. Esta visão deve se estender também as escolas em que ainda utilizam metodologias ultrapassadas, visando o rendimento, a sobrepujança ao outro, o sentimento de vencer a qualquer preço.

Adquirimos a consciência de que os jogos cooperativos devem ser melhor estudados por seus propositores, pois, após estudo sistemático do material teórico de dois de seus principais autores, percebemos que o modo como veem esta perspectiva é controversa, já que um de seus autores percebe os jogos cooperativos como um fenômeno de transformação social, não dando relevância, as condições sociais e históricas ainda que estamos imersos.

Por outro lado, a outra vertente a que tivemos conhecimento, percebe esta perspectiva como um meio, para que ocorram as transformações sociais, já que considera que viemos e vivemos em uma sociedade a qual prevalecem e a muito

tempo, as lutas de classe, a manutenção das desigualdades, a marginalização das minorias.

Outra percepção que conseguimos ter, esta com a prática, foi de que o jogo cooperativo por si só acaba tornando as aulas de educação física, como momentos de lazer, não levando em consideração que o aluno deve aprender a analisar aspectos de sua realidade. Acreditamos que este não seria o papel da educação física, frente a esta sociedade que já passou por diversos momentos de mudança, e que ainda irá se transformar, pois, sabemos que cedo ou tarde este modelos de sociedade irá se esgotar, para que possamos dar lugar a outros anseios de sociedade e outros paradigmas.

Somos frutos de uma sociedade na qual poucos detem o poder, e que estes poucos para que mantenham este *status quo* fazem com que estas relações de dominância sejam reforçadas todos os dias. E estes poucos, optam também por iludir a classe proletária para que esta não sinta a necessidade de ação e continuem trabalhando sem questionarem valores e atitudes estabelecidos.

Sobre a relação entre cooperação e competição talvez tenha sido o capítulo que mais tenha nos chamado a atenção, pois, faz uma relação entre duas vertentes diferentes que ao final culminam no mesmo ponto, as relações humanas que também são responsáveis pela transformação social.

Também com o estudo teórico, sobre as diversas abordagens e mudanças por que passou a educação física, podemos perceber que estas mudanças ocorreram, pois, não só a educação física como também a própria educação em um contexto geral sempre se transformaram para atender aos anseios das sociedades que em um determinado momento social e histórico eram vistas como mais adequadas.

Ao pensarmos no jogo tomando apenas seus aspecto de competição, e introduzirmos na comunidade escolar e na sociedade durante anos, veremos que torna-se um processo alienante, sendo difícil transcender esta condição sem algum entendimento do que realmente é necessário modificar.

Tomando de Kunz(1994), que faz uma reflexão a respeito deste processo de alienação e ao papel que o professor deve exercer, quando ele afirma que o professor deve exigir que os alunos lutem contra a falsa consciência e as ilusões objetivas, mas o mesmo afirma que no inicio esta não se caracteriza como uma tarefa fácil, pois, existe uma facilidade ao receber as informações prontas.

Por este motivo devemos abordar em nossas aulas os vários aspectos do jogo, mas de uma maneira que se baseie em uma concepção de ensino focada na formação crítica e humana, para que possamos fazer com que o aluno tenha a capacidade de perceber estas necessidades de mudança, e não apenas as perceba, como também busque meios para que esta mudança se efetive, fazendo assim com que sua condição se modifique, passando do estado de alienação, ao estado de cidadão emancipado e crítico.

REFERÊNCIAS

BRACHT, Valter. . **A constituição das teorias pedagógicas da educação física.** Cadernos CEDES, São Paulo , v.19, ago. 1999.

BROTTO, Fábio Otuzzi, **Jogos Cooperativos:** o jogo e o esporte como um exercício de convivência, Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.

_____. . **Jogos cooperativos:** se o importante é competir, o fundamental é cooperar. São Paulo: Cepeusp, 1995/Santos: Projeto Cooperação, 1997.

CASTELANE FILHO, Lino. **Educação Física no Brasil:** A história que não se conta.Campinas: Papyrus, 1988

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992.

CORREIA, Marcos Miranda, **Trabalhando com Jogos Cooperativos:** em busca de novos paradigmas na educação física . Campinas, SP: Papyrus, 2006.

COSTA, Ivanete M. da; PIMENTEL, Giuliano. G. de A. Reflexões Críticas sobre o uso de Jogos Cooperativos em Escolas com Violência Discente. Disponível em : http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/1364_953.pdf

ELKONIN, Daniil B., **Psicologia do Jogo**, São Paulo : Martins Fontes, 1998.

FREIRE, J.B., **Educação de corpo inteiro:**Teoria e prática da educação física. 4 ed. São Paulo: Scipione, 1999.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens:** O jogo como elemento de cultura. São Paulo, Perspectiva Editora da USP, 1971

KISHIMOTO, **O jogo e a educação infantil. In: Perspectiva.** Ano 12, nº 22 . Ago/Dez. Núcleo de publicação CED UFSC. Florianópolis: Editora da UFSC, 1994.

KUNZ, Elenor. **Educação Física:** ensino e mudanças. Ijuí: Ed. Unjuí, 1991.

KUNZ, Elenor, **Transformação Didático-Pedagógico do Esporte** . 7. ed. . Ijuí: Ed. Unjuí,1994.

LAKATOS, E. M; MARCONI. **Metodologia científica.** 4ª Ed. São Paulo: Atlas, 2001.

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos.** Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

ROCHA, Maria Sílvia Pinto de Moura Librandi, **Não Brinco Mais:** a (dês)construção do brincar no cotidiano educacional --2 ed. rev. . Ijuí: Ed. Unjuí, 2005.

VYGOTSKY, Lev S., **A Formação Social da Mente**: O Desenvolvimento dos Processos Superiores, São Paulo- SP: Martins Fontes, 1989.

WINNICOT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1971.

ZANDONADI, Ângela Maria, **Jogos e Brincadeiras**: possibilidades de desenvolver ações afirmativas no ato de ensinar . Dissertação para obtenção do Mestrado, Criciúma, SC, 2008