

UFRRJ
INSTITUTO DE AGRONOMIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
EDUCAÇÃO AGRÍCOLA

DISSERTAÇÃO

**ANÁLISE DAS RELAÇÕES DESENCADEADAS PELOS JOGOS
COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA DO COLÉGIO AGRÍCOLA
SENADOR CARLOS GOMES DE OLIVEIRA**

JOVERCI ANTONIO POCERA

2008

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE AGRONOMIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AGRÍCOLA

ANÁLISE DAS RELAÇÕES DESENCADEADAS PELOS JOGOS
COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA DO COLÉGIO AGRÍCOLA
SENADOR CARLOS GOMES DE OLIVEIRA

JOVERCI ANTONIO POCERA

Sob a orientação do Professor

Dr. Aloísio Jorge de Jesus Monteiro

Dissertação submetida como requisito parcial para a obtenção do grau de **Mestre em Ciências**, no Programa de Pós Graduação em Educação Agrícola, área de concentração Educação Agrícola.

Seropédica/RJ

Fevereiro de 2008

630.7
P739a
T

Pocera, Joverci Antonio, 1969-
Análise das relações desencadeadas pelos jogos
cooperativos na educação física do Colégio Agrícola
Senador Carlos Gomes de Oliveira / Joverci Antonio
Pocera. – 2008.

81 f. : il.

Orientador: Aloísio Jorge de
Jesus Monteiro.

Dissertação (mestrado) -
Universidade Federal Rural do Rio
de Janeiro, Instituto de
Agronomia.

Bibliografia: p. 63-66.

1. Agricultura - Estudo e
ensino - Teses. 2. Escolas
agrícolas - Teses. 3. Jogos
educativos - Teses. 4. Educação
física - Teses. 5. Cooperação -
Aspectos morais e éticos - Teses.
I. Monteiro, Aloísio Jorge de
Jesus, 1957- II. Universidade
Federal Rural do Rio de Janeiro.
Instituto de Agronomia. III.
Título.


Bibliotecário: _____ Data: ___/___/_____

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE AGRONOMIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AGRÍCOLA**

Joverci Antonio Pocera

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Ciências**, no Programa de Pós-Graduação em Educação Agrícola, Área de Concentração em Educação Agrícola.

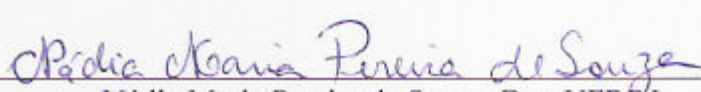
DISSERTAÇÃO APROVADA EM 19 de fevereiro de 2008.



Aloísio Jorge de Jesus Monteiro, Dr. UFRRJ



Sirlei de Fátima Albino, Dra. UFSC



Nádia Maria Pereira de Souza, Dra. UFRRJ

Dedico este trabalho a todas as pessoas que torceram por mim e me ajudaram a superar os obstáculos durante esta caminhada, em especial a minha noiva Dione e sua família, meu verdadeiro porto seguro.

AGRADECIMENTOS

Destaco primeiramente a minha enorme gratidão a Deus pela saúde, pela inspiração e pela luz que sempre ilumina os meus passos, aproximando pessoas boas com espírito alegre, solidário, humano e desafiador.

À Universidade Federal do Rio de Janeiro, por meio do Programa de Pós Graduação em Educação Agrícola/PPGEA, pela acolhida, humildade, sabedoria do corpo docente e acima de tudo pelos ensinamentos recebidos, que fizeram de mim uma pessoa mais crítica e mais consciente.

Aos professores do PPGEA, pela compreensão e incentivo, em especial os professores: Gabriel, Sandra, Cláudio, Akiko, Nilson, que conviveram mais tempo conosco, fazendo nascer além do aprendizado, uma amizade pura que tornou nossa caminhada menos árdua.

Ao professor Dr. Aloísio J. J. Monteiro, por acreditar na minha utopia, compartilhando minhas ansiedades, dificuldades, sugerindo leituras, emprestando seu conhecimento e orientando a construção de uma proposta de trabalho diferenciada.

Às professoras Sirlei, Nádia e Lana, por compartilharem conosco a construção do trabalho. As críticas e as leituras sugeridas foram muito importantes para nortear o trabalho.

À professora de língua portuguesa do CASCAGO, Mara Cristina Fischer Rese, pessoa que aprendi a admirar por irradiar amor, competência e sabedoria, estando sempre disponível a ajudar as pessoas de boa vontade. Um agradecimento muito especial por corrigir todos os meus trabalhos, mesmo com uma carga de trabalho árdua.

À Secretária da Educação do Município de Araquari, prof^a Mara, e à Diretora da Escola Municipal Amaro Coelho, prof^a Márcia, por entenderem as minhas ausências quando em formação.

Aos professores e alunos da Escola Municipal Amaro Coelho, por compreenderem as minhas ausências e torcerem sempre pelo meu sucesso.

À Universidade Federal de Santa Catarina e ao Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira, por oportunizar a realização do Mestrado. Se não fossem essas instituições e o PPGEA, dificilmente conseguiria vencer mais esta etapa na vida.

Aos alunos da Escola Municipal Amaro Coelho e do Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira, por acreditarem em novas propostas de trabalho. Não há palavras para agradecer a colaboração de vocês na construção de novos projetos de vida. São alunos maravilhosos, encaram cada desafio como uma nova oportunidade e desta forma ampliam os

seus e os nossos horizontes. O trabalho cooperativo vivenciado com vocês em cada evento fez com que eu mudasse minha forma de ver o jogo.

Enfim, este trabalho teve a ajuda de muitas pessoas e é difícil lembrar de todas, mas cada um que torceu pelo meu sucesso ou criticou, de uma forma ou de outra, muito obrigado.

Um agradecimento especial a minha família e a todas as pessoas que acreditam no esporte como instrumento de integração, refutando o esporte difundido pela mídia, que prega a vitória a qualquer custo, disseminando a violência e a exclusão.

Quero a utopia, quero tudo e mais
Quero a felicidade nos olhos de um pai
Quero a alegria muita gente feliz
Quero que a justiça reine em meu país
Quero a liberdade, quero o vinho e o pão
Quero ser amizade, quero amor, prazer
Quero nossa cidade sempre ensolarada
Os meninos e o povo no poder, eu quero ver
São José da Costa Rica, coração civil
Me inspire no meu sonho de amor Brasil
Se o poeta é o que sonha o que vai ser real
Bom sonhar coisas boas que o homem faz
E esperar pelos frutos no quintal
Sem polícia, nem a milícia, nem feitiço, cadê poder?
Viva a preguiça viva a malícia que só a gente é que sabe ter
Assim dizendo a minha utopia eu vou levando a vida
Eu viver bem melhor
Doido pra ver o meu sonho teimoso um dia se realizar

(Coração Civil. Milton Nascimento
Composição: Milton Nascimento e Fernando Brant)

RESUMO

POCERA, Joverci Antonio. **Análise das relações desencadeadas pelos jogos cooperativos na educação física do Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira**. 2008. 81 p. Dissertação (Mestrado em Educação Agrícola). Instituto de Agronomia, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ. 2008.

Durante muito tempo acreditou-se que todo tipo de jogo era importante para promover cooperação, integração e união das pessoas. Hoje ainda é bastante comum encontrar nas escolas projetos descritos com a famosa frase “através desses jogos pretendemos promover integração entre nossos alunos”. Uma vez aprovado, a direção reúne os professores para organizar jogos com disputa acirrada entre as séries. Atitudes como estas também ocorrem diariamente nas aulas de educação física escolar ofuscadas pelo discurso da necessidade da competição para motivar os alunos. Por meio desta pesquisa realizada entre os alunos do Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira, instituição ligada à Universidade Federal de Santa Catarina, procuramos identificar de que forma poderemos trabalhar os jogos para exercitar a cidadania, a ética e os demais valores indispensáveis na formação do caráter que promove a integração e a socialização dos alunos das diferentes turmas da escola. As técnicas apresentadas evitam que os alunos sejam separados em grupos, duelando entre si para obter uma “vitória” (maior número de pontos), incentivados por uma platéia com os mesmos ideais, onde o mais importante é vencer o outro não importando as “armas” utilizadas. Esta estratégia promove apenas a disseminação dos ideais propagados pelo poder dominante e a elitização do esporte, deixando de lado pessoas com limitação de desempenho físico. A valorização excessiva da competição gera desavenças entre os alunos para serem superadas em situações futuras. Seguindo a filosofia do amor, propagada pelos jogos cooperativos poderemos desenvolver atividades que promovam a cooperação e integração dos alunos das diferentes séries para superar os desafios propostos. Ao incentivar o trabalho cooperativo deixamos para um segundo plano as medalhas, troféus e placar final. Enfim, para seguir esta linha de trabalho, o profissional deverá lembrar que não existe integração, cooperação e afetividade num ambiente que valoriza apenas o primeiro colocado, da mesma forma que os valores presentes nos jogos fazem parte das atitudes das pessoas no seu convívio diário.

Palavras-chave: Jogo, Competição, Cooperação, Educação Física.

ABSTRACT

POCERA, Joverci Antonio. **Analisis of relationship developed by cooperative games on physical education subject at Senador Carlos Gomes de Oliveira Agricola School.** 2008. 81 p. Dissertation (Master Science in Agricultural Education). Instituto de Agronomia, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ. 2008.

For a long time, every kind of games was considered important for the promotion of cooperation, integration and the union of people. Today it is still very common to find some projects at schools that carry the famous sentence, “through these games we intend to promote integration among our students”. Once the project approved, the school’s direction reunite all teachers in order to organize games with an intransigent dispute between students of all grades. Attitudes like that also take place daily at school’s Physical Education class, that is obfuscated by a speech on how competition motivates students. The present study, realized with students at *Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira/SC* – an institution bounded to the Federal University of Santa Catarina – means to identify in which way it is possible to use games as a form of exercising citizenship, ethic and other values indispensable to one’s character formation, which promotes integration and socialization of all students of the school. The presented techniques avoid students to be separated into groups, dueling over the so called “victory” (higher score), stimulated by an audience with those same ideals, where the most important thing is winning, no matter what “weapons” you may need to do so. This strategy only promotes the dissemination of the dominant power ideals and sports are only for the elite, leaving behind people with physical performance limitation. The excessive valuation of competition creates disagreements among students, left to be surpassed in future situations. Based on the philosophy of love, propagated by the cooperative games, it would be possible to develop activities that motivate cooperation of students of all grades, to surpass the proposed challenges. By stimulating the cooperative work, we leave to a second plain the medals, the trophies and the final score. In order to follow this line of work, the professional must remember that there is no cooperation, integration nor affectivity in an environment that only values the winner, the first place, the same way that values on a game exist into peoples attitudes in their daily conviviality.

Key words: game, competition, cooperation, physical education.

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Características de cooperação e competição	25
TABELA 2 – Comportamento nos jogos cooperativos e competitivos	26
TABELA 3 – Apresentação tabular do <i>check-list</i>	49

LISTA DE SIGLAS

CASCGO	Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira
LER	Lesão por Esforços Repetitivos
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
LDB	Leis de Diretrizes Básicas da Educação
OMS	Organização Mundial de Saúde
ONGS	Organizações Não-Governamentais
UNIMONTE	Centro Universitário Monte Serrat
UDPs	Unidades Didáticas Pedagógicas
UFRRJ	Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
PPGEA	Programa de Pós-Graduação em Educação Agrícola
ASCASGO	Associação dos Servidores do Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
1.1 JUSTIFICATIVA	2
1.2 OBJETIVOS	4
1.2.1 Objetivo geral	4
1.2.2 Objetivos específicos	4
2 REVISÃO DE LITERATURA	5
2.1 Escola – lugar de produzir conhecimento ou fortalecer o sistema?	5
2.2 Educação Física – Poder, adestramento e militarização dos alunos	9
2.3 História da educação física	12
2.4 Educação física escolar – liberdade ou instrumento ideológico de reprodução?.....	15
2.5 História dos jogos cooperativos	19
2.6 Jogos Cooperativos ou jogos competitivos	21
2.7 Qualquer jogo é positivo?	26
2.8 Correntes, tendências e abordagens pedagógicas da educação física.	30
3 MÉTODOS E PROCEDIMENTOS DA PESQUISA	37
3.1 Delimitação do campo de pesquisa	38
3.2 Caracterização do campo e grupo de pesquisa	39
3.3 Aulas-laboratório	40
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	49
4.1 Análise do <i>Check-list</i>	49
4.2 Análise e interpretação da entrevista baseada em Grupo Focal	52
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
6 CONCLUSÃO	62
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
8 ANEXOS	67

1 INTRODUÇÃO

Em virtude da distância da sua família, os alunos do Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira (CASC GO) permanecem muito tempo na escola, por isso as atividades desportivas desempenham um papel fundamental na socialização e integração dos alunos, para criar um ambiente propício à aprendizagem, ocupando o tempo ocioso.

Trabalhando no CASC GO há mais de 20 anos com aulas de educação física tradicional e priorizando a prática de jogos em destaque na mídia como futebol, basquetebol, voleibol, handebol, xadrez, cartas, entre outros, cujas regras são conhecidas e respeitadas por todos, percebemos que estas modalidades trazem certa descontração dos alunos; porém, na realidade está faltando alguma coisa para que se concretize um trabalho que atenda a todos os alunos, desenvolvendo uma formação autônoma e integral.

A escolha do tema foi reforçada ao percebermos a dificuldade que o CASC GO tem de realizar jogos entre alunos de séries diferentes. Sempre que isso é feito, surgem muitas desavenças, que acabam interferindo no convívio dos alunos nos alojamentos e nas práticas profissionais, prejudicando as atividades de ensino realizadas na escola.

Por meio da prática de jogos cooperativos pretendemos repensar os paradigmas que preconizam a idéia de que para motivar uma atividade esportiva é necessário haver competição, refutando definitivamente o discurso de que no jogo eu sou uma pessoa, fora dele sou outra totalmente diferente. Para Friedmann (*apud* ABRAHÃO 2004), os valores que a pessoa manifesta no jogo são os mesmos valores que fazem parte da sua vida cotidiana. O autor também percebe um relacionamento direto entre o comportamento das pessoas no jogo e na vida cotidiana, ao afirmar que “(...) se eu jogo como vivo então eu vivo como jogo (...)” (FRIEDMANN *apud* ABRAHÃO, 2004, p.52).

Outro ponto que levamos em consideração na escolha do tema da pesquisa foi a necessidade de criar atividades alternativas, prazerosas, capazes de motivar os alunos a participarem de um programa regular de exercícios físicos para sair do sedentarismo e eliminar o estresse provocado pela carga excessiva de estudo.

A necessidade de exercitar o cooperativismo para que os profissionais formados no CASC GO possam difundir o associativismo nas suas comunidades criando alternativas para melhorar a qualidade de vida das famílias do meio rural também foi levada em consideração ao propor o trabalho com jogos cooperativos.

O ponto fundamental da pesquisa é despertar a consciência das pessoas para a necessidade de praticar a solidariedade, o companheirismo, o amor como defende Maturana (2002), em detrimento de uma vida extremamente competitiva que propaga a rivalidade, a cobiça e a exclusão das pessoas.

Para Maturana (2002, p.24), “sem a aceitação do outro na convivência não há fenômeno social”. A pensar nesta perspectiva, indagamo-nos sobre como nossos alunos conseguirão perceber a presença do outro, identificando os pontos positivos e negativos, se a escola é um mero instrumento a serviço do capitalismo para propagar a competição? Como dar oportunidade para trabalhar as limitações dos alunos se não lhe é dado o direito de errar?

Se Maturana, diferentemente da sua formação em biologia, fosse um profissional da área de educação física, talvez dissesse que precisamos trabalhar com atividades que despertem o diálogo, a iniciativa e a aceitação do outro evitando atividades tradicionais voltadas exclusivamente à competição. Onde são trabalhadas atividades que excluem pessoas, não podemos dizer que estamos contribuindo para a formação do ser humano ensinando democracia, ética, respeito e cidadania. Somente num ambiente democrático e de aceitação as diversidades é que pode marcar presença a democracia (MATURANA, 2002).

Em se tratando do espaço pesquisado, o CASC GO desenvolve festival de talentos, campeonatos, olimpíadas, festival à fantasia e outras atividades culturais com a finalidade de

promover a integração da comunidade escolar. Essas atividades têm demonstrado resultados positivos, se analisados no *lócus*¹ onde acontecem, porém ainda existe uma carência de atividades onde os alunos possam interagir entre as séries e exercitar sua iniciativa, esta pesquisa apontou caminhos.

1.1 Justificativa

O planeta terra somente vai ser um lugar de seres humanos, quando tivermos a virtude da solidariedade. Os jogos cooperativos ajudam a desenvolver essa virtude (ROBERTO SHINYASHIKI).

O mundo moderno por um lado nos fascina ao apresentar as constantes descobertas científicas que facilitam a vida das pessoas, ampliando as possibilidades para se ter uma vida mais feliz, mas por outro lado o sistema capitalista, extremamente difundido em nossa sociedade, incute na mentalidade das pessoas a necessidade de estarem em constante competição para determinar quem são os predestinados a comandar o sistema. Maturana (2002, p. 75) afirma que “vivemos numa cultura que valida a competição e a luta, e frequentemente dizemos que a democracia é a livre disputa pelo poder”. A batalha travada entre as pessoas acaba alterando o significado de valores. A falta de respeito às pessoas, as opiniões divergentes, a cultura diferente acaba sendo comum. O motor que impulsiona a sociedade é abastecido com um combustível padronizado, utilizando-se de todas as armas possíveis para obter êxito na sua proposta, obrigando todos a seguirem o modelo difundido. Para Maturana (2002, p. 61), a pessoa “que não é exposta a uma história humana e não vive transformada nela com o viver dela não é humana”.

A sociedade, de maneira geral, e em especial a escola, não perceberam que o jogo, com características unicamente competitivas, nas mais diversas formas², é um dos grandes aliados do sistema capitalista para manter-se no topo, com o discurso de ser um instrumento necessário para estimular o trabalho em equipe. Na verdade, além de motivar poucas pessoas, apenas os melhores, exclui aqueles que têm dificuldade para solucionar os problemas em determinadas áreas.

Sabendo da necessidade de criar atividades que promovam a motivação e a integração dos seus alunos, todas as escolas promovem, constantemente, torneios e campeonatos nas mais diversas modalidades esportivas. Comumente encontramos professores, especialistas e profissionais da área esportiva reunidos para redigir projetos, com os famosos “jargões”: através desse evento estaremos promovendo a motivação e a integração de grupo “x” ou grupo “y”. Uma vez aprovados os projetos, os maiores custos para a execução são destinados à compra de medalhas, arbitragem e segurança. Além disso, incentiva-se a intensa participação das próprias pessoas envolvidas para promover uma disputa leal (evitar brigas). Ao término do evento percebemos que o objetivo não foi alcançado. Em vez de aproximar as pessoas, acontece justamente o contrário: elas se afastam. Saem poucos momentaneamente satisfeitos com uma medalha, sentindo-se superiores, e a grande maioria frustrados, considerando-se incapazes (ORLICK, 1989).

As competições induzem nos participantes sensações da seguinte forma: os vencedores carregam o ar de superioridade e a obrigação de vencer sempre, não interessa com que armas. A malandragem encontrada para burlar as regras faz parte do jogo. O outro, para eles, é um

¹ Lócus, entendido aqui como o espaço e o contexto histórico onde as atividades acontecem.

² O jogo pode ser utilizado nas modalidades esportivas tradicionais que estamos acostumados a ver, pode ser utilizado nas diversas disciplinas, quando o professor lança a famosa frase “vamos ver quem é melhor”, ou em qualquer atividade em que lançamos desafios que coloquem as pessoas em oposição umas das outras.

mal necessário, não interessa como se sentirá ao término do jogo, o importante é ganhar. Desenvolvem esses valores, que também são levados para a vida, independente da área que forem atuar. Aos perdedores, cabe conformar-se com a derrota, sendo confortados pela famosa frase “o importante é competir”. A maioria incute em sua mente a idéia de inferioridade, afastando-se das atividades. Aqueles que ainda permanecem carregam o sentimento de revanchismo para ser descontado em alguém.

Trabalhando no internato do CASCGO percebemos a dificuldade de realizar uma boa integração entre os alunos das turmas diferentes, principalmente entre os alunos dos cursos técnicos em agropecuária concomitante³ e os alunos do curso técnico em agropecuária pós-médio⁴. No primeiro momento, recorremos aos jogos tradicionais como futebol, voleibol, basquetebol entre outros, cujas regras são conhecidas pela maioria das pessoas. Ao concluirmos o evento, observamos que o objetivo não era atingido, pois os alunos, imbuídos do espírito competitivo, colocavam o resultado final (vitória, medalha, troféu) em primeiro plano, não desfrutando o prazer que as atividades poderiam proporcionar. Além de não cumprir seu papel, os jogos criavam pessoas individualistas, despertando o espírito de revanchismo, para ser superado em ocasiões futuras contra a própria turma ou contra outras que apareciam durante o curso. Por outro lado, excluía aqueles que possuíam limitações de rendimento físico. Mesmo gostando de praticar atividades esportivas, isolavam-se sob o medo de prejudicar a equipe. Em decorrência da prática, adquiriam aversão ao esporte, acarretando em prejuízos a sua própria saúde.

Como estamos formando profissionais que desenvolverão suas atividades profissionais em comunidades formadas principalmente por pequenos agricultores, que têm a necessidade de um trabalho cooperativo para vencer os obstáculos gerados pela globalização, precisamos despertar o espírito social, ensinando que todas as pessoas são importantes em uma comunidade e que cada um tem características destacadas para uma determinada área.

Um dos grandes desafios do professor é lidar com conflitos, sem cercear o ser humano. Assim, o professor de educação física que selecionar as técnicas adequadas poderá fazer das diversidades um ambiente propício para a aprendizagem.

Por este prisma de reflexões entendemos que o CASCGO estará contribuindo com a mudança do mundo, pois segundo Confúcio (551 a 479 a. C), sábio chinês: Se alguém quiser mudar o mundo, terá que começar por si próprio, pois mudando a si próprio, sua casa muda. Mudando a sua casa, a rua muda. Mudando a rua, o bairro muda. Mudando o bairro, muda o município e assim por diante, até mudar o mundo. Assim finalizamos o exercício inicial desta reflexão com a pergunta: como mudar a nós mesmos se não tivermos a oportunidade de criar um novo modelo que atenda a nós mesmos sem nenhum atrelamento a interesses do sistema dominante? Segundo Benjamim (*apud* MONTEIRO, 2002), queremos escovar a história a contrapelo, ou seja, no revés e contextualizar a história da humanidade para identificar qual a verdadeira intencionalidade das práticas esportivas disseminadas na escola. A partir da análise crítica, encontrar um novo modelo de ensino que possibilite a inclusão de todos os alunos, respeitando as diferenças.

Assim, a pesquisa procurou analisar **qual a reação dos alunos do CASCGO quando instigados a trabalhar com jogos cooperativos nas aulas de educação física.**

³ Técnico em agropecuária concomitante são alunos que realizam simultaneamente os cursos técnicos em agropecuária e o ensino médio. Permanecem na escola por um período de três anos.

⁴ Técnico em agropecuária pós-médio são alunos que ingressam na escola com o ensino médio completo. Cursam apenas o ensino técnico. Permanecem na escola durante 18 meses.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

Analisar o papel dos jogos cooperativos como estratégia para promover a integração entre os alunos do Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira.

1.2.2 Objetivos específicos

- 1 - Verificar a relação entre jogos cooperativos e promoção da socialização dos alunos do CASCAGO;
- 2 - verificar a aceitação dos jogos cooperativos entre os alunos internos do CASCAGO;
- 3 - elencar um programa de jogos cooperativos capaz de promover a socialização e o trabalho em grupo, para ser desenvolvido entre os alunos do CASCAGO;
- 4 - identificar os limites e as possibilidades para que a disciplina de educação física possa contribuir para a disseminação de uma cultura de cooperação

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 Escola – lugar de produzir conhecimento ou fortalecer o sistema?

Segundo Monteiro (2006, p.166), o mundo contemporâneo está colocando em risco a própria vida. Para ele, estamos vivendo uma época de “tensões e diversidades. Um momento em que valores e práticas de direitos se contradizem em função do presente e das perspectivas de futuro”.

A sociedade adota uma prática que fortalece a exclusão das pessoas, com o pretexto de que a única maneira de conquistar um espaço no mundo competitivo se dá por meio de práticas padronizadas. A cultura dissemina a idéia de padronização das pessoas. A escola, principal instrumento de divulgação dos interesses do poder dominante, utiliza-se desta representação social para moldar os alunos, utilizando de todos os artifícios que tem a sua disposição para eliminar as diversidades. O modelo criado incute na mente das pessoas a idéia de que o mundo não foi feito para que todos tenham as mesmas oportunidades. Os mais fortes terão uma vida privilegiada e os mais fracos (menos competitivos) terão de conformar-se com as migalhas que lhe restam. Afinal de contas, a culpa é dos próprios sujeitos, pois também tiveram suas oportunidades, como defendem os neoliberais⁵.

Compartilhando com o pensamento de Monteiro (2006), Barbosa (2001) afirma que o Estado prega a

imposição de uma cultura dominante – que corresponde à classe social que detém o poder material, portanto a classe burguesa – procura sufocar as demais culturas através de instituições criadas com essa finalidade e que possuem características apropriadas a cada campo de atuação específico, como o político, o religioso, o educacional etc. (BARBOSA, 2001 p.102)

Monteiro e Barbosa compactuam com o mesmo pensamento, o de que a classe que detém os instrumentos de poder a sua disposição, seja ele econômico, político, religioso ou intelectual poderá ditar a ideologia que norteará a sociedade. Já a sociedade, involuntariamente é induzida a satisfazer sua felicidade plena no modelo imposto, acreditando ser o único. O filme “A Vila”⁶ apresenta claramente como as pessoas que detêm o conhecimento podem dominar uma comunidade, deixando-a alheia ao mundo. Por isso, o professor terá de tomar o cuidado para não isolar seus alunos em uma pequena ilha, mas instigá-los a ampliar seus horizontes a cada dia, com autonomia.

Embora a prática contagie muita gente, levando a mudar o significado dos valores, ainda encontramos grupos que rompem com a linearidade em busca da sua individualidade.

⁵ A política neoliberal defende o uso de todas as estratégias possíveis para melhorar a concorrência e ampliar a abertura do mercado internacional como, por exemplo, privatização das empresas públicas, diminuição dos gastos públicos e a reforma administrativa.

⁶ O filme A Vila conta a estória de algumas pessoas que, descontentes com o mundo onde viviam, resolveram isolar-se em um local onde ninguém poderia ter acesso. Criaram seus filhos com a ideologia de que se eles saíssem dos limites estipulados, “os seres indesejados” (as pessoas fora da ilha) poderiam causar males irreparáveis a sua comunidade. Os líderes da comunidade sabiam o que havia fora da ilha e para manter a comunidade alheia a esse mundo criavam fantasias, como por exemplo exigiam ofertas, e qualquer comportamento diferenciado da sua comunidade, simulavam ataques dos seres indesejáveis. Por meio do medo, ou melhor, do desconhecido, todos obedeciam cegamente às ordens. O filme segue apresentando a necessidade que as pessoas têm de compartilhar tecnologias, a necessidade de repor as lideranças, a dificuldade de manter-se na mentira enfim, é uma aula de como o conhecimento é fundamental para conduzir um povo e de como precisamos entender a intencionalidade de cada ação.

Esses grupos são formados pelos alunos críticos, inquietos; pelas pessoas isoladas em presídios; pelas pessoas isoladas em manicômios; enfim, por todos aqueles que apresentam um comportamento fora do padrão. Cada grupo é tratado de maneira diferenciada pela sociedade, mas em todas as situações há o mesmo propósito, como diz Foucault, vigiar e punir, ou seja, fiscalizar os passos e encontrar um meio de coibir a autonomia, o ser e fazer diferente. A prática difunde a ideologia de que as pessoas que cumprirem todos os quesitos exigidos pela sociedade terão um futuro promissor.

Segundo Foucault (*apud* BARBOSA, 2001), o Estado cria instituições especializadas para perpetuar o sistema, tendo nas fábricas a função de produzir; nos hospitais (psiquiátricos, ou não), a função de curar; nas escolas, a função de ensinar; e nos presídios, a de punir. Mantendo o equilíbrio desses aparelhos, o Estado consegue a disciplina ideal para a perpetuação da ideologia dominante e mantém o *status quo*.

Quando Foucault compara a escola com os manicômios e os presídios, está defendendo que todos esses instrumentos do Estado são utilizados de forma arbitrária pela classe burguesa sobre as demais classes (BARBOSA, 2001).

As instituições citadas anteriormente condicionam o homem a canalizar o seu tempo para o trabalho, usar o seu corpo como força de trabalho. A essas instituições também é atribuído o direito de dar ordens e tomar decisões para que haja o melhor aproveitamento do potencial individual; além disso, podem punir ou recompensar as pessoas, dependendo do comportamento de cada um.

A escola exerce esse poder como ninguém, punindo e recompensando seus alunos, dependendo das suas atitudes frente ao padrão exigido pelo sistema, recompensa os obedientes e pune os críticos.

Os professores acreditam que estão trabalhando com autonomia e liberdade, mas nem se dão conta de que são meros instrumentos de perpetuação do sistema a serviço da classe burguesa. Pregam a cartilha na íntegra, sem retirar nem acrescentar nada.

Foucault remete-nos à questão da disciplina do corpo no sentido de torná-lo útil à produção e reprodução; ou seja, “anular a sua capacidade política de pressão, reivindicação, para submetê-lo às malhas tecidas no interior do sistema capitalista” (BENASSULY, 2002, p. 188).

Nas palavras de Foucault, a escola e todas as suas disciplinas têm a função de condicionar e treinar pessoas para atuar no mercado de trabalho, por isso agem de maneira mecânica, sem nenhuma interferência crítica.

Foucault defende uma discussão ampla, entre alunos e professores, desde que voltada para a reflexão crítica, com a finalidade de produzir saberes capazes de proporcionar condições de romper com o poder de dominação estabelecido na sociedade moderna (BENASSULY, 2002). No entanto, para Linhares (2002), o que se tem visto nos ambientes escolares são professores e alunos oriundos do sistema autoritário e desumano reproduzindo na íntegra o sistema, sem acrescentar nem modificar, mesmo contra a sua vontade.

Durante muito tempo o Estado conseguiu isolar as pessoas com comportamento diferenciado em presídios, manicômios, favelas, escolas internas entre outros, com o discurso de que estavam fazendo o bem a eles e à sociedade. Nas últimas décadas os deficientes⁷ saíram das clausuras e buscaram seu espaço na sociedade. É importante ressaltar que essa conquista tem cobrado muito esforço dos excluídos, das pessoas que pregam os direitos iguais e das pessoas afetadas pelos conflitos dos excluídos.

O esporte encontra na mídia a padronização da competição como instrumento para o sucesso. Segundo Benjamin (*apud* Monteiro, 2002), a história que nos é contada conta a história dos vencedores, nunca dos vencidos. Ao comparar um atleta famoso com um cidadão

⁷ Chamaremos de deficientes as pessoas que não correspondem ao modelo-padrão ditado pelo poder vigente e, portanto perturbam a ordem do sistema.

comum, a mídia incute no subconsciente das crianças a idéia de que a competição⁸ é o melhor caminho para a realização pessoal, ela não divulga as milhares de pessoas que ficaram à mercê do esporte para a saúde, muito menos a violência (física ou simbólica) difundida na sociedade que acaba interferindo na participação das pessoas em atividades esportivas regulares.

As pessoas a cada dia adquirem mais consciência da necessidade de praticar esporte regular, mas a excessiva valorização da competição tem dificultado a socialização dos espaços para a prática, tornando-o uma atividade elitizada a ser praticada em espaços isolados, como por exemplo academias, associações e clubes, diferentemente do que ocorria há poucas décadas, quando as pessoas dispunham de abundância de espaços seguros para praticar esportes e tinham prazer em participar de jogos recreativos.

O esporte para a saúde e para a cidadania precisa encontrar nas aulas de educação física escolar o seu principal aliado. Se o professor planejar suas aulas com o intuito de atender às diversidades, “articulando o pensamento que separa com o pensamento que agrega” (MONTEIRO, 2006, p. 171), estará contemplando valores, ética, respeito, cultura, etc. Caso contrário, ao estimular a competição, a vitória a qualquer custo, estará incentivando a desonestidade, o sucesso à custa do outro, a exclusão e a violência.

Linhares (2002, p.104) propõe “a substituição de uma cultura de guerra ao diferente, ao incômodo – representado pelo outro, por uma cultura de cooperação, supondo a difícil aprendizagem de conviver com conflitos e assumi-los em seus desafios – constitui um enigma existencial e civilizatório”.

Linhares cobra uma participação ativa dos professores no rompimento com as práticas reprodutivas, baseadas no modelo pronto, acabado, ideal, para contemplar as diferenças, proporcionando um ambiente propício para os alunos (con-)viverem.

Seguindo a mesma linha de raciocínio Monteiro (2006), concordando com o pensamento de Maturana, propõe que entendamos

o projeto de educação do passado, bem como, o presente. Um que foi vivido e o outro que somos forçados a viver, mas que tudo isso tem como pressuposto, um projeto de futuro, ou seja, um sonho e uma ponte com a realidade, uma verdadeira utopia (MATURANA 2002, p.168).

Maturana e Monteiro advertem para a necessidade de pensar a educação a partir do cotidiano dos alunos e do projeto que se pretende para o país. Um projeto que vise à emancipação individual e coletiva. Não podemos continuar difundindo idéias prontas, preparadas por pessoas que não conhecem a realidade dos alunos ou com a intenção de atender apenas a uma pequena elite.

Conhecendo as diversidades presentes na sala de aula, o professor poderá explorar aquilo que há de melhor em seus alunos, porém não esquecer de criar oportunidades para que cada um possa exercitar suas limitações superando os obstáculos. Surge então a pergunta: como enfrentar um obstáculo se partirmos da premissa de que nosso aluno não conseguirá superá-lo?

É evidente que cada um procurará valorizar aquilo que tem de melhor, mas a realização plena do ser humano está condicionada a sua formação integral. O jogo, realizado de maneira correta⁹, poderá ser um excelente instrumento para buscar uma formação integral do cidadão, trabalhando os domínios cognitivos, psicomotor e afetivo, com vistas à superação

⁸ A competição apresentada tem o significado de ser o melhor a qualquer custo.

⁹ O jogo utilizado corretamente é aquele utilizado para atender um objetivo proposto servindo apenas como instrumento para motivar o grupo, tornando a atividade mais prazerosa. Aqui não estamos nos referindo ao jogo enquanto atividade profissional.

das limitações a cada dia.

Por meio da prática de jogos cooperativos promoveremos a inclusão, despertando a educação de valores humanos, cultura e paz, contrapondo a teoria darwinista que prevê a seleção natural das espécies, embora o mundo moderno esteja a criar uma enorme rede capaz de arrastar a sociedade para um único destino – o capitalismo. Ao propormos um trabalho cooperativista, compactuamos com o pensamento de Monteiro (2006, p. 172), ao concordarmos com a idéia de que o pesquisador precisa propor a “discussão do sonho em uma visão histórica, ou seja, no sonho enquanto uma utopia, com uma possibilidade histórica fundamentada na memória, articulada à realidade presente e visando a construção de uma perspectiva de mundo futuro”. Se nas últimas décadas a maioria das ações atendeu uma única classe – a burguesa – precisamos acreditar em utopias, e quem sabe encontrar indícios que atendam a um maior número de pessoas. O pesquisador que não acreditar em utopias manter-se-á a serviço do poder dominante.

Os jogos com características essencialmente competitivas aliam-se à teoria darwinista, por proporem um exercício extremo para selecionar os melhores, com o discurso de que a sociedade é dividida em classes e assim deverá permanecer. Cabe aos aparelhos constituídos, dentre eles a escola, proporcionar a seleção de “maneira justa”, atribuindo o significado de justiça à reprodução do modelo padrão, defendido pela política neoliberal.

Segundo Maturana (2002, p.13), o neoliberalismo atribui à competição a grande deusa para o bem-estar social, mesmo que isso negue a “cooperação na convivência, que é o que constitui as ações de negar o outro”.

Maturana critica a biologia moderna quando se focaliza apenas na genética e na hereditariedade para definir a manutenção ou a evolução de uma população ou um sistema de populações. Para ele, o que define uma espécie “é o seu modo de vida, uma configuração de relações variáveis entre organismo e meio” (MATURANA, 2002, p 20).

O modo como as pessoas vivem nas suas comunidades determina quais valores têm importância destacada, sobrepondo-se as características genéticas. Para exemplificar a afirmação de Maturana, citamos uma criança filha de um delinqüente que, criada em um ambiente saudável, pode ser um excelente cidadão; a situação inversa também pode ocorrer.

Segundo Maturana (2002, p.21), “o fenômeno de competição que se dá no âmbito cultural humano, e que implica a contradição e negação do outro, não se dá no âmbito biológico”, mas sim nas relações com o meio. A autopoiese¹⁰ da vitória à custa do fracasso do outro é um fenômeno cultural.

O CASCAGO, por se constituir numa família¹¹, é um lugar privilegiado para o exercício de atividades cooperativas, para a formação de multiplicadores de um novo paradigma, de vida de uma nova autopoiese a ser disseminada entre as pessoas da comunidade de sua origem. A escola abrange uma área de aproximadamente 80 municípios brasileiros¹². Possibilita a divulgação das práticas adquiridas na escola para um número muito grande de comunidades. Por ser a escola um lugar onde se formam opiniões (RIBEIRO, 2006), não se pode limitar à prática de métodos tradicionais¹³ que já provaram a sua ineficiência. A escola precisa encontrar caminhos novos (utopias), capazes de promover uma formação integral dos

¹⁰ Autopoiese foi um termo utilizado por Maturana e Varela, que quer dizer autoprodução. Para estar em constante produção os seres são ao mesmo tempo autônomos, pois estão constantemente se auto gerando, e dependentes, porque dependem das relações que estabelecem com o meio (MATURANA, 2002).

¹¹ Define-se o termo família, aqui, como um conjunto de pessoas com direitos e deveres, mas que convivem em harmonia, respeitando as individualidades, diferentemente do conceito apresentado no dicionário, o de pessoas aparentadas que vivem na mesma casa.

¹² Fonte: Secretaria Escolar do CASCAGO (2006).

¹³ Métodos tradicionais são práticas pedagógicas voltadas às reproduções de conteúdos por um longo período, planejadas de forma descontextualizada. Têm o objetivo de cumprir metas estipuladas por órgãos superiores (SANTOS, 2005).

seus alunos (RIBEIRO, 2006).

A escola deverá ser um ambiente democrático, um espaço político para a cooperação na criação de um mundo de convivência (Maturana, 2002). Ao adotar a democracia como uma prática habitual, percebemos a existência de um mundo inacabado para ser aperfeiçoado a cada dia, com a participação de todos e de cada um de nós. Não temos verdades absolutas e qualquer um pode contribuir no processo de construção do conhecimento. Todos são bem-vindos e aceitos no grupo.

2.2 Educação Física – Poder, adestramento e militarização dos alunos.

Segundo Foucault (1987), ainda no início do século XVII as características físicas naturais presentes no soldado determinavam a sua aptidão para um ou outro ofício. Todas as pessoas deveriam comportar-se de maneira uniforme, reproduzindo o padrão estabelecido. Características diferenciadas desqualificavam as pessoas. Todos teriam de se moldar na mesma “forma”. Para esta época:

o soldado ideal é antes de tudo alguém que se reconhece de longe: que leva os sinais naturais de vigor e coragem, as marcas também de seu orgulho: seu corpo é o brasão de sua força e de sua valentia; e que é verdade que deve aprender aos poucos o ofício das armas – essencialmente lutando – as manobras como a marcha, as atitudes como o porte da cabeça a originam, em boa parte, de uma retórica corporal da honra (p. 117).

A pessoa que desejasse ingressar na carreira militar deveria reproduzir um comportamento estabelecido. O corpo precisava ser musculoso, forte, com movimentos que caracterizassem o respeito e o domínio. Qualquer comportamento diferenciado desqualificava o sujeito. A sociedade moderna não se desvencilhou do modelo padronizado, continua selecionando as pessoas a partir de características físicas e modelos considerados ideais.

“Na segunda metade do século XVIII o soldado tornou-se algo que se fabrica” (FOUCAULT, 1987, p.117) por meio do treinamento, repetindo os exercícios da mesma forma inúmeras vezes era possível criar o soldado ideal. A automatização dos movimentos possibilitaria um melhor rendimento, reproduzindo o resultado desejado.

As aulas de educação física tradicionais carregam a essência difundida nas escolas militares, quando submetemos os alunos à repetição exaustiva de atividades com o intuito de automatizar o movimento da forma considerada correta¹⁴ para obter o melhor resultado. Não são levadas em consideração as características individuais de cada pessoa. Um exemplo de que nem todas as pessoas conseguem o seu melhor resultado atuando de maneira uniforme encontra-se na modalidade de basquetebol. A jogadora Magic Paula, quando jogava, fazia a movimentação das mãos totalmente errada – se consideradas as convenções que regem esta prática esportiva, no entanto acertava praticamente todos os arremessos. Jogadoras com movimentação correta tinham um percentual de acerto inferior aos seus. Esse exemplo levamos ao questionamento: por que padronizar as pessoas?

Transpondo o exemplo da jogadora de basquete para o espaço educacional, pode-se dizer que o excesso de autoritarismo tira a iniciativa do aluno, condicionando-o ao comando de alguém. No primeiro momento pode ser seu professor ou treinador, e em seguida é transferido para a vida cotidiana, desenvolvendo no cidadão um comportamento submisso, que facilita a perpetuação do poder dominante.

A educação física incorporou a filosofia do “corpo como alvo de poder” (*Ibid*, p. 117). Por meio das práticas realizadas nas aulas, seria possível modelar e treinar o corpo para

¹⁴ Correto no sentido de respeitar a posição biodinâmica.

responder aos nossos interesses, atendendo todas as pessoas de maneira uniforme. A concepção “é ao mesmo tempo uma redução materialista da alma e uma teoria geral do adestramento, no centro dos quais reina a noção de docilidade que une ao corpo analisável o corpo manipulável” (*Ibid*, p. 118). Foucault afirma que uma pessoa reduzida à máquina torna-se facilmente manipulável, comportando-se como uma marionete, dificultando a busca de sua autonomia.

As aulas de educação física deveriam propiciar momentos para despertar a iniciativa dos alunos de tal forma que cada um encontre a autonomia com instrumentos próprios, não tendo a preocupação de obter um rendimento físico uniforme de todos os alunos. Da mesma forma, evita associar o conceito de corpo saudável àquele divulgado pelos meios de comunicação, pois cada pessoa é única e carrega uma herança genética, cultural e social, comportando-se de maneira diferenciada (MATURANA, 2002).

A aula de educação física carrega a forte disciplina imposta pelo sistema militar, servindo de instrumento de dominação, daí a necessidade de supervalorizar os jogos competitivos. Foucault (1987) diz que a disciplina excessiva exercida sobre as pessoas transforma-os em submissos ou “corpos dóceis”, aumenta as forças do corpo em termos econômicos e utilitários e diminui as forças em termos políticos, intelectuais e sociais.

Segundo Foucault “se a exploração econômica separa a força e o produto do trabalho, digamos que a coerção disciplinar estabelece no corpo o elo coercitivo entre a aptidão aumentando a uma dominação acentuada” (1987, p. 119).

As aulas de educação física têm sua prática baseada na repetição de movimentos disciplinados, atenta a pequenos detalhes, como posição do braço, das pernas, dos pés em detrimento das grandes descobertas. O professor perde muito tempo com os pequenos detalhes e deixa de saborear os avanços gerais obtidos com as atividades. Em vez de colher os bons frutos resultantes do seu trabalho, frustra-se com aquilo que deixou de realizar para concretizar o “modelo padrão”.

A excessiva preocupação de vigiar cada passo dos seus alunos transforma a escola em quartéis e as aulas de educação física em pelotões de soldados. A principal tarefa do professor é identificar os defeitos dos alunos e corrigir. Como diz Foucault, “vigiar e punir”, ou seja, coibir aqueles que se comportam de maneira diferenciada.

Nessa filosofia, a competição é muito difundida entre os alunos, sob o pretexto de servir como instrumento motivador. Na prática ocorre exatamente o contrário, ou seja, a desmotivação, pois a classificação resultante da competição exclui os alunos com limitação de desempenho, decorrentes de problemas físicos e ou psicológicos (pessoas portadoras de necessidades especiais e obesidade), social (pessoas de determinadas religiões que não praticam atividades físicas e esportivas) e técnicos¹⁵.

Foucault (1987, p.122) diz que “a disciplina às vezes exige a cerca a especificação de um local heterogêneo a todos os outros e fechado em si mesmo”. Esses locais isolam as pessoas consideradas diferentes e que apresentam um comportamento diferente do padrão estabelecido pela sociedade (poder dominante). Nesses grupos encontram-se os manicômios, presídios e colégios internos.

Não temos a preocupação de estudar todos esses grupos, mas apenas os colégios internos, que foram criados com o intuito de atender os desvalidos da sorte, órfãos e pobres (DANTAS, 2003). O poder dominante acreditava que, isolando as pessoas do mundo, seria mais fácil inculcar a disciplina rígida e eliminar os problemas da sociedade.

Atualmente as escolas com ensino em sistema de internato, embora conservem alguns traços do período imperial, como por exemplo a disciplina, divisão do trabalho em grupos e horários rígidos, oferece uma excelente estrutura para atender a formação integral do aluno,

¹⁵ Segundo Gardner, existem sete tipos de inteligências e cada pessoa domina, de forma diferenciada, cada uma delas. Nesse caso a pessoa tem um domínio limitado na inteligência sinestésico-corporal.

sendo procurada por pessoas das diferentes classes sociais.

Foucault cita o exemplo da classe nos

colégios jesuítas, encontrava-se ainda uma organização ao mesmo tempo binária e maciça: as classes que podiam ter até duzentos ou trezentos alunos, eram divididas em grupos de dez; cada um desses grupos, com seu decurião, era colocado em um campo, o romano ou o cartagnês: cada decúria correspondia uma decúria adversa. A forma geral era a da guerra e da rivalidade: o trabalho, o aprendizado, a forma de classificação eram feitos sob a forma justa, pela defrontação dos dois exércitos (...) (FOUCAULT, 1987, p. 125).

O exemplo apresentado por Foucault encontra-se presente na sociedade pós-moderna. A globalização, por meio do sistema capitalista, afirma que a competitividade é a melhor maneira de classificar os mais competentes. Atribui o fracasso como consequência da falta de competência. Sabemos que essa não é a verdade, pois outros elementos interferem no resultado final, como oportunidade, poder de barganha, recursos para investir e outros.

Defendendo a mesma tese da briga pelo poder incutida na sociedade, Monteiro (2002) chama a atenção pela ocidentalização do mundo. O poder econômico rompe todas as esferas, incutindo a ideologia de dominados e dominadores, transmitindo a idéia de que fazer parte do segundo grupo é uma questão de competência, pois o mundo reserva espaços iguais a todos (política neoliberal), mas apenas os melhores sobrevivem.

Como nos colégios jesuítas, realizamos competições nas escolas para classificar os melhores alunos em cada área. Estimula-se a rivalidade entre eles, na busca da melhor colocação em detrimento de um trabalho cooperativo. A técnica prevê a seleção daqueles que apresentam o melhor desempenho para fiscalizar aqueles que apresentam dificuldade. A prática reforça a defesa do poder dominante e a seleção de elites.

Abraão (2004, p.17) afirma que “o poder simbólico é exercido por existência e ocultação. A escola exclui mais pela ocultação do que pela imposição. O exemplo é o quadro de honra ou a medalha oferecida ao campeão”. Ainda é muito forte a prática de se premiar e classificar os alunos, como forma de inclusão, mas acontece exatamente o contrário, ao premiar um aluno, estamos acentuando a exclusão. Quando supervalorizamos o “campeão” estamos privilegiando o mais forte.

Se criássemos uma escola solidária poderíamos avaliar os resultados do grupo em detrimento do trabalho individual, comparando o progresso da comunidade e não de indivíduos, isoladamente. Diminuiríamos os problemas de violência e aumentaríamos os trabalhos sociais. Mas para que isso ocorra, “(...) enfatizamos a importância de ressignificarmos as comparações, rompendo linearidades (...)” (MONTEIRO, 2002, p.160). O rompimento de linearidades prevê o reconhecimento de que cada pessoa é única e, portanto, dotada de pensamentos e interesses próprios, não podendo ser educada por meio de padrões pré-estabelecidos, planejados para atender a interesses particulares em detrimento dos interesses da própria criança.

Ao propormos a utilização de jogos cooperativos como instrumentos de integração entre os alunos, acreditamos que através do esporte poderemos despertar o espírito de amor entre os alunos, conscientizando-os de que cada pessoa é única, dotada de pontos positivos e negativos; portanto, em determinados momentos ajudará seu colega a vencer um obstáculo e em outro precisará de auxílio para superar os seus.

2.3 História da Educação Física

Para compreender o motivo de as práticas esportivas serem extremamente competitivas e individualistas, promovendo a exclusão e a violência, precisamos conhecer a história e a práxis da disciplina de educação física empregada nas escolas, pois esta disciplina é a principal responsável pelo ensinamento e propagação das atividades esportivas. Não podemos entender o modelo atual sem conhecer o passado, interpretando-o dentro de seu contexto histórico específico. Na concepção de Georges Duby (*apud* BARBOSA, 2001), ao fazer história, o historiador assemelha-se a um antropólogo, devendo ver os fatos, os acontecimentos do passado inseridos em um contexto cultural diferente daquele existente hoje no que diz respeito à nossa relação com o mundo. O historiador deve contextualizar da maneira mais precisa possível os fatos que estão sendo interpretados.

A postura de Duby contrapõe-se à visão positivista, que nos apresenta a história como uma disciplina decorrente dos acontecimentos do passado, detentoras de verdades universais e definitivas, imutáveis e indiscutíveis. Assim também Benjamin (*apud* MONTEIRO 2002) afirma que a história que é contada tem a preocupação de difundir a história dos vencedores e nunca a história dos vencidos.

Segundo a linha de pensamento de Duby e Benjamin caminha Herder. “Este pensador, entendeu que, de forma análoga à filosofia da natureza, a filosofia da história tem por objetivo buscar explicação racional das relações humanas, não podendo haver leis para explicar essas relações, mas apenas cultura” (BARBOSA, 2001, p.42).

Concordamos com os pensadores quando entendem que todas as realidades evoluem ou progridem, mas não perdem os traços culturais adquiridos com o passar do tempo, baseadas no contexto social. No entanto, a maioria das verdades consideradas imutáveis tem a função de manter no poder a classe dominante.

Em educação existe uma intencionalidade incutida no currículo; aliás, todas as ações humanas são intencionais, sendo características exclusivamente humanas, produzidas no social por meio dos instrumentos¹⁶ de interação estabelecida pelos homens, mediadas pela linguagem (PROPOSTA CURRICULAR DE SANTA CATARINA, 1998). A disciplina de educação física carrega parte dessa intencionalidade; por isso, é necessário considerar as origens da disciplina no contexto, abordando as principais influências que marcam os novos rumos a serem seguidos.

Desde a Revolução Francesa, ocorrida no século XVIII, a educação, e consequentemente a educação física, “vêm sofrendo transformações em suas tendências pedagógicas predominantes em cada época, mudando suas características externas, mas tendo sempre por objetivo manter o *statu quo* da classe burguesa, outrora classe revolucionária” (BARBOSA, 2001, p.48).

A Revolução da Inglaterra (1688 e 1689) conseguiu reunir burgueses e trabalhadores contra os reis absolutistas e a nobreza, modificando o parlamento inglês e promovendo, em consequência, processos de independência das colônias inglesas, em 1776.

Segundo Hobsbawm (*apud* BARBOSA, 2001), a Revolução de 1789 (Revolução Francesa) destituiu do poder político e econômico dominante a nobreza e o clero, inviabilizando a relação servo? senhor feudal, mas colocou em seu lugar uma nova classe dominante – a burguesia, e uma nova classe de dominados – proletariado. Nesse cenário surge a estrutura de escola no modelo que temos hoje.

No século passado, a educação física esteve vinculada às instituições militares e médicas. O vínculo determinou o seu campo de atuação e a forma de ensinamento. A vinculação com a área médica deu-se em virtude de vários médicos assumirem a função

¹⁶ Os instrumentos são elementos produzidos pelo homem com o objetivo de auxiliá-lo na compreensão e transformação da natureza.

higienista como forma para melhorar a saúde humana, propondo mudar os hábitos de saúde e higiene da população. “A educação física, então favorecia a educação do corpo, tendo como meta a constituição de um físico saudável e equilibrado organicamente, menos suscetível a doenças. Além disso, havia no pensamento político e intelectual brasileiro da época como forte preocupação com a eugenia¹⁷” (PCN, 2001, p.19). Como o contingente de escravos era muito grande, poderia provocar uma mistura entre as raças, desqualificando a raça humana – a branca – considerada a raça superior.

Embora a elite imperial concordasse com os pressupostos higiênicos, eugênicos e físicos, havia resistência à prática de atividades físicas por associá-las ao trabalho escravo. As atividades de esforço físico tinham caráter elitista, dificultando a prática obrigatória em todas as escolas (PCN, 2001).

As instituições militares utilizavam a prática da educação física almejando a ordem e o progresso, sendo de fundamental importância formar indivíduos fortes e saudáveis para defender a pátria e seus ideais, pregando desta forma a educação do físico. A cultura foi difundida no âmbito escolar, promovendo a realização de exercícios físicos baseados na cultura européia, com a missão de construir um homem mais forte, ágil e empreendedor para atuar na sociedade (FOUCAULT, *apud* BARBOSA, 2001).

Apesar de termos conhecimento de que a ginástica era considerada conteúdo primordial para a formação dos jovens desde a Grécia Antiga (BARBOSA, 2001), no Brasil tornou-se disciplina obrigatória nos municípios da Corte somente a partir de 1851, com a reforma Couto Ferraz. Embora essa obrigatoriedade tenha sido muito contrariada pelos pais das crianças por considerarem uma disciplina sem caráter intelectual, entre os meninos havia uma tolerância maior, pois a idéia de ginástica vinha associada a instituições militares, passando a imagem de corpo perfeito¹⁸. Entre as meninas houve pais que proibiram a participação de suas filhas.

A proibição deve-se à cultura da nossa civilização, seguindo toda a civilização ocidental, originada na civilização grega, legando-nos a “visão dualista de homem – corpo e alma (...) Este dualismo ainda se faz presente na sociedade atual, sob renovadas formas (corpo x mente; trabalho manual x trabalho intelectual)” (PROPOSTA CURRICULAR DE SANTA CATARINA, 1998, p 220). Existem pessoas que culturalmente acreditam poder separar apenas aquilo que lhes interessa, não percebendo uma formação integral em todas as disciplinas. Para elas, a aula de educação física não contempla a formação intelectual, tendo valor limitado no currículo escolar, atendendo apenas o domínio motor.

Em 1882 as aulas de ginástica (educação física) foram incluídas nas escolas, sendo consideradas importantes na manutenção do corpo saudável para sustentar as atividades intelectuais. Neste mesmo ano foi equiparado o professor de ginástica aos das outras disciplinas.

Na década de 30, o exército comandou um movimento em prol do “ideal” da educação física, com objetivos de difundir os princípios patrióticos e preparação pré-militar. A formação do cidadão-soldado visava formar pessoas capazes de obedecer ao chamado da pátria (BARBOSA, 2001). Nesse período, o discurso eugênico difundido pelas ideologias nazista e fascista cedeu lugar aos objetivos higiênicos e de prevenção a doenças. A finalidade higiênica foi duradoura, pois instituições religiosas, militares, educadores da “escola nova”¹⁹ e Estado compartilhavam dos mesmos pressupostos (PCN, 2001).

O processo de industrialização e urbanização ocorrido na década de 30 deu novas

¹⁷ Eugenia: ação que visa o melhoramento genético da raça humana, esterilização de deficientes, exames pré-nupciais e proibição de casamentos consanguíneos (PCN, 2001).

¹⁸ Corpo perfeito: musculoso, forte e com boa saúde.

¹⁹ Escola nova: uma pedagogia que procura(va) reconhecer a autonomia e liberdade de expressão e pensamento da criança (SANTOS, 2005).

atribuições para a educação física visando fortalecer o trabalhador e melhorando sua capacidade produtiva. A constituição de 1937 propôs um ensino baseado no “adestramento físico como maneira de preparar a juventude para a defesa da nação e para o cumprimento dos seus deveres com a economia” (PCN, 2001, p. 21).

Thompson (*apud* RIBEIRO, 2006) critica o processo educacional baseado na repetição das atividades, realizadas em ambientes homogêneos. Para ele, a introdução de algo novo, bem como a introdução de novos ambientes pode ser muito motivador, pois muitos neurologistas apontam que, após as informações serem expostas com uma determinada frequência a acontecimentos similares, os alunos ficam mais atentos quando os acontecimentos mudam. A aula de educação física deveria estimular a iniciativa dos alunos para que eles, por conta própria, desenvolvessem as atividades físicas e esportivas, não ficando limitadas à reprodução do movimento puramente mecânico orientado pelo professor.

Com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), em 1961, houve um processo de esportivização da educação física, em contraposição aos antigos métodos de ginástica tradicional, na tentativa de incorporar o esporte no ambiente escolar. Com a criação das Leis n. 5.540/68 e 5.692/71, influenciado pelo regime militar e pelo tecnicismo²⁰, a educação física volta a ter um caráter instrumental para melhorar o desempenho técnico e físico do aluno, muito difundido durante a Revolução Francesa, passando a ganhar também um enfoque nacionalista. Por meio do esporte o governo procurava desmobilizar as forças políticas opositoras. Um exemplo disso é percebido ainda hoje, como o que ocorreu na campanha da seleção brasileira na copa de 70: a conquista do tricampeonato, no México, foi utilizada para promover uma falsa idéia de que o povo estava feliz com as políticas adotadas pelo governo e que as políticas opostas tentavam prejudicar esse trabalho.

O regime militar, por um lado, favoreceu a expansão da educação física no território brasileiro, aumentando significativamente o número de escolas; por outro lado, comprometeu a qualidade do ensino,

principalmente devido ao comportamento dos professores e profissionais da área que, influenciados pelas características da política educacional vigente, e com uma postura totalmente autoritária, apresentavam uma forte tendência em valorizar o rendimento físico, a perfeição e o domínio dos movimentos adquiridos por meio da aplicação de métodos rígidos de automatização e adestramento, para se atingir um melhor desempenho esportivo. (GONÇALVES, 2002, p.11)

A educação física deixou de ter um caráter educativo integral, preocupando-se apenas em desenvolver aptidão física e promover a descoberta de novos talentos para representar o País em competições internacionais. Acreditava-se que, desta forma, em pouco tempo seríamos uma potência olímpica (PCN, 2001). Com o passar do tempo percebeu-se que além de não atingir os objetivos desejados, as escolas excluíram grande parte dos seus alunos, privando-lhes o direito da prática de atividades físicas.

A realidade política fez com que a educação física sofresse uma crise de identidade que originou uma mudança de paradigmas, enfocando mais um trabalho psicomotor, direcionado principalmente às crianças do ensino fundamental. Apesar de surgirem muitos resultados positivos, em virtude dos debates e discussões promovidos no âmbito escolar, a educação física precisa convencer a sociedade do seu real valor, pois mesmo sendo reconhecida como uma área essencial para a saúde das pessoas, ainda fica marginalizada (GONÇALVES, 2002). Exemplos desta discriminação são percebidos nas escolas, quando não oferecem as mínimas condições de infra-estrutura, material e horário apropriado para se

²⁰ Época que se expandiu a criação de cursos profissionalizantes pelo país.

promover um ensino de qualidade.

A partir da década de 90, mais especificamente nos dias atuais, a população vem despertando sua consciência para a necessidade de promover atividades físicas para melhorar sua saúde, “não a saúde como ausência de doença, mas aquela comprometida com a qualidade de vida” (OMS). Para obter a qualidade de vida desejada é necessário promover uma alimentação adequada, mudar os hábitos adquiridos (fumo e álcool) e realizar atividades físicas (GONÇALVES, 2002).

Remetemo-nos mais uma vez ao papel da escola, em especial à disciplina de educação física, no sentido de desenvolver o hábito da prática de atividades lúdicas e esportivas regulares entre seus alunos, criando uma cultura de vida saudável na população. O sucesso está condicionado à participação ativa de todos os alunos, sem distinção de sexo, crença religiosa, raça e rendimento atlético individual. Desta forma, cabe ao professor promover um ensino que contemple as diferenças, “(...) articular o pensamento que separa com o pensamento que agrega. Entendendo que o complexus significa aquilo que está tecido em conjunto (...)” (MONTEIRO, 2002, p.171). Soler (2005) propõe que as aulas de educação física valorizem a ajuda mútua, divertimento, prazer e qualidade de vida, estimulando a realização de atividades cooperativas em detrimento de atividades competitivas, além de vincular a disciplina com outras áreas do conhecimento.

2.4 Educação Física Escolar – liberdade ou instrumento ideológico de reprodução?

O Estado de Santa Catarina tem como base, em sua Proposta Curricular, a concepção histórico-cultural. “Estuda o ser humano a partir da prática social e da evolução histórica da sociedade” (PROPOSTA CURRICULAR DE SANTA CATARINA, 1998, p. 219). Monteiro (2002) também critica a desvinculação do passado em substituição por um modelo ocidentalizado pronto, considerando como síndrome do atraso. Nessa concepção, todo o sistema educacional tem compromisso com a formação de um cidadão crítico, participativo, consciente e politizado, intervindo na construção da sua própria identidade a partir das suas origens.

Em decorrência dessa intencionalidade, há a necessidade de se promover um ensino transdisciplinar, entendendo a transdisciplinaridade como:

uma visão interativa, superando a multidisciplinaridade e resgatando os conteúdos de cada área de conhecimento, cujo aprofundamento depende da necessidade e dos objetivos do projeto. Ou seja, essencialmente integrado, esse processo transgride as fronteiras epistemológicas de cada ciência, produzindo um novo saber. Um saber que devolve sentido à existência humana e ao saber humano (SANTOS, 2005, p. 70).

Nessa concepção a educação física escolar ocupa um papel fundamental na formação do cidadão, por isso não pode ser considerada uma mera disciplina apta a promover a descontração, treinamentos desportivos, práticas desportivas e lazer, sem estar preocupada com uma realidade social mais ampla (BARBOSA, 2001). Durante as práticas físicas e esportivas, além de trabalhar com atividades naturais, espontâneas e prazerosas, associadas aos movimentos, à corporeidade e ao lúdico, promovendo uma transdisciplinaridade, estaremos trabalhando simultaneamente temas transversais como valores, ética, cidadania, meio ambiente, sexualidade, socialização, cooperação, etnias, diferenças, saúde, etc.

Tendo a educação física um papel fundamental na formação do cidadão, o sucesso do trabalho está vinculado à participação ativa de todos os alunos, sem discriminação ou exclusão, decorrentes de características físicas, raciais, religiosas, sexuais ou limitação de rendimento.

Cabe à escola, em especial ao professor de educação física, fazer um planejamento que contemple as características individuais de todos os alunos, motivando-os para que desenvolvam suas atividades de forma colaborativa, possibilitando desta forma a superação das deficiências em conjunto, sem limitar-se ao cumprimento de cargas horárias e regulamentações estabelecidas pelo Estado.

De acordo com Barbosa (2001), ao desenvolvermos fielmente os conteúdos organizados pelo Estado, estaremos legitimando os interesses da classe burguesa em detrimento da nossa realidade. Cada região deverá definir suas próprias práticas pedagógicas, baseadas na sua realidade local. Para isso, toda a comunidade escolar precisa participar do processo, identificando quais modalidades esportivas poderiam atender as suas necessidades, em seguida definir suas regras, baseadas no contexto histórico, cultural e social.

Outra cultura que deve ser rechaçada é a valorização excessiva dos melhores resultados individuais (ganhador), evitando com isso a exclusão daqueles que por um motivo ou outro vão se distanciando das práticas físicas, fazendo parte de uma comunidade de fronteiras, como nos diz Valter Benjamin.

O meio é o grande responsável pela motivação, desenvolvimento da auto-estima e exercício da solidariedade entre as pessoas. Se desde pequena a criança encontra um ambiente excludente, que reconhece apenas os “melhores” (primeiro colocado), como poderá encontrar motivação para práticas de atividades físicas quando adulta? Como desenvolver a cultura do companheirismo, se na prática estamos incentivando, a todo instante, atividades que promovam a competição? Como promover jogos de integração, se nas práticas estamos colocando em “confronto” apenas as valências físicas individuais? Como mudar o conceito de esporte se a mídia nos apresenta um modelo ideal, onde o sucesso está condicionado à vitória?

O esporte de rendimento, que é intencionalmente incentivado pela mídia, alastra-se atingindo o ambiente familiar, pois desde a tenra idade as crianças são cobradas a atingir o primeiro lugar, frustrando-se se o resultado esperado não é atingido (ABRAHÃO, 2004).

Os pais e a mídia colocam uma pressão muito grande em seus filhos e desde pequenos são cobrados a fazer parte do sistema capitalista (competição). A sociedade não se dá conta de que esse “jogo” é um instrumento simbólico utilizado para difundir as representações sociais.

Ao assistirmos aos comerciais veiculados na televisão, observamos as propagandas “brincando nada (...) treinando para as olimpíadas (...)”; “onde a sociedade vê uma criança, o professor de educação física vê um atleta”. A pressão para formar campeões que servirão de instrumentos para difundir a falsa idéia de perfeição da política vigente no país e a ideologia do sucesso “certo” na competição acaba fazendo parte do subconsciente das pessoas.

Com uma mentalidade moldada para a competição, não ensinamos nossas crianças a amar o esporte, ensinamos a ganhar o jogo. Nas entrevistas dos treinadores de equipes profissionais, a vitória a qualquer custo se repete. Em suas declarações “não fomos bem no jogo, mas o importante são os pontos”; “nem sempre é importante jogar bem, o importante é ganhar”, as respostas deixam claro que muitas vezes a desonestidade está associada à inteligência. Como culpar um administrador desonesto? Será que ele não foi inteligente? Não se trata de defender a desonestidade, mas sim salientar que o meio onde vivemos é fundamental para o exercício dos valores que nortearão a vida de cada pessoa (ORLICK, 1989). Assim como Orlick, acreditamos que a escola terá de promover atividades que despertem a ética, o amor e a aceitação do outro para que todos tenham oportunidades iguais e possam despertar a cultura da solidariedade.

Para Maturana (2002), o ser humano se constitui na história a que pertence, com a origem da linguagem. A linguagem sendo entendida como a possibilidade de coordenar as ações. Mas é o fundamento básico do emocionar-se que torna a convivência possível. Ao falar de emoção, Maturana está na verdade referindo-se ao amor. Para ele, o domínio de todas as

ações humanas está condicionado à presença do amor.

Quando ocorrem alterações e a pessoa

não cresce no amor, sua fisiologia se distorce, surgem problemas de desenvolvimento, problemas de relação, problemas fisiológicos, psicológicos. Quando isso ocorre altera-se também seu ser social. Se não cresce no amor, altera-se sua fisiologia e, com isso sua configuração de mundo (MAGRO, 2002, p.47).

Para Maturana (2002), o mundo em que as pessoas vivem é uma expansão do seu ser corporal e a maneira como elas vivem manifesta a sua corporalidade. Portanto, o bom funcionamento do corpo está associado ao respeito que elas têm por si mesmas e pelo outro, aflorando o respeito que fortalece a confiança. As pessoas que não crescem no amor, não crescem como ser social (MAGRO, 2002).

A pessoa que não aprendeu a respeitar a si próprio não tem como respeitar o outro, porque não vê o outro. Torna-se uma pessoa doente fisiológica e socialmente. O restabelecimento desse problema ocorre somente quando for resgatado o amor, ou seja, o respeito recíproco (MAGRO, 2002).

A pessoa é um sistema entrelaçado em rede; quando alteramos um aspecto, todos se alteram. (MATURANA, 2002). Quando fazemos algo de bom para uma pessoa, proporcionamos que haja reflexos positivos em vários aspectos. O inverso também ocorre. Por exemplo, uma pessoa indesejada no grupo torna-se agressiva, apresenta dificuldade de aprendizagem, adoce facilmente; por sua vez, uma pessoa amada e aceita tem mais saúde, disposição, aprende facilmente e conseqüentemente apresenta um melhor relacionamento social.

A escola, em todas as disciplinas, precisa criar um ambiente favorável para que haja uma boa aceitação de todos os alunos, tornando-os saudáveis física e socialmente.

A aula de educação física é direito de todos; portanto, a simples presença do professor e do aluno nas aulas não significa que a escola estará cumprindo o seu papel. Quando falamos no atendimento ao direito do aluno, estamos falando de uma participação ativa em todas as atividades, planejada adequadamente para promover uma formação integral do aluno, nos seus domínios cognitivo, afetivo e psicomotor, não se limitando ao ensino tradicional, baseado na repetição.

No art. 3º do Decreto 69.450/71, “a aptidão física constitui a preferência fundamental para orientar o planejamento, o controle e a avaliação da educação física, (...) no nível do estabelecimento de ensino” (*apud* BARBOSA, 2001, p. 30). Aptidão física é entendida como a “capacidade individual de exercitar performances físicas com seus músculos, e de manter o equilíbrio cárdio-circulatório e respiratório em relação a esforços maiores” (STEGEMANN, *Idem*, p. 30).

As aulas de educação física, “longe de formar cidadãos críticos, autônomos e conscientes dos seus atos (...) também não conseguem obter resultados na tentativa de aprimorar ou aproveitar as potencialidades físicas de seus alunos, trazendo-lhes algum benefício fisiológico. (...) trabalha-se prioritariamente o movimento corporal” (BARBOSA, 2001, p. 36). Nessa perspectiva, a educação física tem sido uma disciplina limitada na formação do ser humano, trabalhando apenas o domínio motor²¹.

Barbosa (2001) propõe uma revolução na consciência capitalista do homem, transformando seu comportamento social para formar indivíduos críticos, autônomos e conscientes dos seus atos.

Para fazer a transformação esperada, cada escola deverá propor uma aula de educação

²¹ Exercícios físicos repetitivos destinados à formação atlética (corpo musculoso) do ser humano.

física baseada na realidade dos seus alunos, despertando a consciência da importância da prática de atividades físicas regulares para a saúde, evitando com isso problemas cardíacos, estresse, entre outros decorrentes do sedentarismo. Nas práticas desportivas, evitar a repetição de jogos com regras impostas pela elite dominante, difundida através da mídia. Criar normas adequadas para atender as necessidades de cada turma. Elas servirão apenas para organizar e direcionar as práticas dos participantes, mantendo como objetivo principal a prática do jogo. Quando as regras não atendem ao objetivo proposto, precisam ser reformuladas, aliás, por que não deixá-los criar suas próprias regras, desenvolvendo a criatividade? Um exemplo prático é encontrado na prática do futebol entre as crianças da pré-escola. Basta o professor “soltar” uma bola entre elas que todas praticam atividades esportivas (futebol), sem se preocuparem com detalhes de faltas, toques de mão, saída de campo, entre outros. Não existem malandragens e falta de ética. Quando acontece o gol, surge naturalmente a tradicional comemoração, sem grandes alardes, pois em poucos instantes estarão novamente correndo em busca da bola. No final do jogo, percebemos que todas participaram da atividade, independentemente da habilidade individual, sentindo-se realizadas, trabalhando numa atividade simples os domínios afetivo, cognitivo e psicomotor, contemplando uma educação integral. Diferentemente, na educação física tradicional, excessivamente preocupada com as regras convencionais, limita a capacidade de pensar dos alunos, valoriza apenas os melhores, trabalhando apenas o domínio motor de um pequeno grupo de alunos – “os melhores” na busca de um resultado final – quem fez mais gols.

Com o avanço da idade das crianças, na tentativa de ensinar as regras convencionais do jogo, aos poucos vamos condicionando-as à reprodução automática, tirando-lhes o direito de pensar. Essa prática transmite uma falsa idéia às pessoas de

que os grandes atletas conquistaram seu lugar ao sol apenas por seus esforços pessoais, como se a sociedade capitalista desse oportunidades iguais a todos; acreditam na neutralidade política do esporte de alto nível, como se o mesmo tivesse por objetivo apenas levar a diversão, mascarando sua real finalidade de alienar as pessoas para os conflitos entre as classes; acreditam no patriotismo estereotipado nas competições internacionais. (BARBOSA, 2001, p.37)

O esporte é um dos principais instrumentos utilizados pela elite para manter o domínio sobre a classe dominada. Basta identificar um esporte atrativo, como por exemplo, o futebol, investir na formação de uma equipe vencedora, e as pessoas eliminam suas frustrações através dele. Esquecem as dificuldades diárias substituindo inconscientemente a realização dos seus sonhos pela conquista da equipe do “coração”. Tendo o povo feliz e realizado, facilita a manipulação.

A ideologia empregada no esporte não é percebida. Forma-se uma cultura em torno dos esportes que estão mais em evidência na mídia. Por meio da massificação, promovida pelos veículos de comunicação, incutimos no subconsciente das crianças um espírito altamente competitivo. O desejo de fazer parte de uma equipe de ponta faz com que as crianças repitam na íntegra os costumes difundidos.

Devido ao enfoque dado às práticas esportivas, entendemos o motivo que leva muitos estudantes considerar a aula de educação física “chata”, não se sentindo atraídos para praticá-la. Segundo Barbosa (2001), é necessário entender por que o próprio professor da disciplina não inclui alternativas didáticas que contemplem a formação integral do aluno, não se limitando à prática de movimentos corporais. “Será que o fato de a educação física ser mostrada como forma de adestramento corporal, nos próprios instrumentos legais, não é suficiente para percebermos o quanto essa prática é manipulada pelas classes dominantes a fim de que seus interesses ideologizadores sejam atendidos” (BARBOSA, 2001, p. 38).

Precisamos encontrar uma Cultura Esportiva que represente um estágio maduro de comportamento esportivo, crítico e não violento, onde as pessoas possam dialogar, discutir, jogar e assistir aos jogos de maneira responsável, valorizando o autocontrole e repudiando a agressividade destrutiva. A cultura esportiva deverá basear-se na colaboração e na aceitação do ser humano diferente, rejeitando o pensamento e atitudes egocêntricas, incluindo o sujeito para integrá-lo ao grupo (ABRAHÃO, 2004).

2.5 História dos jogos cooperativos

Como vimos nos capítulos anteriores, não é possível negar a forte ligação e identificação da educação física com o esporte, conseqüentemente, não é difícil compreender e afirmar que o paradigma da competição esteja tão incorporado e seja quase inquestionável para grande parte dos professores (CORREIA, 2006).

Correia afirma ser inquestionável, porque muitos professores e pesquisadores vêm criticando esta visão reducionista da educação física há algum tempo. Produziram um vasto material teórico a partir de pesquisas, comprovando a possibilidade de mudanças no contexto educacional, visando a uma formação mais humana do cidadão, e afirma:

Desses questionamentos, surgiram diversas tendências que, embora não sejam cooperativas, já demonstraram uma tendência de mudança da visão esportivizada e competitivista. Nessa tendência crítica, a proposta dos jogos cooperativos evidencia-se como uma das mais adequadas para o desenvolvimento da cooperação e a superação desse processo de esportivização e do mito da competição. (CORREIA, 2006, p.25)

Quando estudamos a história da educação física, percebemos que a esportivização e a cultura da competição propostas na escola geraram-se a partir do período militar e início da década de 70, Leis n. 5.540/68 e 5.692/71, estendendo-se até meados da década de 80, e conserva muitos traços até os dias de hoje. Por meio dos jogos o poder dominante, representado pelo Estado, conseguia mascarar a sua verdadeira intenção, mantendo uma aparente ordem e amor à Pátria e transmitindo uma falsa idéia de povo satisfeito e feliz. Na prática os jogos promoviam a ordem do Estado, gerando uma desordem dentro do ambiente escolar. Falamos de desordem no sentido de estimularem a competição entre os alunos, criando indivíduos egoístas, violentos, sem a mínima valorização do próximo.

A disciplina de educação física sempre foi a principal responsável pelo ensinamento dos jogos dentro do ambiente escolar, que posteriormente são difundidos na sociedade.

Quem já ministrou aula na educação infantil percebeu como as crianças contam os minutos para chegar a hora de ir para a aula de educação física. Quando o professor entra na sala eles manifestam com espontaneidade sua satisfação. Todas as crianças, independentemente do potencial físico e esportivo individual, encaram qualquer atividade proposta, participando com muito empenho. Passados alguns anos, percebemos que os alunos vão perdendo o interesse pela disciplina. Por que isso ocorre? Muitos professores atribuem a culpa ao governo; outros à mídia e temos ainda aqueles que culpam os próprios alunos. Sabemos que, de certa forma, todos têm uma parcela de responsabilidade, pois são fruto de uma sociedade moldada para atender o mercado de trabalho, cada vez mais competitivo e excludente – sistema darwinista. Apenas aqueles que atendem às exigências do sistema conseguem um espaço privilegiado nessa sociedade. As universidades, em vez de formar professores autônomos, críticos, capazes de romper com esse modelo e criar um modelo que contemple as diversidades, conformam-se em “treinar” os professores para reproduzir o modelo dominante, quando poderiam repensar práticas pedagógicas voltadas à cooperação, ao estímulo ao lazer, à descontração, à solidariedade em detrimento de um jogo de resultado.

A cultura empregada atualmente nas aulas de educação física associa o jogo à competição, acredita que para envolver os alunos nas atividades é necessário existir a competição (SOLER, 2005). Percebemos na prática que o modelo atual, além de não trazer benefícios para nossos alunos e conseqüentemente para a sociedade, traz sérios prejuízos, pois estimula a exclusão. A exclusão citada refere-se, em primeiro lugar, aos alunos que deixam de praticar atividades esportivas por não apresentarem um porte atlético ideal (padrão difundido pela mídia). Em segundo lugar, aos alunos que têm “medo” de praticar atividades em virtude do excesso da violência durante e após o jogo, excluindo-se das atividades.

Rorty (*apud* VEIGA NETO, 2003) fala da necessidade de se promover uma destruição do sistema, no sentido de promover um desconstrucionismo, desfamiliarizando-se com aquilo que parecia tranqüilo e acordado entre todos. As aulas de educação física precisam seguir a orientação dada por Rorty, construindo um novo paradigma, mesmo que no início não receba a adesão de todos, devido à cultura da competição estar muito enraizada na sociedade. Deve, por sua vez, passar a atender a sua verdadeira função de promover a saúde do cidadão, adquirindo uma conotação voltada a sua formação integral em detrimento da concepção de simplesmente revelar talentos esportivos e manter o corpo escultural.

Foucault (1987) chama a atenção para a necessidade de considerar o sujeito como fundante dos saberes e não como fundado pelos saberes e práticas. Então, como o cidadão criará o seu modelo próprio se não lhe é dada a oportunidade? Até quando continuaremos a utilizar a educação, em especial, nesta abordagem, a educação física como instrumento de manutenção do poder? Até quando o professor continuará reproduzindo um sistema que já provou ser ineficiente? É hora de os professores e de a sociedade unirem suas forças para criar um sistema de ensino que promova a participação equânime de todos os alunos, encontrando nos jogos cooperativos um grande aliado.

Os jogos cooperativos surgiram da constatação do quanto a sociedade valoriza excessivamente o individualismo e a competição, principalmente na cultura ocidental, em detrimento de um trabalho coletivo (BROTTO, 1995).

Na verdade, segundo Terry Orlick, os jogos cooperativos começaram há milhares de anos, quando membros das comunidades tribais uniram-se para celebrar a vida. Fábio Brotto, considerado o pioneiro desta prática sistematizada no Brasil, afirma que os jogos cooperativos sempre existiram consciente ou inconscientemente, pois alguns povos ancestrais, como os Inuit (Alasca), Aborígenes (Austrália), Tasaday (África), Arapesh (Nova Guiné), os índios norte-americanos, brasileiros, entre outros, ainda praticavam a vida cooperativamente através da dança, do jogo e outros rituais. A sistematização dos jogos cooperativos ocorreu a partir de vivências e experiências promovidas por Ted Lentz, na década de 50, nos Estados Unidos. Desde então vários estudos e programas expandiram-se por muitos países, principalmente Canadá, Venezuela, Escócia e Austrália. Hoje se sabe que muitos trabalhos semelhantes estão sendo desenvolvidos nas escolas, nas empresas e nas universidades para estimular a cooperação e aproximação das pessoas.

O canadense Terry Orlick, Dr. em Psicologia e professor da Universidade de Ottawa, é considerado a referência mais importante do mundo quando o assunto é jogo cooperativo. Muito do que se sabe é inspirado no seu trabalho pioneiro sobre a sociologia aplicada à educação. Em 1978 publicou o livro “Winning Through cooperation” (em português: Vencendo a competição). A obra serve de inspiração para muitas pesquisas sobre o tema no mundo inteiro. Foi ele também que introduziu o tema na educação, por meio do trabalho realizado na educação infantil do Canadá.

No Brasil, a partir de 1980 iniciam-se os primeiros passos para integrar os jogos cooperativos e destacamos, como já dissemos anteriormente, Fábio Otuzi Brotto. Inicialmente esses jogos tiveram maior repercussão dentro de programas de graduação e pós-graduação em educação física; atualmente experimenta-se a proposta em diversas áreas como no esporte em

geral, em pedagogia, administração de empresas, psicologia, filosofia, movimentos comunitários, Organizações Não-governamentais (ONGS), saúde, desenvolvimento do potencial humano e tantas outras áreas. Podemos desenvolvê-los em todas as idades, nos mais diversificados grupos; inclusive se sugere adaptá-los a nossa realidade.

Em 1992 Brotto criou, juntamente com sua esposa, Gisela Sartori Franco, o Projeto Cooperação – Comunidade de Serviços. Por intermédio deste projeto difundia os jogos cooperativos e a ética de cooperação, valendo-se de oficinas, palestras, eventos, publicações e produção de material didático. Publicou, em 1995, o livro pioneiro da história dos jogos cooperativos no Brasil com o título “Jogos Cooperativos: se o importante é competir o fundamental é cooperar”.

Em 1999 foi idealizado o primeiro festival de jogos cooperativos do Brasil, na cidade de Taubaté/SP. Desde então o evento acontece a cada dois anos para difundir programas e serviços que promovam a cooperação e os jogos cooperativos.

Mais recentemente (2000), o Centro Universitário Monte Serrat (UNIMONTE), localizado em Santos/SP, lançou o primeiro curso de Pós-Graduação em Jogos Cooperativos do Brasil, com significativo sucesso. Os professores de educação física que têm a oportunidade de familiarizar-se com a cultura dos jogos cooperativos, em pouco tempo percebem os resultados positivos que eles proporcionam entre os alunos e dificilmente retornam à prática tradicional.

Inúmeros escritores, além de Brotto, vêm contribuindo para a divulgação dos jogos cooperativos no Brasil. Podemos destacar Mônica Teixeira e Luciano Lannes, divulgando suas idéias por meio da Revista Jogos Cooperativos, que desde 2001 têm conseguido promover um excelente trabalho devido ao seu enorme alcance. Reinaldo Soler, professor de educação física escolar e escritor, tem apresentado várias obras destacando suas práticas pedagógicas no dia-a-dia, que poderão ser aplicadas em qualquer escola para promover o espírito de cooperação entre os alunos, diminuindo a violência e a competição, que tantos males têm causado para nossa população.

A cada ano vários professores vêm aderindo à filosofia dos jogos cooperativos, disseminando entre seus alunos a prática da cooperação. Acreditamos que em poucas décadas ela contemplará praticamente todos os ambientes escolares e a sociedade, e de uma forma geral, modificará substancialmente as aulas de educação física.

2.6 Jogos Cooperativos ou jogos competitivos

Jogos cooperativos. Mais do que ler é preciso compreender uma nova filosofia que se inicia no jogo e continua na vida. É o que chamamos de Filosofia Cooperativa. Ela precisa ser construída num movimento de dentro para fora (SOLER, 2005 p.17).

Infelizmente, o mundo globalizado, num ritmo por demais acelerado e repleto de invenções e reinvenções, na maioria das vezes acaba envolvendo as pessoas nesse contexto, obrigando-as a viver de forma automática, reproduzindo os padrões estabelecidos sem saber por quê, ou melhor, sem refletir o porquê? Para quê? A quem? Como? (TEIXEIRA, 2001), deixando de analisar com consciência e ética o reflexo das suas ações. As atitudes inconseqüentes tomadas pelos cidadãos têm deixado “cicatrizes” irreparáveis em toda a sociedade.

É cada vez mais comum a presença do individualismo selvagem e cruel, impondo-se como filosofia de vida no cotidiano de milhares de crianças e jovens. A indiferença pelas necessidades do outro e a banalização da vida humana são considerados princípios de autopreservação e sobrevivência (SCHEMES, 2006). Essa idéia é reforçada diariamente pela mídia que apresenta uma alarmante violência física e simbólica, deixando-nos com a sensação

de impotência.

Vivemos na era do descartável, do obsoleto, da vulnerabilidade de mercados, e consequentemente da vulnerabilidade do próprio ser humano.

O cenário de crise moral e ética manifestado na sociedade pós-moderna acaba tendo repercussão dentro do ambiente escolar, assim como o ambiente escolar poderia repercutir na sociedade. Infelizmente, as escolas limitam-se a absorver os impactos ocorridos nas suas proximidades, contribuindo muito pouco para atender as diversidades. Ao propor uma discussão sobre valores, poderia instigar seus alunos a encontrar sua autonomia, rompendo com o modelo padrão tradicional que contempla apenas a classe dominante.

Ao mudar o foco do seu olhar, centrando no aluno, a escola poderá atender todos os seus alunos, percebendo a necessidade de uma ética que contemple as diversidades, os valores como solidariedade, respeito, zelo, justiça, acolhimento a todos, sem preconceito ou discriminação. Mantendo o foco nos interesses econômicos, continuará a serviço do capitalismo, difundindo a filosofia da exclusão.

Nas últimas décadas, as escolas passaram a competir entre si na busca de status que lhes garantissem uma melhor classificação, esquecendo de reservar tempo suficiente para que seus alunos praticassem atividades coletivas espontâneas e prazerosas (atividades culturais, artísticas e esportivas), sem uma cobrança excessiva com o rendimento. Preocupadas apenas em organizar um currículo cada vez mais extenso, capaz de formar um superaluno, acabaram valorizando apenas o primeiro colocado (melhor nota), deixando de lado a integração e o companheirismo.

Delors (2003) também contribui para esta mudança de paradigmas que vimos defendendo ao longo dos estudos uma educação moderna dividida em quatro pilares:

1 – Aprender a conhecer: este pilar destaca que o cidadão deverá investir em pesquisas individuais para descobrir novos horizontes desde pequeno, “aprendendo a aprender” e mais do que isso, aprender metodologias e linguagens adequadas para renovar constantemente seus conhecimentos, pois estes envelhecem rapidamente. Aprender a pensar a realidade do mundo e não apenas pensamentos vazios. Desenvolver uma mente crítica, capaz de selecionar as informações, interpretando corretamente o significado presente nas entrelinhas.

2 – Aprender a fazer: está diretamente associado ao aprender a conhecer. O aluno deverá aprender além das atividades produtivas, embora elas ainda tenham certo valor na sua formação. As transformações provocadas pela evolução tecnológica exigem cada vez mais da sua formação pessoal, com a finalidade de buscar adaptações constantes para acompanhar o mercado de trabalho e não se limitando à repetição da atividade. O mundo moderno prima por um profissional capaz de trabalhar em equipe, solucionando conflitos. Estar pronto para novos desafios, assumindo riscos e estabelecendo um relacionamento melhor com as pessoas. Demonstrar capacidade de enfrentar as alterações constantes no mercado de trabalho, atuando como prestador de serviço (assalariado) ou empreendedor (montar seu próprio negócio).

3 – Aprender a viver juntos: embora as diferenças pessoais do mundo moderno incentivem uma vida individualista, cabe à escola promover uma educação que ensine a ética e resgate os valores desprezados pelo capitalismo selvagem, tais como respeito, cidadania, cooperação etc. Ensinar as pessoas a viverem juntas. Propor atividades com objetivos comuns, criando desafios para serem solucionados em grupo. Lembrando sempre de mostrar aos alunos que no grupo haverá diferenças e independência entre as pessoas e que as diferenças, quando trabalhadas corretamente, trazem resultados positivos. Segundo Linhares (2002), não podemos esperar encontrar um modelo pronto, acabado, ideal a todos, mas com respeito às diferenças, poderemos encontrar um modelo que se aproxime aos interesses da maioria.

As práticas adotadas na escola devem permitir que as pessoas conheçam, em primeiro lugar, a si mesmas e depois ao próximo, pois quem não conhecer as suas limitações terá dificuldade de conviver em grupo.

4 – Aprender a ser: a escola deve proporcionar atividades para que haja um desenvolvimento integral da pessoa: inteligência, sensibilidade, sentido ético, estético, responsabilidade pessoal, social, pensamento autônomo e crítico, preparando-o para agir criticamente na sua vida, decidindo por conta própria como agir, baseado em conhecimentos prévios.

Delors chama a atenção para o fato de que a escola, mais do que preparar a pessoa para a vida, precisa conferir forças intelectuais para compreender o mundo que a rodeia, comportando-se como atores responsáveis e justos.

Embora a educação física deva tomar a consciência de atender os quatro pilares, nesta abordagem damos uma atenção especial para o terceiro pilar “**aprender a viver juntos**”, e a partir dele surge a pergunta: como exercitar o trabalho em grupo se o mundo moderno incentiva uma vida individualista? Acreditamos que através de práticas independentes, envolvendo atividades que estimulem a valorização de todas as pessoas do grupo, como por exemplo, nos jogos cooperativos, poderemos superar essa crise, ensinando-as a compartilhar pontos positivos e negativos de cada um e não os limitando aos louros.

As práticas adotadas na escola devem permitir que as pessoas conheçam em primeiro lugar a si mesmas e depois ao próximo, pois quem não conhecer as suas próprias limitações terá dificuldade de conviver em grupo (MATURANA, 2002), gerando desta forma o individualismo, que é o marco e a competição. Valorizando excessivamente a competição estaremos colocando as pessoas em oposição umas às outras (BROTTO, 2001), aumentando os problemas disciplinares entre nossos alunos.

Para melhorar o ambiente escolar, de modo a permitir um espaço ideal para a aprendizagem, há a necessidade de encontrar meios adequados para estimular a socialização dos alunos. Os jogos cooperativos poderão ser instrumentos adequados. Através da sua prática os alunos poderão exercitar a cooperação, solidariedade, respeito ao próximo e o cultivo da cidadania. Sempre que valorizarmos os resultados conquistados pelo grupo em detrimento do individual (BROTTO, 2001) estaremos fazendo esse exercício, conseqüentemente, diminuindo os problemas disciplinares da escola.

Para entendermos melhor as características entre os jogos competitivos e jogos cooperativos buscamos uma definição nos auxiliando em Soler (2005).

Nos jogos competitivos:

Geralmente, competir para o senso comum significa entrar num jogo para vencer. Significa que o meu sucesso representa a sua falha. Se eu conseguir o meu objetivo, necessariamente você terá que não conseguir o seu. É a velha história de que o importante é competir serve apenas como consolo para os derrotados, pois os vencedores são tratados como verdadeiros heróis, não importando os meios usados para se atingir a vitória. É a mais pura exaltação a esperteza, pois quem consegue burlar as regras do jogo e vencer, se torna quase um semideus. Na competição jogo sempre contra alguém (SOLER, 2005, p.45).

Continuando ainda no mesmo enfoque, Sparkes (*apud* ABRAHÃO, 2004, p.27) define a competição como sendo “um encontro social entre dois ou mais indivíduos, no qual existe um embate consciente por objetivo comum que tende a estabelecer a supremacia de um dos lados”. Mead (*apud* SOLER, 2005) definiu competição como o ato de procurar ganhar o que outra pessoa está se esforçando para obter ao mesmo tempo. Todas as definições resumem o que acontece na prática quando praticamos atividades competitivas: os participantes são induzidos a lutar contra seus adversários para obter a vitória. No final do jogo sempre teremos pessoas frustradas, ou seja, as atividades propostas jamais atenderão a todos.

Desenvolvendo a cultura da competição acostumamos a recompensar os vencedores,

rejeitando os perdedores. Assim também ocorre em nosso sistema educacional, baseado na competição: não ensinamos nossos alunos a amarem o aprendizado; nós os ensinamos a se esforçarem para conseguir notas altas. Não ensinamos nossos alunos a amarem o esporte; nós os ensinamos a vencer os jogos (ORLICK, 1989). Contudo,

Em busca de uma educação plena, devemos ensinar nossos alunos a amar o aprendizado, os esportes, bem como objetivar um rendimento obrigatório necessário a uma qualidade de vida, por meio de referenciais teórico-metodológicos atraentes e de uma educação física que oportunize a cada criança e adolescente uma experiência agradável e salutar, não somente do ponto de vista físico, mas também sócio-psicológico. (ABRAHÃO, 2004, p.28).

O discurso não desqualifica a competição, pois a partir dela os valores também podem ser trabalhados, conscientizando os alunos da necessidade de realizar atividades cooperativas. Elas não pretendem eliminar todos os conflitos, mas sim encontrar em comunidade uma solução pacífica.

Os jogos cooperativos:

são propostas que buscam diminuir a agressividade nos jogos e na própria vida, promovendo em quem joga atitudes positivas, tais como: cooperação, solidariedade, amizade e comunicação. São jogos desenhados para o encontro, buscando a participação de todos e sempre desafiando rumo a objetivos coletivos (SOLER, 2005, p.51).

A luta pelo poder é divulgada pelo mito social que entende ser a competição necessária para selecionar as pessoas, pois não há lugar ao sol para todos. Por intermédio da competição ocorre um processo democrático de seleção, identificando aqueles que obterão sucesso. Os derrotados acabam por se conformarem com o resultado, conscientizando-se de que não têm capacidade e devem partir para outra atividade, na maioria das vezes acabam incutindo em suas mentes a idéia de inferioridade, excluindo-se do grupo. Os adeptos desta filosofia acabam selecionando o que para eles seria, de um lado, uma classe vitoriosa e de sucesso, e do outro, os fracassados e derrotados, partindo das premissas de que todo ser humano é completo.

Na filosofia da cooperação está entendido que não temos pessoas perfeitas, completas, cada um tem seus pontos positivos e suas limitações. É necessário identificar as qualidades de cada um para constituir uma equipe vitoriosa. Ninguém pode ser dispensado, pois em determinados momentos os resultados poderão ser prejudicados pela sua falta.

Todos sentem prazer em participar dos jogos cooperativos, pois sentem acolhimento, percebem que em algum momento poderão contribuir na busca do sucesso do seu grupo. Quando apresentam limitações, são encorajados a superá-las. O amor, a solidariedade e a cooperação contagiam todo o grupo.

Maturana (2002) também defende a teoria do acolhimento para a superação das limitações humanas. Ele sugeriu que fossem incluídos na declaração dos direitos humanos dois artigos. O primeiro é o direito de errar, e o segundo é o direito de mudar de opinião. Não existe aceitação do outro se não lhe é dado o direito de errar e mudar de opinião quando percebe que está errado.

A pessoa tem uma opinião, após o contato com outra pessoa, o seu ponto de vista fica ampliado, bem como o ponto de vista da outra pessoa também amplia seu horizonte (autopoiese), portanto, nada é totalmente certo e nada é totalmente errado, estamos sempre construindo o aprendizado, portanto devemos ter o direito de mudar de opinião.

Não é possível viver num espaço perfeito, pois a exigência da perfeição tolhe a iniciativa das pessoas, criando uma tensão muito grande. Soler (2005) defende a idéia de que o sucesso das pessoas está relacionado com o nível da sua auto-estima, a pessoa que não tem o direito de errar apresenta uma auto-estima baixa, limitando o seu rendimento.

No jogo cooperativo, o líder tem uma função diferente daquela a que estamos acostumados a ver. É dele a tarefa de coordenar as competências presentes em cada membro, com a finalidade de atingir o objetivo proposto, valorizando as opiniões e compartilhando as decisões. Ninguém é mais ou menos importante.

Aí surge a pergunta: ao propormos uma filosofia de trabalho que estimule a cooperação, estamos sugerindo a extinção da competição? A resposta é não. Ao propor um exercício de cooperação, respeito e cidadania entre todos os membros de um grupo, desenvolve-se uma nova maneira de ver o ser humano. Se todos entenderem que o resultado final será melhor com a participação de cada um, podemos propor jogos competitivos sem nenhum problema. No entanto, se tiver uma sociedade com ideais puramente competitivos, é praticamente impossível promover a cooperação (SOLER, 2005).

A tabela a seguir, baseada nas teorias de Brotto (1995), apresenta as diferenças entre a competição e a cooperação presentes nos jogos:

Tabela 1 – características de cooperação e competição

Característica	Cooperação	Competição
Visão do jogo	- Suficiência - Possível para todos - Inclusão	- Abundância X Escassez - Parece possível só para um - Exclusão
Objetivo	Ganhar juntos	Ganhar do outro
O outro	Parceiro, amigo	Adversário
Relação	- Interdependência - Parceria - Confiança	- Dependência - Rivalidade - Desconfiança
Ação	- Jogar com - Troca e criatividade - Habilidades de relacionamento	- Jogar contra - Ataque e defesa - Habilidade de rendimento
Clima do jogo	- Ativação, atenção e descontração - Leve	- Tensão estresse e contração - Pesado
Resultado	Sucesso compartilhado	Vitória à custa do outro
Conseqüências	Vontade de continuar jogando	Acabar logo com o jogo
Motivação	Amor	Medo
Sentimentos	- Alegria para muitos - Comunhão entre todos - Satisfação, cumplicidade e harmonia.	- Alegria para poucos - Realização para poucos - Insegurança, raiva e frustração.
Símbolo	Ponte	Obstáculo

Fonte: Brotto (1995).

Brotto (1999) diferencia a competição e a cooperação da seguinte forma:

Cooperação: é um processo de interação social, com objetivos comuns, ações compartilhadas e benefícios distribuídos entre todos.

Competição: é um processo de interação social, em que os objetivos são exclusivos,

ações isoladas ou em oposição umas das outras e benefícios concentrados a alguns.

O comportamento das pessoas também se altera de forma diferenciada quando competimos e quando cooperamos. Soler (2005) apresenta as características de cada um, conforme a tabela que apresentamos a seguir:

Tabela 2 – Comportamento nos jogos cooperativos e competitivos

Comportamento Competitivo	Comportamento Cooperativo
Lutando para vencer sozinho, não importando as armas usadas.	Negociando para resolver os conflitos de modo que todos possam vencer.
Revanche	Perdão
Exclusão dos menos hábeis	Inclusão de todas as diferenças
Vencer ou perder como fins em si mesmos	Vencer ou perder como meio para um novo aprendizado
Jogos de guerra	Jogos de paz
Nós jogamos contra eles	Nós jogamos com eles
Comparando	Apreciando
Ordenando	Sugerindo
Culpa pela derrota ou vitória	Responsabilidade pela derrota ou vitória
Medo, inveja, ódio, ambição em vencer	Coragem, solidariedade, amor e vontade em continuar jogando
Cada um por si	Interdependência
Sempre o mesmo líder, de preferência o melhor jogador	Liderança compartilhada, qualquer jogador poderá assumi-la
Jogo com final previsível. Assim que se atinge o objetivo perde a graça	Jogo infinito continua enquanto o grupo se dispõe a jogar

Fonte. Soler 2005.

Apresentamos inúmeras características dos resultados obtidos em cada tipo de jogo (cooperativo e competitivo), cabe ao profissional envolvido no processo escolher aquele que melhor se adapta a sua realidade. É importante lembrar sempre que o jogo deve ser um meio utilizado para se chegar a um fim, nunca o inverso.

2.7 Qualquer Jogo é positivo?

Nem tudo o que se enfrenta pode ser modificado, mas nada pode ser modificado até que seja enfrentado (JAMES BALDWIN, gravado na lápide do túmulo de MARTIN LUTHER KING)

É difícil precisar com exatidão a origem do jogo, mas sabe-se que ele acompanha a evolução da humanidade há muito tempo. No ano VIII a.C. Homero já falava de jogos infantis na Odisséia. Sabemos que de uma forma ou de outra os jogos sempre seguiram os nossos passos. Basta olhar para o nosso lado que percebemos a sua presença. Mesmo quando adultos ou até mesmo na terceira idade, o jogo faz parte das nossas vidas.

Segundo Soler (2005), jogo (*jucu*) tem origem no latim, que significa maior gracejo, divertimento e distração. Porém, o jogo também significa trabalho sério, tendo o poder de transformar valores, normas e atitudes.

O jogo é um dos instrumentos mais usados no dia-a-dia, principalmente nas aulas de educação física escolar. A descontração que ele provoca entre as crianças permite uma maior motivação nas práticas pedagógicas, além de promover a integração e a socialização dos participantes. Embora seja um importante aliado nas práticas pedagógicas, com o decorrer dos anos o seu uso vem diminuindo gradativamente em muitas escolas, devido à utilização de

forma errada, provocando desunião e violência entre os alunos.

O jogo tem o poder fantástico de abrir novas portas, permitindo a quem joga entrar em contato com um novo mundo, sendo extremamente importante na formação do comportamento. Podemos também, por meio do jogo, construir uma sociedade mais humana, cooperativa e pacífica ou, ao contrário, tornar essa mesma sociedade extremamente competitiva, violenta e desumana. Devemos lembrar que o jogo pode levar-nos a direções variadas, dependendo do enfoque que damos a ele (TEIXEIRA, 2001).

Pelo jogo, podemos alcançar diversos objetivos educacionais, de forma prazerosa e divertida, mas é importante ir além das regras e táticas; é preciso reforçar entre os participantes a compreensão daquilo que está sendo praticado. Aristóteles sugeria a utilização de jogos simbólicos na educação das crianças, imitando a vida adulta como forma de preparo para a vida futura.

Mas como transformar uma cultura competitiva e agressiva em jogos baseados em princípios cooperativos? Como mudar a filosofia da livre e sadia competição? Entendemos como Maturana (2002): não existe competição sadia. A competição é um fenômeno cultural e humano com o intuito de negar o outro.

Platão (1948)²² defendeu que é preciso destacar o valor e a importância de aprender brincando, em oposição à utilização de violência e opressão. A criança busca nos jogos o lúdico, sua liberdade de expressão, criação e recriação. O resultado final (número de pontos, gols) pouco importa.

Monteiro (2006) destaca que

o problema da violência na sociedade contemporânea ultrapassa os limites das condições socioeconômicas, bem como, os muros da própria escola, uma nova concepção de educação, é uma iniciativa que propõe a (re)construção de princípios éticos e recursos educacionais fundamentados em uma pedagogia do amor que vise, por um lado, o entrelaçamento da realidade vivida com sonhos e subjetividades, e por outro, o desenvolvimento da consciência de cidadania e dignidade humana, pautada em uma cultura de paz, gerando assim o estabelecimento de um ambiente propício ao desenvolvimento de um saber com sabor (...) (MONTEIRO 2006, p.177)

Compactuamos com a preocupação de Monteiro em relação à violência presente em praticamente todos os segmentos da sociedade. Acreditamos também que os jogos cooperativos poderão estimular as pessoas a exercitarem os “valores que são a base de nossas ações cotidianas e podem nos apontar um avanço nas condições de vida individual e coletiva” (ibidem), pois há uma relação vital entre os valores e a educação.

O desafio da educação é criar um ambiente acolhedor e amoroso, onde alunos, professores e servidores possam sentir prazer para desenvolver propostas educacionais pautadas na liberdade e potencialidade de todos os envolvidos no processo, para florescer as potencialidades internas de cada um (MONTEIRO 2006); portanto, qualquer instrumento que ajude a concretizar esse sonho é bem-vindo.

Até pouco tempo atrás a recreação era vista como exclusividade do professor de educação física no processo educativo, outras áreas simplesmente ignoravam o seu benefício. O jogo era visto apenas como um passatempo. Hoje as pessoas que conseguiram encontrar a forma adequada de inseri-lo em suas atividades defendem a utilização constante como instrumento de inclusão, pois descobriram a força gerada entre os participantes.

O jogo tem função de colocar o participante em contato com muitos objetivos essenciais ao seu desenvolvimento, dos quais citamos: função terapêutica, desenvolver

²² Segundo Kishimoto, em O brinquedo na educação – considerações históricas.

habilidades afetivas, físicas, psíquicas e sociais, desenvolver criatividade, abrir novos caminhos de comunicação e permitir a catarse²³.

Friedmann (*apud* SOLER 2005) apresenta alguns enfoques importantes projetados através do jogo na formação do ser humano, dos quais destacamos:

Enfoque sociológico: os diferentes grupos de crianças brincam simultaneamente, influenciando na socialização.

Enfoque educacional: por meio das atividades lúdicas e prazerosas, a criança desenvolve a aprendizagem.

Enfoque psicológico: podemos perceber as emoções e a personalidade de quem joga, contribuindo no tratamento de distúrbios.

Enfoque antropológico: o jogo reflete os costumes e a cultura dos participantes.

Enfoque folclórico: analisando o jogo, percebemos as diferenças das gerações e como são transmitidas através dos tempos.

Enfoque filosófico: por meio da observação na prática dos jogos, percebemos quais valores estão presentes ou ausentes no jogo, e conseqüentemente na vida daquela comunidade.

Se os jogos apresentam todas as vantagens citadas anteriormente, por que estão perdendo a sua função a ponto de serem excluídos de muitos grupos? As pessoas, principalmente entre os ocidentais, estão mudando a essência do jogo, condicionando a sua prática à existência de medalhas, troféus e prêmios aos vencedores, excluindo e aniquilando os perdedores (SOLER, 2005). Os pretextos apresentados são de que a competição é da natureza humana ou a competição traz à tona o que tem de melhor em nós. Essas afirmações já foram contrariadas pela antropóloga Mead, que provou, em seus estudos, serem a competição e a cooperação definidas pela estrutura social, ou seja, ninguém nasce cooperando ou competindo, porém nasce com as duas formas, potencializando uma ou outra forma, de acordo com as interações obtidas ao longo da vida.

Boff (*apud* SOLER, 2005, p.47) reforça a influência do meio, quando diz: “A cabeça pensa a partir de onde os pés pisam. Para compreender é essencial conhecer o lugar social de quem pratica o jogo.” Partindo destas afirmações, Soler (2005) diz ser um erro afirmar que “nossa cultura é competitiva”, e em seu modo de ver ela “está competitiva”.

Quando enfatizamos a competição como instrumento de trazer à tona o melhor de nós, não percebemos que ocorre justamente o contrário: é através da cooperação que nossas potencialidades são manifestadas plenamente. A competição, por sua vez, aumenta a ansiedade e impede o compartilhamento de informações; a alegria e o prazer de jogar desaparecem.

Algumas pessoas mostram-se um tanto confusas quando falam de jogos cooperativos, elas não conseguem entender como pode existir um jogo onde não há vencedor e que mesmo assim possa ser motivante. Segundo Orlick (1989), o objetivo principal do jogo cooperativo é oportunizar o aprendizado por meio de atividades prazerosas, envolvendo todas as pessoas. Em seu livro, “Vencendo a Competição”, classifica o jogo cooperativo em categorias, defendendo que se pratica a cooperação em todas elas, porém em diferentes graus e se houver, segundo esta ótica, jogos sem perdedores, o resultado é sempre coletivo.

No início pode existir certa confusão até entender como funcionam os jogos cooperativos, mas com o passar do tempo, quando muda a cultura e os participantes entendem o verdadeiro objetivo do jogo, a aceitação supera a competição, com uma grande vantagem: os participantes alteram as regras constantemente para atender suas necessidades, baseado na realidade de cada um, sem nenhuma interferência no resultado (SOLER, 2005). Promove uma formação integral, não se limitando à repetição do exercício, sem refletir o que está fazendo.

²³ Purificação, purgação, limpeza.

Deve ser estimulada a prática do jogo entre as crianças somente quando proporcionar uma função educacional. Kamii (1991) estabelece três pilares a serem respeitados para atingir esse objetivo: apresentar uma proposição interessante e desafiadora para as crianças resolverem; permitir que elas possam auto-avaliar o seu desempenho; e possibilitar que todos os competidores possam participar ativamente do começo ao fim do jogo.

Quando planejarmos uma atividade e tivermos dúvida se é (ou não) educacional, basta lembrarmos dos três princípios; se faltar um, já sabemos que o jogo não é educacional e pode levar exclusão, portanto, não é positivo. Então é melhor buscar variações ou utilizar outro.

Trazendo novamente para a discussão o *locus* proposto para este estudo, ninguém põe em dúvida de que o internato do CASCGO foi o principal instrumento de inclusão oferecido aos filhos de pequenos agricultores da Região Sul do país, proporcionando uma formação técnica de qualidade a um baixo custo, para ser aplicada nas suas propriedades gerando melhoria da qualidade de vida. Da mesma forma, as dificuldades enfrentadas para administrar uma escola que ofereça o estudo em regime de internato são grandes.

A convivência dos alunos por muito tempo juntos exige da escola atividades adequadamente planejadas para proporcionar um bom relacionamento entre os alunos internos. Os jogos cooperativos poderão ser excelentes alternativas para isso, pois através deles poderemos criar laços de companheirismo entre todos os alunos das diferentes turmas, estimulando a realização das atividades em equipes, diminuindo conseqüentemente os problemas disciplinares. Segundo Foucault (*apud* GALLO, 2006, p. 258), “nenhuma técnica, nenhuma aptidão profissional podem adquirir-se sem exercício, também não se pode aprender a arte de viver” sem praticá-la.

Os jogos cooperativos surgiram da reflexão do quanto valorizamos excessivamente o individualismo, principalmente na cultura ocidental. Este individualismo está criando sérios problemas em todas as classes sociais e em todas as profissões, limitando o desempenho de pessoas gabaritadas. Hoje ninguém mais consegue sucesso vivendo isolado, pois com a velocidade que o mundo anda é impossível fazer tudo sozinho.

Orlick (1989) comprovou que os jogos cooperativos desenvolvidos entre as pessoas propiciam uma cooperação mútua do grupo estimulando a vitória para ser compartilhada por todos. Torna-se imprescindível estimular a confiança dos alunos para buscar sempre novos desafios, podendo contar com a ajuda do seu colega em todas as situações, eliminando o medo e o sentimento de fracasso que poderão ocorrer em certas situações da sua vida escolar. Os jogos também aproximarão os alunos melhorando a integração e facilitando a realização das atividades escolares.

Inicialmente entendia-se que os jogos cooperativos eram privilégio apenas das áreas esportivas, mas hoje percebemos a sua presença em todos os lugares, seja como instrumento de lazer, instrumento de aproximação das pessoas ou instrumento para melhorar a saúde. As empresas buscam nos jogos cooperativos uma melhor integração dos seus funcionários e conseqüente aumento da produtividade. O CASCGO poderá contar com a energia gerada pelos jogos para aproximar as diferenças de costumes e culturas, proporcionando uma melhor integração e auto-estima entre os alunos.

A excessiva competição ocorrida entre as escolas nas últimas décadas, em função da busca do *status* que lhe garanta uma melhor classificação, ocupou quase todo o tempo dos alunos, não sobrando tempo para investir em atividades coletivas, espontâneas e prazerosas. A prática extremamente tecnicista – preparar o aluno para a produção – acabou valorizando apenas o primeiro colocado (melhor nota), deixando de lado a integração e o companheirismo.

No CASCGO essa realidade não é diferente. O aluno tem seu dia-a-dia repleto de atividades que estimulam o desempenho individual e técnico, deixando o trabalho cooperativo para um segundo plano.

O CASCGO – onde as atividades teóricas são desenvolvidas em grupos separados e as

atividades práticas exigem rendimento imediato, organizadas de maneira que os alunos concorram entre si pelos cargos de liderança (monitoria) – inconscientemente acaba colocando os alunos em disputa, estimulando a competição e o individualismo. Diariamente temos apenas momentos de atividades individuais e isoladas, sem oportunidades para exercitar o verdadeiro espírito cooperativo. Nas próprias aulas de educação física escolar e de iniciação esportiva, por suas características, deveria ser um espaço diferenciado, onde as propostas e estratégias pedagógicas representassem um ambiente de possibilidades mais concretas de interação e de aprendizagem, em que o conviver e o divertir-se com o outro pudesse ser valorizado, assimilando, inclusive, as regras sociais de convivência. Está ainda muito atrelado ao conhecimento e à boa vontade do profissional envolvido. Na maioria das vezes é uma continuidade da vida diária, colaborando ainda mais para uma falta de condutas de companheirismo.

Acreditamos serem os jogos cooperativos aplicados e dosados adequadamente os melhores caminhos para aproximar as diferenças. Na pesquisa buscou-se identificar de que forma e quais os jogos cooperativos adequados para estimular a cooperação e a integração dos alunos internos do CASCGO, respeitando a individualidade e potencialidade de cada um, gerando um ambiente favorável para a convivência e a aprendizagem.

2.8 Correntes, tendências e abordagens pedagógicas da Educação Física.

Valter Benjamim (1892-1940) criticava e caçoava as universidades por acreditar que elas ensinavam pouco. Transmitiam ensinamentos fragmentados, sem nenhuma conexão com a realidade. Para ele, a experiência verdadeira nasce da palavra poética, da relação com a natureza, o mito, a memória e a tradição. Criticava a modernidade por substituir a narração pela informação e a informação pela sensação. Isso provoca a atrofia progressiva das experiências.

Como Benjamim, acreditamos que as escolas têm servido apenas como instrumento para treinar (condicionar) as pessoas que serão usadas pela classe dominante. Os conteúdos são ministrados de forma isolada, sem nenhuma conexão histórica com a realidade dos alunos; conseqüentemente, encontramos crianças desinteressadas, agressivas, egoístas e extremamente competitivas.

Para entender o verdadeiro objetivo da escola no contexto histórico faremos uma reflexão sobre as correntes, tendências e abordagens pedagógicas da disciplina de educação física, contextualizando-a no sistema de ensino atual e, com isso, refletir sobre a sua situação pedagógica e possíveis conseqüências desta formação.

Ao analisar as tendências pedagógicas que influenciaram e continuam influenciando o ensino-aprendizagem da educação física, teremos condições de escolher qual a prática mais adequada a ser adotada para nortear o caminho do professor.

Hoje, percebemos os mais diversos discursos sobre as tendências pedagógicas empregadas nas escolas; no entanto, na prática, na maioria das vezes, existe uma mistura das tendências tradicionais com tendências escolanovistas. Segundo Saviani (*apud* SCHRAMM, 2006, p.1), “(...) Os professores têm na cabeça o movimento e os princípios da escola nova. A realidade, porém, não oferece aos professores condições para instaurar a escola nova, porque a realidade em que atuam é tradicional”. A essa contradição Libâneo (IDEM) acrescenta dizendo que “(...) o professor se vê pressionado pela pedagogia oficial que prega a racionalidade e a produtividade do sistema e do seu trabalho, isto é, ênfase nos meios (tecnicismo)”.

Na maioria das instituições, principalmente para os professores de educação física que não tiveram a oportunidade de conhecer e estudar as correntes pedagógicas, ou aqueles que estão extremamente atrelados ao esporte competitivo, a educação física tradicional (tecnicista)

imperam. Para eles, a automatização e a repetição dos movimentos e o resultado imediato são fundamentais. Como nos diz Piaget, consideram as crianças como “adultos em miniatura”. A prática limita a formação da criança, deixando de lado a formação humana integral que contempla os domínios afetivos, cognitivos, levando em consideração apenas o domínio motor.

Brinhosa (1991) salienta que a partir do momento que cada unidade escolar produzir o seu projeto pedagógico, fundamentando suas propostas curriculares, estarão habilitados a produzir aquilo que é um sonho: “(...) o resgate da credibilidade e da qualidade da escola pública, bem como do magistério (...)” (IDEM).

Libâneo (1989) classifica a educação brasileira em duas pedagogias principais: a conservadora (ou liberal) e a progressista, dividindo a pedagogia liberal em tradicional, escola nova (renovada), escola renovada não diretiva e tecnicista; enquanto a progressista foi dividida em libertadora, libertária e crítico-social.

Passaremos a estudar cada uma delas para entender melhor qual pedagogia e tendência pedagógica está sendo empregada na escola em que se realizou a pesquisa.

A pedagogia liberal parte do pressuposto de que a escola deve preparar as pessoas para o desempenho de papéis sociais de acordo com suas aptidões individuais. A ênfase nos aspectos culturais camufla as diferenças das classes sociais. Embora difunda a idéia de igualdade de oportunidades, não leva em consideração as desigualdades sociais (LIBÂNEO, 1989). Esta pedagogia tem sua origem no pensamento liberal burguês do século XVIII, baseado nas idéias de Rousseau (1712 -1778).

Quando ouvimos professores vangloriarem-se de que são liberais porque desenvolvem suas aulas de forma aberta, participativa e democrática, dando total liberdade aos seus alunos, percebemos que eles desconhecem o conceito de pedagogia liberal. Na verdade, esta é uma pedagogia progressista.

Pedagogia liberal tradicional: na pedagogia tradicional, o professor é o único responsável e condutor do processo educativo. A aula ocorre de forma expositiva, obedecendo a uma seqüência pré-determinada e fixa de conteúdos, independentemente do contexto escolar; os conteúdos e procedimentos didáticos não estão relacionados com o cotidiano do aluno e muito menos com a sua realidade social. São enfatizados exercícios repetitivos para que haja a memorização dos conteúdos. Prevalece na sala a autoridade do professor, exigindo uma atitude receptiva, impedindo a comunicação entre os alunos. Nesta pedagogia, o professor é dotado de um saber absoluto, inquestionável, armazenado ao longo da sua vida para ser transmitida aos alunos da mesma forma como recebeu. As avaliações são rígidas, exigindo que o aluno repita com exatidão aquilo que o professor repassou, e quem não conseguir fazê-lo, não está apto a passar de ano.

Comênius (1592-1670) defendia que o processo de ensino ocorresse pelo medo, e acreditava que, ao expor o estudante publicamente, estimulava o aprendizado.

A pedagogia tradicional desenvolve um ensino denominado por Freire (2001) de educação bancária; o aluno recebe positivamente os conhecimentos, tornando-se um depósito de informações fornecidas pelo professor. A consciência bancária pensa que quanto mais se dá mais se sabe. A experiência mostra que este sistema de educação forma indivíduos medíocres, sem iniciativa para a criação (FREIRE, 2001). Baseado na filosofia iluminista, o professor transmite o conhecimento, aconselha os alunos e avalia o resultado no final do capítulo. As aulas ocorrem com muita formalidade, gerando um ambiente frio.

Na educação física, a pedagogia tradicional baseia-se na repetição de exercícios físicos de forma mecânica para condicionar o movimento. Parte-se do pressuposto de que a mecanização dos movimentos traz melhor rendimento. O professor, com o auxílio do apito ou com voz rígida, comanda a aula com total submissão dos alunos. As aulas são cansativas e uniformizadas.

Pedagogia liberal renovada (escola nova): nesta corrente procura-se colocar o aluno e o professor no mesmo nível. Enquanto ensinam, também aprendem. O professor tem o papel de animar os debates e as discussões ocorridas na sala de aula. O aprendizado baseia-se na relação dialógica entre alunos e professores.

A aprendizagem ocorre por meio de uma ação motivada, identificando uma situação problema, a qual é analisada criticamente com a participação ativa de toda a classe. Aprender é o ato de conhecer a realidade concreta, isto é, a situação real onde vive o educando. A aprendizagem não ocorre pela memorização, mas pelo processo da reflexão crítica da realidade (LIBÂNEO, 1983). O professor apresenta a fundamentação teórica para embasar a realidade do aluno, a partir dela cria-se um debate para produzir o próprio conhecimento da turma, confrontando-se sempre a vida prática com a teoria.

A pedagogia renovada que acabamos de citar trata-se da tendência progressista programática que tem a figura de Anísio Teixeira como precursor no Brasil, na década de 30, inspirado em Dewey.

Esses pesquisadores perceberam que não era o ensino que estava errado, mas o método. O sistema educacional estava organizado de tal forma que de um lado formava pessoas para conduzir o sistema (escola particular), e do outro trabalhadores que executariam as tarefas (escolas públicas). Com a migração de pessoas formadas em escolas particulares, como Piaget e Montessori, para o sistema público de ensino, levando a ideologia aprendida, despertaram a consciência dos estudantes das escolas públicas por uma educação libertária e progressista, que teve como um dos resultados a organização da classe estudantil.

Pedagogia liberal não diretiva: é uma corrente ligada à escola renovada; porém, ela relega o papel de formar atitudes e, para isso, preocupa-se apenas com os aspectos psicológicos ou sociais.

Se por um lado a escola nova rompe com o modelo padrão, por outro criou a postura não diretiva, dando a entender que tudo era permitido em nome da livre expressão. O ensino é deixado de lado, caindo no espontaneísmo. Nesta concepção, o objetivo principal é o desenvolvimento da criatividade do aluno, muitos professores desviam-se da real proposta da escola nova (SCHRAMM, 2006).

A escola não diretiva surge após a Segunda Guerra Mundial, com a derrota do nazismo e do fascismo. Os professores têm receio de contrariar os alunos sob a possibilidade de serem comparados com os nazistas e fascistas. No Brasil, a ditadura de Vargas põe fim à pedagogia nova.

Na disciplina de educação física, a pedagogia renovada deixou pouca influência, pois os traços militares sempre foram muito fortes, pregando o cultivo do corpo a partir de exercícios físicos duros, praticados de maneira exaustiva. A maioria dos professores que ministravam as aulas era militar, garantindo o conservadorismo do sistema. Hoje, ainda encontramos, na maioria das escolas esta pedagogia sendo desenvolvida, limitando muito a importância da disciplina na formação do aluno. No entanto, nos últimos anos, pela falta de infra-estrutura, falta de material e falta interesse por parte de alguns professores, a pedagogia não diretiva tem tomado conta de muitas escolas. É comum encontrarmos professores que simplesmente distribuem e recolhem o material sem preocupar-se com o planejamento do trabalho para atender objetivos pré-determinados. Esses professores não são educadores, pois não têm comprometimento, costumamos chamá-los de professores almoxarifes.

Pedagogia liberal tecnicista: é uma continuidade da pedagogia tradicional, porém o que se espera nesta corrente é modelar o aluno para o mercado de trabalho por meio do condicionamento, é uma corrente diretamente ligada ao sistema produtivo. O aluno é conduzido a emitir as respostas desejadas pelo professor. A prática pedagógica é controlada e regida pelo professor, baseada em atividades mecânicas, propostas pedagógicas rígidas e passíveis de total controle dos detalhes (LUCKESI, 1994). Esta corrente surgiu na década de

60, atingindo o seu apogeu na década de 70, com a criação da Lei 5692.

O sistema escolar funciona como modelador do comportamento do aluno por meio de técnicas específicas. A educação tem a função de ensinar habilidades, atitudes e conhecimentos específicos, necessários para que os indivíduos estejam integrados no processo produtivo, exigido pelo mercado de trabalho.

Os conteúdos de ensino são baseados em princípios científicos e leis, ordenador por especialistas numa seqüência lógica. São privilegiados os conhecimentos técnicos objetivos, sem qualquer interferência subjetiva. As tarefas precisam seguir uma ordem para obter o objetivo desejado.

As informações são repassadas pelo professor, cabendo ao aluno reproduzi-las na vida profissional. A atividade de descoberta é restrita aos especialistas, sendo da competência do sistema educacional repassá-las adiante (LUCKESI, 1994).

O aluno deverá ser ativo, emitir as respostas que o sistema lhe repassar, ser eficiente na aprendizagem dos dados e processos, não questionar o sistema, aceitar as propostas e programas estabelecidos pelo sistema sem nenhuma interferência no planejamento (BORDENAVE *apud* SCHRAMM, 2006).

A pedagogia tecnicista apresenta tendência de formar um cidadão individualista, altamente competitivo, que renuncia a sua originalidade e criatividade, buscando as respostas prontas. Apresenta tendência à robotização, com maior ênfase na produtividade do que na originalidade. Normalmente fica dependente de forças externas para solucionar as dúvidas decorrentes de problemas inesperados e renovação tecnológica. Falta consciência crítica e cooperação (IDEM).

A educação física de competição, defendida nas escolas a partir da década de 70, com a conquista do tricampeonato mundial de futebol, e mais especificamente na década de 80, quando se defendeu uma aula de educação física voltada à revelação de talentos, teve uma forte influência da escola tecnicista. As aulas conduzidas por um professor “técnico” determinavam o comportamento dos alunos para obter o melhor rendimento, sem dar oportunidade ao aluno para questionar as técnicas empregadas. Trabalhavam-se as modalidades em destaque na mídia sem valorizar o potencial da comunidade, ou seja, aquelas decorrentes de fatores históricos e culturais. O objetivo da disciplina limitava-se em revelar atletas e para isso trabalhava a repetição exaustiva do movimento. Esperava-se que os alunos obtivessem bons resultados atléticos. Não eram levados em consideração a autonomia, o gosto pelo esporte e a iniciativa. Acreditava-se que o professor (técnico) repassava tudo aquilo que o aluno precisava aprender, bastava a ele automatizar o movimento.

Pedagogia progressista ou autônoma: a pedagogia progressista surge com a inquietação de muitos educadores em relação ao rumo tomado pela educação no futuro. Os questionamentos dirigiam-se em especial à escola pública, preocupados em criar condições para que ela realmente contribuísse para a sociedade.

Essa pedagogia encontra força no final dos anos 70 e início dos anos 80, com o fim do regime militar, coincidindo com a intensa mobilização dos educadores para buscar uma educação crítica a serviço das transformações sociais, econômicas e políticas, com vistas à superação das desigualdades sociais.

As discussões surgidas contribuíram para a mobilização de novas propostas pedagógicas que apontassem a uma educação conscientizadora do povo e para o redimensionamento histórico do trabalho escolar público, democrático e de toda a população (FUSARI E FERRAZ, 1992).

Segundo Libâneo (1989), serve para designar as tendências, “partindo de uma análise crítica das realidades sociais, sustentam implicitamente as finalidades sociopolíticas da educação. Evidente que a pedagogia não tem como institucionalizar-se numa sociedade capitalista; daí ser ela um instrumento de luta dos professores ao lado de outras práticas

sociais” (p.32).

A pedagogia progressista prega que a escola deve ser um ambiente onde as coisas acontecem. Os conflitos, interesses sociais divergentes e as discussões possibilitam a superação das divergências, desvendando a realidade social e o condicionamento sócio-econômico.

Pedagogia progressista libertadora: Essa tendência tem sua origem no método de Paulo Freire. “O homem é considerado um ser situado num mundo material, concreto, econômico, social e ideologicamente determinado” (SCHRAMM, 2006, p.5). O conhecimento é inseparável da prática social e não deve basear-se no acúmulo de informações. As pessoas precisam “aprender a aprender”, a partir do seu meio e do mundo social onde vivem. A escola precisa ser valorizada como instrumento de luta das camadas populares para ter acesso ao saber, porém contextualizar o conhecimento a uma realidade por meio de uma dialética, educação–sociedade. A educação precisa despertar a consciência do aluno para que ele busque a sua autonomia econômica, política, social e cultural. Preparar o cidadão para interferir no desenvolvimento da sociedade.

O professor de educação física atuará como um facilitador no processo de ensino-aprendizagem, como diz Fábio Martins (PERON, *apud* SCHRAMM, 2006), “um facilitador não transforma o mundo, um facilitador transborda as pessoas, as pessoas é que transformam o mundo. (...) transbordar as pessoas é fazê-las plenas em si mesmas no contato com o outro e com o universo” (p.6).

Pedagogia progressista libertária: essa tendência abrange as tendências anti-autoritárias da educação (LIBÂNEO, 1989, p.39). O professor assume a função de conselheiro, e muitas vezes de instrutor. Valoriza a experiência de autogestão, autonomia e não-diretividade (LUCKESI, *apud* SCHRAMM, 2006). Traz a idéia de que o conhecimento não é investigação cognitiva do real, mas uma descoberta de respostas relacionadas às exigências da vida social. Acredita que a partir da liberdade total ocorrerá a aprendizagem, por isso valoriza o trabalho de ensino grupal em detrimento dos conteúdos de ensino.

Pedagogia progressista crítico social dos conteúdos: essa tendência faz uma retomada à escola nova. Surge na década de 80, difere-se das duas correntes progressistas citadas anteriormente porque valoriza os conteúdos programáticos, confrontando-se com a realidade social. Centra-se na difusão dos conteúdos concretos. Nesse sentido, cabe ao professor escolher os conteúdos mais importantes para o aluno, os quais passam a contribuir na sua formação profissional. Os conteúdos visam à inserção do aluno no contexto social. Por isso, não basta que eles sejam bem ensinados, mas que tenham alguma significação humana e social para o aluno.

Mediante o conhecimento das tendências pedagógicas que influenciaram e influenciam o processo de ensino-aprendizagem, cabe ao professor de educação física refletir sobre a sua prática pedagógica, questionando-se se ela está contribuindo para a formação de cidadãos críticos, participativos e autônomos, não se restringindo à repetição de exercícios físicos para o fortalecimento muscular. Resumindo, pode-se dizer que o aluno, independente de suas limitações (físicas e psicológicas), precisa encontrar motivação para participar das aulas de educação física selecionando, por conta própria e orientado pelo seu professor, atividades e técnicas que motivem a prática regular de atividades esportivas para a saúde.

Abordagens da disciplina de educação física

Quando estudamos a história da educação física, percebemos que ela sempre esteve associada aos interesses do poder dominante, ora servindo como instrumento para preparar mão-de-obra para o mercado de trabalho, ora para difundir hábitos de higiene e saúde, ora para camuflar ideologias que prejudicam a classe trabalhadora. Embora hoje ainda a disciplina

conserve muitos desses resquícios, a partir do final do século XX surgiram teorias enraizadas em movimento humanistas (SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ, 2006), baseadas em princípios filosóficos que defendiam como ponto fundamental o ser humano, sua identidade e valor. As teorias apresentavam uma proposta de desenvolvimento social por meio das relações, tornando possíveis as ações de cooperação e solidariedade.

Vários autores vêm discutindo a importância da disciplina enquanto componente curricular. Buscam “uma proposta pedagógica que forme sujeitos autônomos e críticos, capazes de dialogar junto à sociedade com clareza e coerência, refletir sobre a condição humana e lutar por dignidade e condições melhores de vida” (IDEM, p.2)

“A partir da década de 80, influenciadas por discussões na área educacional e na tentativa de romper com o modelo hegemônico do esporte e de caráter alienante” (PCN, *apud* IDEM, p. 3), surgem inúmeras abordagens na disciplina de educação física, entre elas destacamos:

1 – Abordagem da concepção de aulas abertas: nessa concepção, o professor leva em consideração a vida do movimento da criança, sua história e a biografia construída ao longo de sua vida. As concepções de ensino são abertas, permitindo que os alunos participem das decisões em relação aos conteúdos, objetivos e formas de trabalho.

2 – Abordagem de atividade física para a promoção da saúde: nesta abordagem, a prática esportiva deixa de ter exclusividade na aula de educação física. O professor selecionará atividades que conduzem a criança a optar por um estilo de vida ativo, também quando adultos. Por meio de trabalhos de conscientização as pessoas percebem a importância de praticar atividades físicas regulares para a sua saúde física e mental (GUEDES & GUEDES, *apud* AZEVEDO e SHIGUNOV, 2006).

É importante a prática de atividades prazerosas para conduzir ao aperfeiçoamento “(...) das áreas funcionais: resistência orgânica ou cardiovascular, flexibilidade, resistência muscular e a composição corporal como coadjuvantes na busca de uma melhor qualidade de vida por meio da saúde” (AZEVEDO E SHIGUNOV, 2006, p.2).

Considera-se que a conquista por melhores momentos de satisfação pessoal e coletiva esteja relacionada com a qualidade de vida, obtida por meio de atividades prazerosas como lazer, bons hábitos alimentares e conscientização da prática regular de atividades físicas.

3 – Abordagem construtivista–interacionista: propõe a construção do sujeito a partir de sua interação com o mundo, respeitar o universo cultural do aluno e explorar as diversas possibilidades educativas por meio de atividades lúdicas espontâneas. Propor a todo instante novos desafios. O jogo é utilizado como instrumento motivador no processo de aprendizagem. Enquanto a criança brinca, ela aprende (FREIRE, 1992).

4 – Abordagem crítico emancipatória: conforme relata Kunz (1996), a educação emancipadora deve ser voltada à formação da cidadania do jovem em vez de servir como mera instrumentalização para o trabalho. Nessa concepção, a educação física busca uma ampla reflexão sobre os métodos didático-pedagógicos utilizados no ensino, para tornar as crianças críticas. Acrescenta também que a criança precisa desconstruir a imagem de esporte autoritário e domesticador, para construir atividades baseadas na realidade da criança, para que ela possa intervir em todo o processo desde o planejamento, a execução e a avaliação.

5 – Abordagem crítico superadora: procura analisar criticamente a assimilação do conhecimento dos alunos, não se limitando a transferir ou repetir conhecimentos. Valoriza a questão da contextualização histórica dos alunos e do resgate histórico. Possibilita a reflexão sobre a realidade dos homens e encaminha propostas de intervenção.

6 – Abordagem desenvolvimentista: tem como meio e fim principal da educação física o movimento. Procura orientar atividades físicas adequadas para a progressão normal do crescimento físico, desenvolvimento fisiológico, motor, cognitivo e afetivo-social, na aprendizagem motora da criança. São selecionadas atividades de acordo com a idade da criança para atender principalmente o movimento, embora todas as atividades desenvolvam,

simultaneamente, outras habilidades.

7 – Abordagem educação física plural: encara o movimento humano como uma técnica construída culturalmente e definida pelas características de determinado grupo social. Considera os movimentos como fruto de expressões históricas do corpo, valorizando-o, independentemente de estar “certo ou errado”. Nessa abordagem são trabalhadas as diferenças dos alunos, fazendo os devidos ajustamentos para valorizar as pluralidades, evitando assim tomar juízo de valor na escolha da técnica adequada.

8 – Abordagem humanista: está fundamentada em princípios filosóficos em torno do ser humano. Apropria-se dos jogos para facilitar o trabalho educacional, não os considerando como um fim em si mesmos (OLIVEIRA, *apud* AZEVEDO e SHIGUNOV, 2006). O professor integra-se ao grupo, servindo como orientador da aprendizagem. Busca contribuir para a consciência social e crítica dos alunos, tendo em vista uma participação ativa na prática social.

9 – Abordagem psicomotricista: “Utiliza-se da atividade lúdica como impulsionadora dos processos de desenvolvimento da aprendizagem” (AZEVEDO E SHIGUNOV, 2006. p.5). Destinada principalmente a crianças na idade pré-escolar. Procura analisar e interpretar o jogo infantil e seus significados. Tem como objetivo principal trabalhar a psicomotricidade da criança.

10 – Abordagem sistêmica: entende-se a educação física como um sistema aberto, que sofre ao mesmo tempo que influencia a sociedade. Procura garantir a especificidade, considera o corpo e o movimento como meio e fim da educação física na escola. Oportuniza ao aluno experiências para que ele adquira a cultura dos movimentos para formar um cidadão que vai usufruir, partilhar e transformar o desenvolvimento da sociedade (BETTI, 1991). Segundo o autor, ao mesmo tempo em que a educação física sofre influências de órgãos superiores (Secretaria de Educação, diretores de escolas, corpo docente), também influencia esses órgãos em detrimento do contexto cultural dos praticantes.

Esta abordagem parte do princípio de que as atividades desenvolvidas não excluem ninguém e que haja uma diversidade de atividades para promover a aprendizagem e despertar a cidadania do estudante. O professor deverá estabelecer uma conexão com as dimensões: afetivas, cognitivas, motoras sociais dos alunos.

11 – Abordagem cooperativa: nessa abordagem o professor de educação física planeja suas aulas a partir de jogos cooperativos, e as atividades desenvolvidas proporcionam o exercício do trabalho em grupo. Nessa proposta de trabalho o professor evita privilegiar um vencedor e excluir alunos com limitações de desempenho físico e atlético.

Em decorrência da excessiva valorização da competição presente na sociedade como um todo, e neste estudo em especial nos jogos, acredita-se que a escola, ao defender esse ponto de vista, em vez de cumprir com o seu papel de educar as pessoas para a disseminação de valores positivos, quando tem uma preocupação de incentivar a competição acaba invertendo esses valores, formando pessoas inescrupulosas, egoístas e violentas, que não reconhecem as limitações do ser humano.

Ao lançar mão de um trabalho com atividades onde cada participante poderá fazer uma auto-avaliação, envolver todos os participantes do início ao final da aula e apresentar sempre desafios novos para serem superados (SOLER, 2005), o professor contribui para a formação de uma sociedade mais humana e mais justa, colaborando para a criação de uma cultura de paz.

Para o presente estudo é importante reconhecer que no processo educacional convergem outras dimensões além da aprendizagem de conteúdos específicos; do contrário, corremos o risco de perpetuar uma sociedade de cunho extremamente competitivo e aumentando as comunidades de fronteiras.

3 MÉTODOS E PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

A pesquisa realizada é de natureza qualitativa, por não se utilizar números, gráficos e tabelas, considerando como primordial o espírito, a idéia, o pensamento, a consciência (TRIVIÑOS, 1987).

Diferentemente da pesquisa quantitativa, onde os pesquisados são meramente objetos de investigação e o pesquisador um coletor e interpretador dos dados, tendo no final primordialmente dados tabulados, sem se preocupar com a interferência direta com os problemas investigados, a pesquisa qualitativa permite que haja uma interação entre pesquisador e pesquisados, havendo uma troca de informações, proporcionando soluções com os resultados obtidos (TRIVIÑOS, 1987).

A coleta de dados deu-se por meio de um trabalho interativo, composto de um conjunto de técnicas: pesquisa descritiva, entrevista diagnóstica e final, grupo focal final, gravação e aplicação de *check-list*.

A pesquisa descritiva, segundo Triviños (1987), serve para aumentar o domínio acerca de um determinado assunto. É importante que o pesquisador busque o maior embasamento teórico possível, com a finalidade de dimensionar adequadamente sua pesquisa, buscando opiniões e levantando possíveis referentes ao problema de pesquisa.

A Entrevista: Segundo Richardson (1999) por meio entrevista o pesquisador poderá conhecer a opinião do entrevistado, explorar suas atividades e motivações. A entrevista guiada possibilita que o entrevistado possa discorrer livremente, nas suas próprias palavras e opiniões em relação a temas propostos pelo entrevistador.

O grupo focal consiste na realização de diálogos em grupos de 10 a 15 pessoas, orientados por um mediador.

a pesquisa com grupos focais tem por objetivo captar, a partir das trocas realizadas no grupo conceitos (...) a pesquisa grupo focal permite fazer emergir uma multiplicidade de pontos de vista e processos emocionais pelo próprio contexto da interação criado, permitindo a captação de significados (...) (GATTI, 2005 p.9).

A pesquisa grupo focal consiste na utilização da coleta de dados mediante discussões cuidadosamente planejadas.

Para a presente pesquisa, elaboramos previamente um roteiro (semi-estruturado) acerca do tema proposto para encaminhar o debate, no entanto, à medida da necessidade, foram incluídos outros questionamentos durante o diálogo. O mediador tomou sempre o cuidado para não desviar o foco do estudo. A partir dos depoimentos gravados ocorreu a transcrição e interpretação das opiniões.

Check-list: este instrumento serviu para complementar a pesquisa e identificar os valores detectados pelo grupo pesquisado. O Check-list constituiu-se de uma lista completa de valores (positivos e negativos) para que os participantes pudessem identificar (marcar com “x”) aqueles presenciados durante as oficinas com jogos cooperativos. O pesquisador tabulou os dados coletados, checando quais valores manifestaram-se com destaque.

A pesquisa baseou-se nas teorias de Terry Orlick (1989), Fábio O. Brotto (1995, 1999, 2001), Reinaldo Soler (2005), Mônica Teixeira (2001), Humberto Maturana (2002), Aloísio J. J. Monteiro (2002, 2006), Michel Foucault (1987) entre outros, defensores dos jogos cooperativos, da cultura da solidariedade, da inclusão e da autonomia, com os quais encontramos meios adequados para desenvolver práticas esportivas que estimulem a cooperação em detrimento da competição entre os alunos do CASCGO.

A escolha dos alunos do curso técnico em agropecuária para participar da pesquisa deveu-se ao fato de que 90% das vagas de internato disponíveis na escola são oferecidas para

esse curso²⁴; portanto, é um público ideal para que se apresente de modo experimental, esta nova metodologia de trabalho com os jogos cooperativos.

Ao delimitarmos o número de participantes, levamos em consideração o número de vagas de internato oferecidas. Como a escola oferece 160 vagas de internato, buscamos uma amostragem que representasse, no mínimo, 30% das vagas. Na pesquisa trabalhamos com 48 alunos, desta forma os resultados obtidos refletem o ponto de vista a escola. Outro fator que levamos em consideração foi um número proporcional ao número de alunos presentes na sala de aula, assim os resultados encontrados permitem que o professor de educação física aplique estas práticas no dia-a-dia.

Na pesquisa utilizaram-se os jogos cooperativos mostrando de que forma e quais jogos poderão ser utilizados para contribuir na integração dos alunos do CASCGO, de modo a transformar o ambiente escolar num ambiente acolhedor, que desperte o respeito à individualidade e gere um ambiente favorável à convivência e à aprendizagem.

3.1 Delimitação do campo de pesquisa

Inicialmente tínhamos a proposta de trabalhar com 30 alunos, dos cursos técnicos em agropecuária Concomitante com o Ensino Médio e Técnico em Agropecuária Pós Médio. Essa amostragem aproxima-se da realidade presenciada em uma sala de aula. Assim, os resultados obtidos na pesquisa poderão ser aplicados nas aulas de educação física no dia-a-dia. Outro fator determinante para a delimitação do número de participantes é a falta de espaço físico e material esportivo para trabalhar as aulas-laboratório com um grupo muito numeroso.

A metodologia de escolha dos alunos para participar da pesquisa foi realizada aleatoriamente, respeitando características especiais como interesse em participar da pesquisa, alunos que praticam e que não praticam atividades esportivas regularmente, amostra que contemple regiões e estados diferentes e representação de todas as turmas.

Ao visitar as turmas elencadas para a pesquisa explicando o objetivo do trabalho e convidar voluntários, fomos surpreendidos positiva e negativamente. Negativamente quando percebemos alunos demonstrando descrédito no trabalho proposto, com a afirmação: “realizar jogos com turmas mistas, principalmente envolvendo o pós-médio e o concomitante, vai dar briga”. E positivamente ao constatar que a maioria dos alunos colocou-se à disposição para participar das atividades, em nossa opinião, estavam “pagando pra ver”, como se diz na gíria popular.

Embora inicialmente tenhamos ficado um pouco aborrecidos com os comentários pessimistas, continuamos firmes no propósito, ou como afirma Monteiro (2006), acreditando em nossas utopias. Além do mais, percebemos ser essa a essência da linha de pesquisa e o grande desafio a ser percorrido para concretizar os objetivos propostos.

A seleção dos voluntários criou o primeiro obstáculo ao nosso trabalho. Com uma clientela de 48 participantes, embora a proposta inicial previsse uma seleção aleatória por meio de sorteio dirigido²⁵, como afirmamos anteriormente, somente nessa fase nos damos conta de que a metodologia proposta estava discriminando pessoas interessadas em participar das atividades e a discriminação é a nossa principal crítica dos jogos com características

²⁴ Fonte: Coordenação de Internato do CASCGO (2007).

²⁵ No sorteio dirigido, para obter uma amostragem proporcional de alunos de cada característica, ou seja, que participa e não participa de atividades físicas regulares; alunos dos estados de SC, PR, SP e RS, dividiríamos em 8 recipientes, assim seriam sorteados proporcionalmente. Por exemplo, a escola tem 50 alunos do estado de SC, representando 10% da clientela e se nós tivéssemos 20 alunos interessados em participar da pesquisa, seriam sorteados 10% de 20 alunos, ou seja, 2 alunos do recipiente de SC, Lembramos, entretanto, que na prática esta proposta não foi adotada, pois envolvemos todos os interessados em participar da pesquisa .

extremamente competitivas presente na sociedade. Com criatividade, resolvemos envolver todos os voluntários na pesquisa de campo.

Após a seleção dos participantes, a pesquisa de campo teve as seguintes etapas:

1 – Conversa com todo o grupo explicando a metodologia da pesquisa, importância da participação, apresentação de depoimentos que reflitam a opinião sincera sem interferência de terceiros e distribuição do termo de compromisso (anexo 1) permitindo a utilização de imagens e dos dados para publicações posteriores; se fosse menor de idade deveria receber o consentimento (assinatura) do seu responsável. Conscientizamos também de que, por livre e espontânea vontade podiam a qualquer momento deixar a pesquisa e suas informações seriam mantidas no anonimato. Com estes encaminhamentos elaboramos em conjunto um cronograma das atividades a serem realizadas na pesquisa.

2 – Entrevista diagnóstica (anexo 2) para obter a opinião dos participantes acerca dos jogos realizados no CASCGO, das aulas de educação física, qual a visão de jogos cooperativos, se eles acreditavam ou não em uma nova metodologia de trabalhar as aulas de educação física escolar envolvendo jogos cooperativos, como se sentem quando ganham e quando perdem, enfim, procuramos fazer um raio-x a respeito dos jogos realizados no CASCGO e a visão dos alunos sobre isso.

3 – No segundo encontro com todo o grupo, já tínhamos a opinião dos alunos da escola a respeito dos jogos e do relacionamento entre as diferentes turmas. Após recolhermos o termo de compromisso devidamente assinado, debatemos a respeito da cooperação, competição, rivalidade, cooperativismo, jogo, interferência da educação física na disseminação da cultura da cooperação etc. Procuramos fornecer subsídios que despertassem a reflexão sobre quais valores estamos defendendo no discurso e na prática diária e quais valores poderiam auxiliar na construção de uma sociedade mais humana, mais solidária e mais justa. Com mais conhecimento acerca dos jogos cooperativos acreditávamos que as aulas deixariam de ter um caráter eminentemente instrumental articulando a vida escolar com a vida profissional. Essa hipótese foi confirmada. No final de cada atividade os participantes traziam opiniões valiosas, elencando alternativas e adaptações do jogo para contribuir na inclusão dos participantes independentemente das limitações físicas e técnicas.

4 – Atividades laboratoriais: foram realizadas entre todos os participantes, compondo-se de três oficinas de jogos cooperativos²⁶, com duas horas de duração cada uma. Falaremos das oficinas mais adiante.

Interessante registrar que nesta etapa o entusiasmo e a participação fizeram com que todas as oficinas extrapolassem o horário previsto.

5 – Grupo focal final.

6 – Análise: finalizamos a análise da pesquisa nas informações fornecidas pelos alunos no grupo focal e por meio do *check-list*.

3.2 Caracterização do campo e grupo de pesquisa

A pesquisa foi realizada no campus do CASCGO, educandário pertencente à Rede Federal de Ensino, ligado à UFSC, situado na região norte de Santa Catarina, no município de Araquari.

A escola desenvolve cursos técnicos de nível médio na área agropecuária, aquíicultura, sistemas de informação e agroecologia. Possui também uma turma de cada série na modalidade de ensino médio.

Essa pesquisa enfocou os alunos do ensino médio, técnico em agropecuária concomitante e técnico em agropecuária pós-médio, o motivo da escolha da clientela deve-se

²⁶ Os jogos cooperativos serão baseados na pedagogia da cooperação de Brotto, Soler, Orlick, Teixeira, entre outros.

ao sistema de ensino dessas turmas. Estudam em período integral e a maioria mora no alojamento da escola.

O aumento do tempo de permanência no educandário não tem acrescentado tempo suficiente nem atividades adequadas para despertar a integração e propiciar maior conhecimento entre os alunos das diferentes turmas. Ao serem questionados se existem integração e cooperação entre os alunos da escola, na entrevista diagnóstica foi unânime a resposta de que não existe integração e cooperação entre os alunos. Para os participantes

falta oportunidade da gente se conhecer. Todas as atividades realizadas na escola colocam os alunos em confronto. Tipo... um evento esportivo joga uma série contra a outra; monitoria disputa uma série com a outra, ou melhor, o pós-médio sempre é colocado em confronto com o concomitante, parece que a escola confia mais neles e deixa o concomitante para um segundo plano e outras atividades. Isso cria uma tradição na escola de que existem grupos que são melhores, os outros fazem tudo para buscar esse espaço (DEPOIMENTO, GRUPO FOCAL).

Em virtude disso, propomos um trabalho para que haja maior conhecimento entre os alunos do pós-médio e do concomitante. Acreditamos que ao superarmos essa crise, os problemas disciplinares na escola tendem a diminuir, o ambiente no internato melhora e facilita o aprendizado de todos os alunos; pois como afirmaram no depoimento “se houver um melhor relacionamento entre as turmas, quem tem mais conhecimentos, principalmente o último ano do curso, deixará de mandar e fazer pressão nos seus colegas e ensinará, e assim, todos venceremos juntos” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL).

A pesquisa foi realizada com 48 alunos, sendo 30 alunos do curso técnico em agropecuária concomitante com o ensino médio, e 18 alunos do curso técnico em agropecuária pós-médio. A amostragem por gênero foi de 10 alunas do sexo feminino e 38 alunos do sexo masculino. O predomínio de alunos do sexo masculino deve-se ao fato de que a escola tem aproximadamente 70% de alunos do sexo masculino. Outro fator determinante foi o horário em que as aulas-laboratório foram desenvolvidas, em período extra-classe: à noite e finais de semana. Ficamos surpresos com a exigência e com a participação das meninas, pois os horários reservados eram extremamente impróprios a elas. As opções ficaram limitadas porque as atividades programadas pela escola preenchem completamente o dia dos alunos e nós não poderíamos prejudicar as atividades da escola. A idade dos alunos participantes da pesquisa é de 15 a 28 anos.

3.3 Aulas-laboratório

As aulas laboratório constituíram-se de três oficinas com jogos cooperativos, com duração de 2 horas cada oficina. Todas as oficinas foram realizadas nas dependências do CASCAGO, em horários extra-classe (à noite e sábados). O intervalo entre as oficinas foi de aproximadamente 20 dias.

Acreditamos que para fazer a observação sobre se um grupo muda ou não de opinião há a necessidade de criar situações reais para romper com os padrões estabelecidos. Assistimos na televisão à propaganda “a sociedade muda quando as pessoas que vivem nela mudam”. Com o mesmo pensamento Maturana (2002) e Monteiro (2006) defendem a interferência do meio nas atitudes, comportamentos e valores das pessoas. A idéia visa encontrar alternativas que promovam a emancipação individual e coletiva, rompendo com o modelo padrão que prevê a difusão de idéias prontas, preparadas por pessoas que não conhecem a realidade dos alunos ou com a intenção de atender apenas a uma pequena elite.

As atividades realizadas nas aulas-laboratório tiveram enfoque em jogos cooperativos,

ou seja, qualquer jogo pode ser cooperativo ou competitivo, dependendo do enfoque que damos a ele (SOLER, 2005). Durante as oficinas, criamos muitas situações competitivas para observar se o grupo agia de maneira cooperativa; aliás, em todas as situações a solução do desafio só ocorria se isso fosse feito. Ao término da atividade fazíamos uma reflexão da estratégia.

Ao final das aulas buscamos a opinião dos participantes para analisar se a tese se confirmaria ou não.

Segundo Rummel (*apud* ABRAHÃO, 2004) a observação é o meio direto de estudar uma variedade de fenômenos. Com a observação direta em aulas-laboratório proporcionamos aos participantes situações concretas de jogos para verificar a interação, desvendar e analisar hipóteses em situações naturais.

Aula-laboratório 1:

A primeira aula laboratório teve o objetivo principal de promover um quebra-gelo, como propõe Brotto (1995), despertar maior conhecimento entre os participantes para gerar afetividade no grupo. Para isso foram trabalhados jogos com enfoque no domínio afetivo.

Mesmo já tendo conversado com o grupo a respeito daquilo que propúnhamos fazer, ao chegar ao local programado para realizar as atividades, percebemos os grupos separados por curso. Concretizava-se a hipótese das “panelinhas”, com se diz na gíria popular. O clima estava tenso, demonstrando indiferença, desconfiança, descrédito e desmotivação total entre os participantes.

Iniciamos os trabalho pedindo que os participantes se aproximassem formando um círculo para que todos pudessem participar da conversa e observassem melhor seus colegas. Em seguida, dissemos que nos jogos planejados não teríamos um único vencedor, todos venceriam juntos.

Elaboramos previamente fichas numeradas de acordo com o número de participantes. Embaralhamos as fichas e pedimos para que cada aluno retirasse um número. A técnica formou grupos mistos para participarem dos jogos, desmontando as “panelinhas”.

Atividades realizadas

a) Transporte solidário:

Material usado: copos para cafezinho, frasco de *pet* vazios, balde e água.

Espaço usado: bosque.

Disposição: os participantes foram divididos em 2 grupos com o mesmo número de participantes. Ficando em colunas, cada um com um copo vazio na mão.

Desenvolvimento: os participantes, em colunas, passaram a água de copo em copo até chegar ao frasco de *pet*. O facilitador determinou um tempo máximo de 5 minutos ou a equipe que conseguisse encher o frasco com o menor tempo.

Objetivos: estimular trabalho de equipe, socialização, desenvolver equilíbrio e a concentração.

Reflexão: de que forma o trabalho em equipe interferiu no resultado final do trabalho? Como cada participante se comportou durante o jogo? Foi importante o trabalho em equipe?

b) Conheça melhor seu colega:

Material usado: caneta, folha de papel com lista de características.

Espaço usado: sala ampla.

Disposição: a turma ficou espalhada pela sala.

Desenvolvimento: o focalizador forneceu uma folha contendo diversas características, como: idade, cor, comida, música, cantor, pensamento etc. Os alunos dialogaram entre si para identificar alguém que apresentasse característica semelhante a sua. Identificando a característica, deviam anotá-la, pedindo para que o colega assinasse sua lista. Tínhamos o desafio de identificar quem conseguia preencher a lista toda, sem repetir nome de pessoas. No

final da lista, deixamos espaço para a inclusão de novas características, não mencionadas pelo focalizador. O tempo foi de 15 minutos.

Reflexão: no final alguns alunos voluntários apresentaram seus colegas e características (o tempo não permitiu que todos apresentassem sua lista). Comentaram que a atividade possibilitou conhecerem melhor um ao outro.

Podemos afirmar que esta atividade foi a responsável pela aproximação dos alunos, foi o motor de partida da pesquisa de campo, a atividade contagiou o grupo.

c) Quebra-cabeça-cooperativo

Material usado: selecionamos uma mensagem e dividimos em quatro partes. As mensagens foram cortadas em pedaços.

Espaço usado: sala ampla e mesas.

Disposição: o focalizador dividiu o grupo em quatro equipes, entregando um quebra-cabeça para cada equipe. Misturamos os quebra-cabeças de tal forma que havia peças de todos os grupos.

Desenvolvimento: o focalizador não informou aos participantes que as peças estavam misturadas. Solicitou para que eles montassem o quebra-cabeça o mais rápido possível, venceria quem terminasse no menor tempo.

Objetivos: estimular a cooperação, trabalhar em equipe, desenvolver habilidades cognitivas e visão de grupo.

Os grupos tentaram montar o quebra-cabeça por aproximadamente 5 minutos. De repente um participante questionou ao focalizador “a gente pode conversar com os outros grupos”, recebeu a resposta de que ninguém havia proibido nada. Observou os outros grupos e descobriu que as peças estavam misturadas. Em poucos minutos todas as equipes completaram a tarefa.

Reflexão: muitas vezes sofremos para solucionar um problema, mas a solução está ao nosso lado. A importância do trabalho cooperativo. Mesmo quando somos concorrentes poderemos unir nossas forças para vencer um obstáculo. A equipe que terminou a tarefa em primeiro lugar não foi a equipe que descobriu o enigma do jogo. Todos conseguiram concretizar a tarefa porque houve cooperação (um grupo entregou as peças do outro).

c) Tangran

Material usado: tangran.

Espaço usado: sala de aula, mesa.

Disposição: o focalizador dividiu o grupo em quatro equipes, entregando um tangran para cada equipe.

Desenvolvimento: o focalizador pediu para que os participantes montassem o tangran no menor tempo possível.

Objetivos: estimular a cooperação, trabalhar em equipe, desenvolver habilidades cognitivas e visão de grupo.

Um grupo conseguiu realizar a tarefa rapidamente, demonstrando euforia por vencer a tarefa. Após alguns minutos integrantes do grupo que havia realizado a tarefa perguntaram ao focalizador o que deveriam fazer. A resposta dada foi, não sei, façam o que acharem melhor. Imediatamente perceberam a importância de auxiliar os outros grupos. Os integrantes dividiram-se entre os demais grupos, ajudando para que todos superassem o desafio.

Reflexão: a vitória tem mais sabor se for conquistada pelo grupo e não individualmente, pois é difícil desfrutar da felicidade plena quando colegas estão infelizes. Todos tiveram a oportunidade de aprender a montar o tangran.

Obs.: O jogo do tangran é formado por um quadrado recortado em sete partes de formas geométricas diferentes (triângulo, quadrado, losango).

d) Transporte de caneta cooperativa

Material usado: garrafa vazia, caneta, barbante.

Espaço usado: sala.

Disposição: o focalizador dividiu os participantes em dois grupos com o mesmo número, pois o espaço não permitia trabalhar com todo o grupo em uma única vez.

Desenvolvimento: o focalizador cortou barbantes com tamanhos variados (entre 1,5 e 2,5 metros de comprimento). Amarrou um barbante na cintura de cada participante, unindo todos os barbantes no centro, onde foi amarrada uma caneta. Colocou a garrafa deslocada do grupo, no lado oposto da sala. O grupo teria que levar a caneta até a boca da garrafa. Não podendo dar folga ao barbante e nem utilizar as mãos. Quem deixasse o barbante dobrar seria eliminado da prova.

Objetivos: trabalho em equipe, concentração, equilíbrio e liderança.

Reflexão: como a liderança bem exercida é importante para superar os obstáculos. O trabalho com paciência e união obtém mais êxito.

e) Dança da cadeira cooperativa

Material usado: cadeira e aparelho de som.

Espaço usado: sala ou pátio.

Disposição: a turma foi dividida em 02 grupos de igual número, pois o espaço não permitia a participação de toda a turma em uma única vez. Colocamos as cadeiras em círculo e cada participante ocupou uma cadeira.

Desenvolvimento: os participantes dançavam em sentido horário no ritmo da música. Ao parar a música, todos os participantes tinham 5 segundos para afastar-se totalmente do solo, permanecendo nessa posição por 10 segundos. A cada parada da música o focalizador retirava uma cadeira. No momento que a equipe deixasse alguém em contato com o solo, terminaria o jogo.

Importante observar que o desenvolvimento foi semelhante à dança da cadeira tradicional, a diferença é que nenhum participante foi eliminado do jogo. Todos ganhariam ou perderiam juntos. Parece inacreditável, mas o grupo conseguiu equilibrar-se em apenas duas cadeiras. Se continuássemos a atividade (paramos porque a cadeira não suportaria todos os participantes), ficariam equilibrados em apenas uma cadeira.

Observando a vibração do grupo ao superar o desafio, passamos a acreditar ainda mais nos jogos cooperativos. Alunos com atritos pessoais, abraçados numa atividade simples como essa, leva-nos a refletir, por que troféu ou medalha? O melhor é seguir o pensamento de Maturana: trabalhar a pedagogia do amor.

Objetivos: estimular trabalho de equipe, socialização, desenvolver o equilíbrio e a concentração.

Reflexão: uma equipe unida e motivada consegue resultados fantásticos.

f) Música de encerramento

O grupo tinha vários alunos com habilidades musicais. No encerramento das atividades brindaram a todos com algumas músicas.

Aula-laboratório 2:

O objetivo da segunda aula foi propor atividades esportivas que trabalhem o domínio cognitivo dos participantes, rompendo com as atividades tradicionais que contemplem apenas o domínio motor.

a) Caça ao tesouro:

Material usado: pistas/enigmas, (anexo 3) , cronômetro e sala com chave.

Espaço usado: todas as dependências da escola.

Disposição: os alunos foram divididos em 2 grupos heterogêneos com igual número de participantes. A divisão foi realizada por meio de um sorteio (idem aula laboratório 1).

Desenvolvimento: o focalizador solicitou que cada grupo identificasse o componente mais amigo. Esse aluno foi trancado em uma sala. O objetivo das equipes era encontrar o esconderijo da chave para libertar seus colegas. Embora houvesse dois grupos, ambos trabalhavam em frentes distintas para chegar a um único resultado. Deveriam encontrar o mapa que apontaria o destino da chave (anexo 4).

Regras do jogo:

- Cada grupo recebeu a primeira pista em mãos. Ao solucionar o enigma, encontravam a segunda pista e junto com ela um pedaço do mapa e assim sucessivamente, até encontrar todas as pistas;

- podiam receber ajuda de qualquer pessoa da escola;

- os grupos podiam trocar idéias;

- o focalizador solicitou que os grupos determinassem um tempo máximo para realizar a prova. Decidiram por 90 minutos, demonstrando certo descrédito neles próprios. Conseguiram realizar a prova em 55 minutos, muito mais rápido do que previram.

Objetivos: trabalho em grupo, concentração e desvendar enigmas.

Reflexão: no final foi realizado um debate reflexivo, do quanto nós excluímos as pessoas, sem dar oportunidade a elas, como é triste excluir os nossos melhores amigos. Será que a pessoa que excluímos hoje não poderá ser o nosso colega de trabalho amanhã? Debates sobre valores, ética, inclusão etc.

Comentários sobre a caça ao tesouro: - a atividade foi desenvolvida num sábado de manhã. Os participantes chegaram no horário combinado, para a surpresa do pesquisador, a maioria dos alunos semi-internos, mesmo cansados dos trabalhos estafantes da semana e do frio que assolava o Estado de Santa Catarina, compareceram nos trabalhos.

- após a libertação dos colegas e a reflexão da atividade, alguém mencionou que desta vez os “fominhas ficaram de fora”. Aqui são classificados como fominhas os alunos que participam ativamente de todas as atividades desenvolvidas. Os participantes puderam repensar as atividades esportivas tradicionais que contemplam apenas os mais habilidosos, os demais ficam isolados, constituindo-se em comunidades de fronteiras, como afirma Valter Benjamim.

- já tivemos a oportunidade de desenvolver atividade semelhante a essa em eventos desportivos competitivos. Comparando os resultados percebemos que a falta de troféu e medalha não interferiu na motivação dos participantes. A partir do momento que o focalizador entregou a primeira pista, cada participante procurou ajudar a equipe da melhor maneira possível, todos se deslocavam com a maior velocidade possível, houve momentos que parte da equipe pedia para o grupo andar mais devagar, pois estavam cansados. Quanto à participação dos alunos, ao estimular a cooperação, o grupo passou a ouvir a opinião de cada participante, outro fator importante a ser destacado é a ausência dos xingamentos e palavrões que normalmente ocorrem quando se incentiva a competição.

b) Mude de sentido sem soltar as mãos.

Material usado: aparelho de som.

Espaço usado: quadra.

Disposição: o grupo formou um círculo de frente ao centro.

Desenvolvimento: o focalizador solicitou a movimentação do círculo em sentido horário e anti-horário. Após várias mudanças de sentido pediu para que os participantes achassem uma

maneira de ficarem todos de costas para o centro do círculo, sem soltar as mãos.

Objetivos: estimular o trabalho em grupo, liderança, desenvolver o raciocínio para a solução de problemas.

Reflexão: a atividade despertou o trabalho de liderança. Os líderes sugeriam várias alternativas; no entanto, a cada sugestão, todos os participantes precisaram colaborar para realizar a atividade. Depois de várias tentativas encontraram a solução.

c) Trilha humana

Material usado: fitas para identificar as equipes

Espaço usado: quadra com o tabuleiro de trilha riscado.

Disposição: os participantes foram divididos em grupos com o mesmo número. As equipes receberam fitas com cores diferentes.

Desenvolvimento: o facilitador riscou o tabuleiro de trilha no chão. Cada participante representou uma peça de trilha. O grupo determinou um líder para fazer as jogadas, no entanto, todos puderam sugerir qual o melhor movimento. As equipes jogaram alternadamente, como se tivessem jogando trilha convencional, embora fossem pessoas. Quando uma equipe formava uma trilha, retirava um elemento da outra equipe.

Objetivos: estimular a cooperação, espírito de equipe e desenvolvimento do raciocínio.

Reflexão: no primeiro jogo, ninguém conseguiu formar trilha. Um participante sugeriu que o jogo fosse realizado com apenas 5 peças. Quando um jogador formasse uma trilha somava um ponto para evitar exclusão de pessoas. Achemos a idéia ótima e passaremos a colocá-la em prática nas próximas aulas.

d) Encerramento: Ao encerrar as atividades os participantes deram depoimentos como: “adorei as atividades, principalmente a caça ao tesouro, acho que deveríamos repetir essa atividade mais vezes durante o ano, envolvendo todos os alunos da escola. Atividades como essas realmente integram, pois todos podem participar de uma forma ou de outra”. (...) “Cada um poderia dar a sua opinião para tentar descobrir o enigma, alguns viajavam na maionese, mas o importante é que o grupo ouvia todas as opiniões” (...) “Acho que a caça ao tesouro poderia durar várias horas, fazer mais pistas, talvez o dia todo, foi muito legal”. (...) “Eu queria participar muito, me senti mal por ficar isolado, mas serviu para refletir sobre minhas atitudes nos jogos tradicionais” (depoimento fornecido por um dos participantes que ficou trancado na sala).

Após os depoimentos, o focalizador perguntou aos participantes se estavam gostando dos jogos e se tinham sugestões para o próximo encontro. A resposta foi unânime, “estamos gostando muito, não esperávamos que fosse tão legal”. Quanto às sugestões, houve várias. A que mais chamou a atenção e acabamos colocando em prática foi: iniciar as atividades do último encontro o mais cedo possível e realizar um almoço cooperativo para encerrar a pesquisa. Os alunos organizaram-se em grupos para planejar atividades recreativas, providenciar e preparar alimentos para serem consumidos, providenciar som, enfim, cada um ficou responsável por alguma tarefa.

Aula-laboratório 3:

O objetivo da terceira aula foi propor jogos cooperativos que trabalhem principalmente o domínio psicomotor dos alunos.

a) Voleibol cooperativo

Material usado: rede de voleibol e bolas de diversos tamanhos (bolas leves para jogar voleibol

– grande jogo).

Espaço usado: quadra de voleibol.

Disposição: o grupo foi dividido em 2 equipes com o mesmo número de participantes (sorteio de número para formar as equipes).

Desenvolvimento: cada equipe ficou sentada em uma quadra de voleibol. A rede foi armada a uma altura de mais ou menos 1,5 metros.

Regras: - não havia limites de toques para devolver a bola à quadra adversária, o importante era não deixar a bola tocar no solo e precisava ser tocada para a quadra adversária sobre a rede;

- os participantes poderiam deitar, rolar, fazer qualquer tipo de movimento com qualquer parte do corpo para evitar que a bola tocasse no solo. Não podiam ficar apoiados nos pés, ou seja, permaneciam sentados ou ajoelhados;

- Quando a bola tocava no solo ou fosse devolvida de maneira irregular, a outra equipe somava um ponto;

- Após cada ponto os participantes mudavam de posição na quadra;

- O jogo terminou quando uma equipe somou 15 pontos.

b) Variação do voleibol cooperativo realizado no item “a”

Esse jogo foi realizado com as mesmas regras do jogo “a”, apenas os participantes puderam ficar em pé e a altura da rede foi aumentada.

c) Voleibol de pano

Material usado: um pano grande, mais ou menos 3 X 3 metros, rede de voleibol e bola de voleibol.

Espaço usado: quadra de voleibol.

Disposição: o grupo foi dividido em 2 equipes com o mesmo número de participantes.

Desenvolvimento: cada participante segurou uma parte do pano. A bola ficou sobre o pano de um dos grupos. Esse grupo devia arremessar a bola sobre a rede para a quadra adversária. A equipe adversária não podia permitir que a bola tocasse o solo. Quando a bola tocasse no solo ou fosse arremessada fora da quadra ou ainda não passasse pelo espaço determinado pelo facilitador, a equipe oposta receberia um ponto. O jogo terminou quando uma equipe completou 20 pontos.

Objetivos dos jogos: estimular o trabalho em grupo, desenvolver o gosto pelo voleibol.

Reflexão: as atividades “a”, “b” e “c” despertaram o trabalho em grupo e a necessidade de usar a inteligência em detrimento da força. Ao iniciar o voleibol de pano, uma equipe tentou utilizar a força em demasia. Além de não conseguir arremessar a bola corretamente, deteriorou totalmente o pano. O focalizador trocou os panos e pediu para que os participantes elaborassem uma nova estratégia de modo a não danificar os panos e melhorar o desempenho. O jogo obteve mais motivação e melhor desempenho.

d) Basquetebol cooperativo

Material usado: duas cadeiras, fitas para identificar as equipes, cronômetro e bola.

Espaço usado: quadra.

Disposição: o grupo foi dividido em 2 equipes com o mesmo número de participantes.

Desenvolvimento: cada equipe distribuiu seus componentes na quadra de jogo. O capitão da equipe ficou em pé na cadeira colocada na linha de fundo da quadra. A equipe deveria trocar passes de bola, podendo movimentar apenas um dos pés. Toda vez que a bola chegasse ao capitão, somaria um ponto.

Seguiu-se o jogo a partir das seguintes orientações:

- a equipe sem a posse da bola levantava os braços tentando interceptá-la;
- toda a vez que a bola tocasse o solo, a posse mudava de equipe;
- o capitão não podia tocar nenhuma parte do corpo no solo;
- tempo de jogo: 10 minutos.

Objetivos: estimular o trabalho em grupo, proteger a bola de basquetebol movimentando apenas um pé, despertar o gosto pelo basquetebol e trabalhar o passe do basquetebol.

Reflexão: um número grande de participantes trabalhou o passe do basquetebol respeitando os limites e sem tocar no adversário.

e) Futebol caranguejo

Material usado: cones, fitas para identificar as equipes, cronômetro e bola.

Espaço usado: quadra.

Disposição: o grupo foi dividido em 2 equipes com o mesmo número de participantes.

Desenvolvimento: as equipes distribuíram seus participantes na quadra de jogo. Montamos uma trave (mini-treve) em cada linha de fundo do campo com uma área para evitar que jogadores ficassem dentro do gol. Os jogadores deslocavam-se imitando um caranguejo (apoiando os pés e mãos no chão). Podiam driblar, passar, chutar enfim, jogar o futebol normalmente.

As regras a serem seguidas foram:

- a bola não podia perder o contato com o solo;
- ninguém podia entrar na área de gol.
- tempo de jogo: 10 minutos.

Objetivos: estimular o trabalho em grupo e criar um futebol alternativo.

Reflexão: um número grande de participantes trabalhou em um pequeno espaço, respeitando os limites dos seus colegas.

f) Agarrado a você

Material usado: nenhum

Espaço usado: quadra.

Disposição: os participantes formaram duplas, de costas um para o outro, com os braços entrelaçados.

Desenvolvimento: o facilitador explicou que as duplas teriam que percorrer um determinado trajeto sem soltar os braços. Depois de algum tempo foi ampliado para quartetos.

Objetivos: estimular a cooperação, trabalho em equipe, desenvolver habilidades pessoais tais como amizade, respeito, solidariedade, empatia etc.

Reflexão: despertar a confiança no colega para o deslocamento de costas.

g) Equilibre seu colega nas costas

Material usado: nenhum

Espaço usado: quadra.

Disposição: os participantes formaram duplas de costas um para o outro.

Desenvolvimento: o facilitador explicou que um dos participantes deveria relaxar seu corpo permitindo que o colega o equilibrasse nas costas. Em seguida trocar os papéis.

Objetivos: despertar a confiança no colega e trabalhar o equilíbrio.

Reflexão: estimular a cooperação e a confiança no colega.

Encerramos as aulas-laboratório com um delicioso almoço cooperativo, realizado na Associação dos Servidores do Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira (ASCASGO), planejado e produzido pelos participantes.

Durante o almoço, além dos participantes brincarem com jogos de mesa e bocha, aproveitaram também para fazer uma reflexão de como os jogos cooperativos podem contribuir para a integração dos alunos do CASC GO.

Aproveitamos a oportunidade dividindo os participantes em grupos para realizar o grupo focal final.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os dados obtidos na pesquisa resultaram de entrevista diagnóstica, depoimentos, *check-list* (anexo 5), filmagens, fotografias e grupo focal. A partir do estudo e interpretação dos dados coletados fizemos uma análise comparativa com pesquisas realizadas por Maturana, Foucault, Valter Benjamin, Orlick, Soler, Brotto, Monteiro entre outros pesquisadores que defendem a utilização de todos os instrumentos possíveis para promover a inclusão, integração e socialização das pessoas. Neste estudo utilizamos os jogos cooperativos, pois acreditamos que o jogo utilizado adequadamente poderá interferir no comportamento e atitudes dos alunos.

Os depoimentos dos participantes constituíram-se em fatores primordiais para a análise dos dados.

A utilização do *check-list* serviu apenas para identificar os valores detectados pelos participantes nos jogos cooperativos realizados nas aulas-laboratório, complementando a pesquisa, não sendo considerado como fator preponderante.

As falas dos alunos, orientadas pelo roteiro semi-estruturado (anexo 6), foram transcritas na íntegra, constituindo-se como base primordial para a análise da pesquisa.

Analisamos os depoimentos de acordo com os seguintes aspectos: concordâncias/divergências, semelhanças/diferenças, agrupamento/distanciamento, entusiasmo/frustração, alegria/tristeza, inclusão/exclusão e outros valores que se manifestaram nas atividades, caracterizando aceitação ou não dos jogos cooperativos pelos alunos do CASC GO.

4.1 Análise do *Check-list*

Os dados apresentados na tabela 3 foram coletados por meio do *check-list*, respondido por 37 alunos do CASC GO. Procuramos identificar como os alunos sentiram-se durante a prática dos jogos cooperativos realizados nas aulas laboratórios.

Tabela 3 – Apresentação tabular do *Check-list*

Nº Questão	Característica correspondente ao sentimento – Valores identificados durante a prática dos jogos cooperativos.	Frequência	
		Nº	%
01	Alegria	36	97,3
02	Entusiasmo	37	100
03	Tristeza e frustração	00	00
04	Sentiu o seu valor	29	78,4
05	Confiança em si mesmo	31	83,8
06	Insegurança	02	5,4
07	Confiança nos amigos	36	97,3
08	Respeitado	36	97,3
09	Respeito pelos amigos	36	97,3
10	Que pôde se expressar livremente	33	89,2
11	Que atingiu seus objetivos	31	83,8
12	Que os objetivos do grupo foram atingidos	37	100
13	Que conseguiu resolver os problemas (os jogos) com calma	31	83,8
14	Que conseguiu pensar e buscar as soluções para os problemas	34	91,9
15	Que utilizou sua criatividade para criar alternativas	32	86,5
16	Respeito e carinho por seus companheiros	37	100

17	Satisfação em participar das atividades	37	100
18	Um clima de competição e brigas	00	00
19	Vontade de ajudar os (as) amigos (as) para realizar um jogo	37	100
20	Que podia ganhar sozinho(a)	02	5,4
21	Que podia ganhar junto com os outros amigos	37	100
22	Que todos os amigos colaboravam durante os jogos	33	89,2
23	Que estava jogando com os amigos	37	100
24	Que estava jogando contra os amigos	01	2,7
25	Que foi excluído de algum jogo	03	8,2
26	Cobrança dos amigos para ganhar um jogo	06	16,2
27	Rejeitado	00	00
28	Excluído	00	00
29	Desmotivação nas atividades realizadas	00	00
30	Não mudou a sua maneira de ver o jogo	02	5,4
31	Mudou a sua visão de jogo	35	94,6
32	Reconhece que precisa valorizar todas as pessoas que estão jogando	37	100
33	O jogo serve para identificar os mais fortes, cada um que busque o seu espaço, os mais fracos no jogo também serão na vida	03	8,2
34	Tanto no jogo quanto na vida, para que possamos melhorar a amizade, o respeito e a solidariedade temos que aprender a compartilhar as dificuldades e os benefícios	37	100

Fonte: pesquisa de campo

A análise do *check-list* demonstra que os jogos cooperativos proporcionaram a elevação da auto-estima nos participantes, gerando um ambiente inclusivo e de colaboração mútua que despertou sentimentos positivos, conforme verificamos nas respostas fornecidas pelos alunos.

Ao pedirmos para que os participantes marcassem “x” nas questões correspondentes aos valores destacados nos jogos cooperativos, obtivemos as seguintes respostas:

Alegria: 97% dos participantes destacaram que sentiram alegria durante a prática dos jogos cooperativos. Apenas um aluno não identificou essa característica. No grupo focal questionamos por que ele ficou triste durante os jogos cooperativos. Respondeu: “não é uma questão de sentir-se triste, me senti muito bem, gostei muito dessa experiência, por isso acredito que o entusiasmo supera a alegria, esses jogos foram diferente e deixaram-me entusiasmada”. Na declaração apresentada pelo entrevistado percebe-se a motivação em participar das atividades e a vontade de colocar em prática com outras pessoas.

Entusiasmo: 100% dos alunos sentiram-se entusiasmados ao participar dos jogos cooperativos. Soler (2005) afirma que todos sentem prazer em participar dos jogos cooperativos, pois sentem acolhimento, percebem que em algum momento poderão contribuir na busca do sucesso do seu grupo. Quando apresentam limitações, são encorajados a superá-las. O amor, a solidariedade e a cooperação contagiam todo o grupo. O jogo que consegue incluir todos os participantes gera um ambiente de alegria e de entusiasmo. Durante as atividades percebeu-se muita participação, descontração, motivação e alegria dos participantes. Ao término dos jogos, os participantes queriam repetir as atividades. Uma das características apresentadas por Brotto (1995) é de que no jogo cooperativo os participantes querem continuar jogando. Já no jogo competitivo querem que o jogo acabe o mais rápido possível. No depoimento final sugeriram repetir mais vezes os jogos durante o ano letivo, envolvendo “todos os alunos, professores e funcionários das escolas”.

No item que tratou sobre se os participantes sentiram o seu valor: para 78% dos participantes o valor individual se eleva na prática de jogos cooperativos. Ao negociar as estratégias para superar um obstáculo como, por exemplo, descobrir o enigma, na caça ao tesouro, todos participaram ativamente do jogo. O grupo ouviu a opinião de todos os integrantes, mesmo que algumas delas não solucionassem o problema. O mundo do trabalho, extremamente competitivo exige das empresas criatividade e trabalho em grupo; portanto, o sucesso poderá vir de idéias simples que em um primeiro momento parecem ineficazes. Ouvir a opinião dos trabalhadores que estão no chão das fábricas é mais uma mudança do mercado de trabalho e, para tanto, a escola deve desenvolver estratégias que mostre essa realidade.

Nas questões 7 e 8, quando abordamos a confiança em si mesmo e nos amigos, 97% dos participantes admitiram que a confiança aumenta quando não cobramos a vitória a qualquer custo. Segundo Maturana (2002), quando não damos o direito de errar, diminuímos a confiança nos participantes. O medo de se sentir ridicularizado pelos colegas diminui a confiança e a participação das pessoas.

Nas questões que abordaram o respeito, direito de expressão, soluções dos problemas em grupo, criatividade e companheirismo (questões 8 a 16), a maioria admitiu que nos jogos cooperativos são exercitados esses valores. O percentual manteve-se bastante elevado em todas as questões, ficando entre 83 e 100%. Comprova-se a tese de Orlick (1989): os jogos cooperativos propiciam uma cooperação mútua do grupo, estimulando a vitória para ser compartilhada por todos. Ao estimular a confiança dos alunos para buscar novos desafios, contamos com a ajuda dos participantes em todas as situações, eliminando o medo e o sentimento de fracasso. Os jogos também aproximaram os alunos melhorando a integração. Os jogos realizados permitiram, em primeiro lugar, aos participantes conhecerem melhor a si mesmos e depois conhecerem o grupo. Segundo Maturana (2002), quem não conhecer as suas próprias limitações terá dificuldade de conviver em grupo, gerando desta forma o individualismo, que é o marco da competição. Valorizando excessivamente a competição estaremos colocando as pessoas em oposição umas às outras (BROTTO, 2001), aumentando os problemas disciplinares entre nossos alunos.

Ao abordar a contribuição dos jogos cooperativos em relação à ajuda mútua, ganhar coletivamente, solidariedade e valorização do companheiro (questões 17, 19, 21, 22, 23, 32 e 34), os percentuais apresentados pelos participantes mantiveram-se próximo dos 100%, apenas a questão 22, que abordou a colaboração de todos os participantes durante os jogos, não obteve unanimidade. O grupo focal demonstrou que a estratégia adotada pelo pesquisador no basquete cooperativo e no futebol caranguejo, devido ao grande número de participantes (20 participantes por equipe), em determinados momentos deixou participantes alheios à atividade.

Nas questões que trataram da ação dos jogos cooperativos, ao perguntarmos quem sentiu que estava jogando contra os amigos, exclusão, cobrança para ganhar o jogo, rejeição (questões: 24, 25, 26, 27 e 28), os índices apresentados mantiveram-se bastante baixos, próximos a zero. Chamamos a atenção para a questão que abordou a cobrança dos amigos para ganhar o jogo. Nesta questão 6 participantes (16%) afirmaram que houve cobrança dos colegas para ganhar o jogo. Podemos analisar esse dado de duas maneiras: na primeira, quando o jogo for prazeroso e atraente instiga a participação ativa de todos os participantes. Entendemos que a nossa cultura estimula a busca pela vitória em qualquer jogo, motivando a cobrança dos participantes, mesmo que essa cobrança ocorra de maneira amistosa e amigável. Na segunda análise podemos destacar a excessiva cobrança dos participantes pela vitória. Segundo Maturana (2002, p. 75), “vivemos numa cultura que valida a competição e a luta, e frequentemente dizemos que a democracia é a livre disputa pelo poder”. Para Maturana o sistema capitalista, extremamente difundido em nossa sociedade, incute na mentalidade das pessoas a necessidade de estarem em constante competição para determinar quem são os

predestinados a comandar o sistema. Embora os dois pontos de vista tenham sentido nesta análise, na prática de jogos cooperativos realizados no CASCGO preferimos ficar com o primeiro, pois em nenhum momento percebeu-se rivalidade, exclusão e rejeição. A opinião dos participantes apontou nessa direção.

As questões que abordaram pontos negativos nos jogos cooperativos: tristeza e frustração, insegurança, clima de competição e brigas, rejeição, exclusão, desmotivação, clima de exclusão e brigas (3, 6, 18, 20, 24, 25, 27, 28 e 29) apresentaram índice baixíssimo. Comprovando-se mais uma vez que os jogos cooperativos

são propostas que buscam diminuir a agressividade nos jogos e na própria vida, promovendo em quem joga atitudes positivas, tais como: cooperação, solidariedade, amizade e comunicação. São jogos desenhados para o encontro, buscando a participação de todos e sempre desafiando rumo a objetivos coletivos (SOLER, 2005, p.51).

Finalizando a análise do *check-list* abordamos a motivação, visão do jogo na perspectiva cooperativa e o compartilhamento das dificuldades e benefícios (questões: 29, 30, 31 e 34). Apenas 2 participantes (5%) não mudaram a maneira de ver o jogo, eles afirmaram no grupo focal que já tinham realizado trabalhos semelhantes em outras escolas e no seu ambiente familiar sempre são trabalhados valores como forma de valorizar o outro em todas as circunstâncias, no entanto, esses jogos serviram para exercitar ainda mais a cooperação.

Segundo Monteiro (2006, p.166), o mundo contemporâneo está colocando em risco a própria vida. Para ele, estamos vivendo uma época de “tensões e diversidades. Um momento em que valores e práticas de direitos se contradizem em função do presente e das perspectivas de futuro”. Os jogos cooperativos tiveram a intenção de mostrar uma nova forma de trabalhar as aulas de educação física escolar, devolvendo aos alunos motivação, alegria, solidariedade, respeito, espírito de equipe e valores. Segundo Monteiro, esses valores foram deixados de lado pela angústia de um modelo ideal importado dos países ditos desenvolvidos. O *check-list* demonstrou ser possível atingir esse objetivo, mas para isso devemos nos preocupar mais com a felicidade e relacionamento das pessoas do que com a riqueza que elas têm ou poderão ter.

4.2 Análise e interpretação da entrevista baseada em Grupo Focal

Nesta etapa da pesquisa pretendeu-se analisar, por meio de entrevista em grupo focal (anexo 7), se o objetivo da pesquisa foi atingido, ou seja: jogos cooperativos são instrumentos adequados para promover a integração entre os alunos do CASCGO. Por meio dos depoimentos dos participantes, transcritos na íntegra, pretendemos observar se as utilizações de jogos com características cooperativas serão aceitos pelos alunos do CASCGO, bem como a contribuição da disciplina de educação física para a disseminação da cultura da cooperação e a relação entre a prática de jogos cooperativos e a socialização dos alunos do CASCGO.

Entendemos que o depoimento dos participantes das aulas-laboratório, partindo do ponto de vista de cada um, reflete o pensamento do corpo discente acerca das práticas desportivas desenvolvidas no CASCGO. Pretendíamos identificar os motivos que levam à falta de integração entre os alunos do CASCGO, principalmente entre alunos dos cursos técnico em agropecuária concomitante e técnico em agropecuária pós-médio; buscávamos, com esta pesquisa, verificar de que forma a disciplina de educação física vem atuando para promover a integração e qual alternativa poderá ser adotada pela escola para exercitar a integração e a cooperação.

Após identificar os motivos que levam à falta de integração entre os alunos do CASCGO e a forma como a disciplina de educação física vem agindo para promover a cultura esportiva da escola, propomos alternativas para solucionar os problemas e trabalhar atividades

cooperativas.

A participação dos alunos nas aulas-laboratório alternou-se, em decorrência principalmente dos horários da realização, período noturno e finais de semana, mas sempre ficou acima dos 70%.

Percebemos que as atividades realizadas nas aulas-laboratório possibilitaram uma reflexão sobre as práticas excludentes realizadas na escola, bem como a influência da mídia e o culto à tradição na disseminação da competição e da individualidade. Em uma abordagem teórica não seria possível sentir a dimensão do problema e apontar caminhos para solucioná-lo. Em um segundo momento, pretendemos analisar os jogos cooperativos como instrumentos de aproximação das diferenças e exercitar a pedagogia do amor. Para Maturana (2002) e para nós, a linguagem é o veículo indispensável para que haja um relacionamento pessoal, e para que a linguagem possa ocorrer de maneira satisfatória, é necessária uma boa convivência. Se não houver convivência, não há linguagem; não havendo linguagem, não há emoção; não havendo emoção, não há amor; não havendo amor, não há razão, pois precisa haver um equilíbrio entre a emoção e a razão. Em resumo, tentamos criar condições para facilitar o diálogo e a convivência entre todos os alunos da escola, estabelecendo um relacionamento entre parênteses²⁷ (MATURANA, 2002) com alunos das diferentes turmas, desta maneira todos podem participar das atividades promovidas na escola, levando novas idéias, independentemente da série que estão inseridos.

Quando iniciamos a pesquisa grupo focal, tomamos o cuidado de deixar os participantes à vontade para que fornecessem informações sinceras. Primeiramente pedimos se a filmadora não constrangia ninguém. O primeiro grupo não apresentou nenhuma objeção à presença da filmadora, já o segundo grupo preferiu que ela fosse desligada. Respeitamos o pedido dos participantes; aliás, em todos os momentos da pesquisa procuramos discutir cada etapa, dando autonomia aos alunos. A estratégia valorizou cada participante, criando uma cumplicidade em todos. Essa deveria ser uma constante nas aulas de educação física, rompendo com os paradigmas de que o aluno aprende por meio da repetição exaustiva de movimentos. A autonomia desperta a iniciativa dos alunos enriquecendo as aulas e conseqüentemente formando um cidadão crítico e inovador. Delors (2003), no quarto pilar da educação, sugere que a escola precisa ensinar o aluno “aprender a ser”, neste pilar propõe que a escola desenvolva uma metodologia de trabalho para que haja um desenvolvimento integral da pessoa: inteligência, sensibilidade, sentido ético, estético, responsabilidade pessoal, social, pensamento autônomo e crítico, preparando-o para agir criticamente na sua vida, decidindo por conta própria como agir, baseado em conhecimentos prévios. Mais do que preparar a pessoa para a vida, a escola precisa conferir forças intelectuais para compreender o mundo que a rodeia, comportando-se como atores responsáveis e justos. Ao exigir a repetição e a reprodução de movimentos, a escola estará, no máximo, adestrando seus alunos. Como observamos nos depoimentos dos participantes, “essas aulas chatas, sempre da mesma forma, não motivam a gente a levantar cedo para ir participar. Quando a gente perceber que as aulas melhorarem e todos puderem participar das atividades, a gente participa mais” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL). O excesso de informações permite ao aluno conhecer inúmeras opções de lazer, optando em participar daquelas que se sentem melhor. No nosso modo de entender, nenhuma atividade supera aquela que proporciona alegria e prazer nos

²⁷ Maturana (2002) afirma que existem 2 tipos de relacionamentos, um sem parênteses e o outro entre parênteses. No primeiro caso, encontramos grupos fechados que só admitem a opinião de integrantes do seu próprio grupo, por exemplo, os fanáticos religiosos que promovem guerras para eliminar as pessoas que têm opinião diferente das suas; para esses grupos só existem duas formas de ver as pessoas, ou elas pertencem ao seu grupo ou são seus inimigos. No segundo caso, encontramos pessoas sensatas, ponderadas, sem idéias pré-concebidas, que interpretam todas as opiniões, independentemente do grupo a que pertencem, fazendo prevalecer as idéias mais convincentes. Analisam a idéia em si e não o autor dela.

participantes. Ou seja, os jogos precisam contemplar o exercício do amor e da solidariedade entre os participantes; a bola, o placar e os movimentos são conseqüências.

Ao comentarmos com os participantes que a pesquisa diagnóstica apontou unanimidade de opinião na falta de integração e cooperação entre os alunos do CASCAGO, principalmente entre os alunos dos cursos técnicos em agropecuária concomitante e técnicos em agropecuária pós-médio, perguntamos: por que isso ocorre? Percebeu-se que existe uma cultura de privilegiar alunos dos últimos anos dos cursos técnicos em agropecuária, atribuindo-lhes *status*, poder e superioridade; normalmente isso vem atrelado à monitoria das Unidades Didáticas de Ensino e Produção (UDPs). Os alunos selecionados para ocupar a função de monitor

só querem saber de mandar e pressionar seus colegas. Na maioria das vezes nem têm competência para assumir essa função. A escola deveria definir claramente quais as funções do monitor, realizar mini-cursos preparatórios de liderança e poderia utilizar-se da experiência dos jogos cooperativos para despertar o espírito de trabalho em equipe. O monitor deveria ser selecionado por competência e conhecimento e não simplesmente por afinidade com o professor, pois monitor que é monitor precisa ser um líder para solucionar os problemas ocorridos no grupo e não querer que o grupo viva em função dele (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL).

Outro participante afirmou que

todas as práticas adotadas pela escola colocam os alunos em confronto, medindo forças para ver quem é superior. Os torneios são realizados entre séries, a disputa de monitoria ocorre entre as séries. Existe uma cultura antiga de que os alunos mais velhos têm privilégios. No primeiro ano recebem ordens, mas no último ano querem mandar e quando não conseguem oportunidade para isso, ficam revoltados (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL).

Na seqüência do debate segue um aluno: “não existem momentos para a gente se conhecer. Já se passou quase um semestre e eu tive a oportunidade de conhecer vários alunos somente agora, durante esses jogos. Tinha um inclusive que eu odiava”. Ao ser questionado por que não gostava desse aluno e agora mudou de opinião, ele disse:

um colega meu falou que ele não era flor-que-se-cheire, a partir deste momento nunca dei importância a ele, mas nos jogos cooperativos conversamos bastante durante as atividades e percebi que ele era uma pessoa bacana. Constatei que realmente se confirma aquilo que foi comentado durante os jogos: uma mentira contada durante muitas vezes da mesma forma passa a ser verdade (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL)

Entendemos que o sistema capitalista difundido na nossa sociedade estimula a competição e será uma constante na vida de cada cidadão; no entanto, a escola poderia deixar de ser um mero instrumento de adestramento e procurar trabalhar atividades que despertem o exercício de valores entre seus alunos para que possam conhecer melhor um ao outro, evitando os preconceitos e a cópia de práticas voltadas a atender uma “tradição burra”, como defende Valter Benjamin. Como afirmam os participantes “sempre foi assim e ninguém faz nada pra mudar”. Nas aulas-laboratório, a partir de jogos cooperativos propomos o exercício de romper com as hierarquias pré-estabelecidas colocando os alunos do CASCAGO em igualdade de condições. Os depoimentos dos participantes demonstraram que a prática traz

resultados positivos.

Na pergunta “o que mais chamou a sua atenção nos jogos cooperativos?” houve quase unanimidade na resposta: “nesses jogos cooperativos ninguém era melhor do que ninguém, todos eram importantes, e para superar os desafios tínhamos que trabalhar unido. O grupo ouvia todo mundo” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL).

Quando perguntamos aos participantes sobre “como poderíamos trabalhar a integração entre as diferentes séries nas aulas de educação física ou nos eventos desenvolvidos na escola?”, os depoimentos dos participantes apontaram para a necessidade de se realizar “qualquer atividade, desde que as turmas sejam misturadas para que um conheça melhor o outro. Os jogos da forma que foram realizados poderão contribuir muito” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL). Um segundo aluno se manifesta,

a disciplina de educação física poderia contribuir muito, mas da forma como ela é praticada fica difícil, aliás, até prejudica. Temos apenas uma aula por semana, o pós-médio nem tem aula de educação física. O professor distribui as bolas; as meninas, quando dá time jogam voleibol. Os meninos, aqueles que jogam melhor vão para a quadra de futebol e se acham os donos do pedaço. Aqueles que têm dificuldade, ou assistem aos outros jogarem ou nem aparecem no ginásio. As meninas que gostam de futebol, nem adianta reclamar. Se o professor procurasse mudar um pouco o jeito de trabalhar, usando de vez em quando alguns jogos tipo esses que fizemos nessa pesquisa, acho que mais gente participaria das aulas de educação física, teria mais respeito e mais vontade entre os participantes, caso contrário nem deveria ter educação física (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL).

Os participantes admitem também a necessidade de mais eventos esportivos durante o ano letivo, tomando o cuidado de misturar as turmas, “evitando as panelinhas, Irati contra o resto do mundo; 3ª contra 1ª e assim por diante. Fornecer teorias em sala de aula para despertar a reflexão sobre como o jogo deve ser praticado para fazer bem à saúde e promover a união dos alunos” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL).

Para buscar a opinião dos participantes acerca da influência dos jogos cooperativos na integração dos alunos do CASCGO e a contribuição da disciplina de educação física neste trabalho, foi perguntado: “em sua opinião, de que forma os jogos cooperativos poderão ser utilizados na escola para despertar a afetividade entre os alunos das diferentes séries e como a disciplina de educação física poderia contribuir para a disseminação da cultura da cooperação?”, os participantes apontaram para a necessidade de diversificar mais as atividades desenvolvidas nas aulas de educação física, saindo dos jogos convencionais monótonos e fazer um planejamento anual contendo torneios e outros eventos esportivos que envolvam os alunos de todas as séries em equipes mistas. A valorização da disciplina de educação física e a diversificação das atividades motivam a participação dos alunos. A persistir

essa monotonia aonde menos da metade dos alunos vão às aulas de educação física e ainda parte daqueles que vão ao ginásio ficam só assistindo, a disciplina além de não contribuir com nada ainda estimula a desunião, porque aqueles que se julgam os bons xingam quando os outros erram, desmotivando ainda mais. Se o professor de educação física de vez em quando realizasse atividades, tipo essas que nós tivemos a oportunidade de realizar nos jogos cooperativos, todos os alunos poderiam ter o mesmo pensamento que nós temos hoje. Com certeza mais gente teria vontade de participar das aulas (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL).

Outro participante respondeu que para os jogos cooperativos promoverem a cooperação basta “realizá-los”. Uma resposta curta nos trouxe um enorme significado. A partir do momento que os alunos têm oportunidade de conhecer um ao outro em um ambiente prazeroso certamente haverá o exercício da integração; caso contrário, se a escola preocupar-se apenas com as disciplinas técnicas voltadas à produção, estará formando um profissional com muitos conhecimentos técnicos, porém sem aplicação humana. Delors (2003), no terceiro pilar da educação propôs aprender a viver juntos. O mundo moderno exige constantes mudanças e quem não conseguir trabalhar em equipe terá dificuldade de inserir-se no mercado de trabalho. Cabe à escola realizar atividades que exercitem a convivência em sociedade.

Entendamos que o professor de educação física deve planejar suas aulas de maneira a respeitar as características individuais e o contexto dos seus alunos. Mas, para isso precisa desenvolver atividades que possibilitem uma participação ativa de todos, trabalhando a iniciativa, liderança e autonomia dos alunos. No entanto, quando ele assume uma postura não diretiva com o discurso que está trabalhando de forma democrática, na realidade está limitando-se à função de “almoxarife”, distribuindo o material no início da aula e recolhendo ao final. No nosso modo de entender, o professor que lançar mão da tendência pedagógica não diretiva e ou libertária, além de não trabalhar a construção do saber entre seus alunos, ainda prejudica a formação, pois as funções de ensinar são repassadas ao poder dominante, difundido pela mídia. Desta forma o aluno perderá a oportunidade de trabalhar conteúdos e técnicas para superar suas limitações, condicionando a reprodução do sistema capitalista neoliberal que prevê a “competição para selecionar os melhores”. Surgem as perguntas: Os melhores em quê? Para quê? Produção? Alienação? Os alunos pesquisados apontam para a necessidade de planejar as aulas e conteúdos para atender objetivos e sair da rotina, “quem não gosta de futebol ou voleibol ou ainda que não sabe jogar, nem adianta ir para o ginásio” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL).

Ao solicitarmos “qual atividade lhe deu mais satisfação? Por quê?” todos os participantes apontaram no mínimo uma atividade. A maioria dos participantes preferiu jogos com desafios para serem superados em equipe. A caça ao tesouro e a dança da cadeira cooperativa foram as atividades preferidas pelo grupo. A motivação e a participação dos alunos durante a realização dessas atividades comprovaram a resposta. “Na caça ao tesouro tivemos que ouvir as demais opiniões onde cada uma delas nos levava ao produto final. Então foi onde descobrimos que teríamos a ajuda do outro grupo. Todos buscamos juntos o mesmo tesouro. Todos saímos ganhando” outro aluno continuou, “foi uma atividade bem diferente e divertida”. O depoimento que mais chamou a atenção foi “(...) gostei muito dessa atividade, me esforcei ao máximo para libertar uma pessoa com quem eu nem conversava, mas conhecendo melhor durante os jogos percebi que é um cara legal” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL).

Alguns alunos apresentaram críticas para os jogos de quadra, como por exemplo o futebol caranguejo e o basquetebol cooperativo. Mesmo tendo sido desenvolvido com enfoque às diferenças, percebemos que o número excessivo de participantes acabou privilegiando a participação dos alunos mais fortes e mais hábeis.

Vários alunos pediram para que fosse repetido caça ao tesouro em outra data, envolvendo toda a escola e, de preferência, durante um dia inteiro. “Essa atividade realmente valoriza todos os participantes e une os alunos” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL).

Sabemos que a nossa proposta de pesquisa com jogos onde todos vencem ou todos perdem juntos é uma utopia, pois a sociedade está organizada para que haja uma concorrência entre as pessoas, determinando quem são as pessoas ideais para cada segmento social (neoliberalismo). O jogo é um dos instrumentos utilizados para fazer a “seleção justa”, desde que ocorra de forma sadia.

Comungando com o pensamento de Maturana (2002) quando diz que não existe

competição sadia, pois como poderemos dizer que é sadio um ambiente que valoriza apenas um, deixando a maioria de lado?, para buscar a opinião dos participantes a respeito desse tema, perguntamos: “nesse mundo onde a todo instante é estimulada a competição, você acredita na utopia da cooperação? Como exercitar isso?” Contagiados pelo espírito de solidariedade em decorrência dos jogos cooperativos praticados durante 2 meses, a maioria dos participantes afirmaram acreditar. Em seus depoimentos “acredito sim, e acho que este modo que você utilizou é o mais indicado, começando com grupos pequenos e assim que esses grupos pequenos entenderem o espírito da cooperação vão disseminar a idéia e conquistar novos horizontes”. Outro participante se manifesta: “(...) isso ocorre se houver pessoas que pensem à frente, abrindo novas formas de cooperação, fazendo o que a gente fez, já é um bom começo, basta levar isso à frente”. Um terceiro participante diz “com certeza, eu já acreditava e agora acredito ainda mais”. Muitos participantes comentaram da necessidade de propor exercícios para ver o mundo de vários ângulos, assim “cada um toma o seu caminho. Tudo começa por ‘eu’”. Apesar de a maioria acreditar nessa nova forma de realizar o jogo, dois participantes manifestaram-se contra a idéia. Para eles o exercício “é legal, valeu o exercício; porém, no mundo onde as pessoas competem pela beleza, inteligência, força, criatividade e muito mais, para você conseguir o emprego tem que ser mais tudo, você tem que ser mais para ser notado, a competição ainda prevalece. Eu acho que antes desses jogos a maioria não acreditava nisso”.

Houve muita discussão sobre essa questão, os participantes ponderaram sobre o significado real da competição, que é a criação de grupos isolados para facilitar a manipulação pela classe dominante. “Se a competição garantisse sucesso para os melhores, até poderia ser praticada, mas isso não ocorre porque quem vence na vida não são os melhores, são os mais malandros” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL). O depoimento justifica a necessidade de unir nossos alunos conscientizando-os de que o verdadeiro objetivo do jogo não é o sucesso dos melhores, mas o fracasso de todos. Um grupo desunido é fácil de dominar, não precisa interferência da classe dominante, eles controlam a si mesmos. Cabe ao poder dominante estimular “a livre e sadia competição”, ou seja, controlar a ordem para manter-se no poder.

O último tema abordado foi “qual a contribuição dos jogos cooperativos para a integração dos alunos do CASCGO e se os jogos cooperativos seriam aceitos por todos os alunos da escola?” Em relação à primeira parte da pergunta, quando nos referimos à contribuição dos jogos cooperativos para a integração dos alunos do CASCGO, todos os participantes concordaram que contribui muito. O depoimento apresentado confirma a hipótese, “seriam muito positivos, pois diminuiria a briga principalmente entre concomitante e sequencial, aqueles que participaram dos jogos mudaram sua forma de pensar (...)” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL). Na segunda parte da pergunta, quando questionamos se os jogos cooperativos seriam aceitos por todos os alunos do CASCGO, não houve unanimidade. Embora o depoimento da maioria dos participantes apontasse pela aceitação dos jogos cooperativos entre todos eles, alguns alunos afirmaram que “no início o professor de educação física terá um pouco de trabalho para mudar a concepção de jogo, pois a mídia e a tradição propagam a idéia de um futuro certo para o vencedor e, desta forma involuntariamente todos entram no jogo só pra ganhar” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL). Um segundo participante comentou: “entre todos os alunos acho que não, pois têm alguns que seria difícil mudar o pensamento, mas a grande maioria iria gostar, acho que no começo não seria totalmente cooperativo, mas iria mudar com certeza e iria mudar também o pensamento de muita gente, assim como tenho certeza que mudou no nosso grupo durante as atividades” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL). Mas, a idéia de trabalhar uma nova concepção poderia quebrar a rotina e despertar o prazer da prática de atividades físicas em detrimento da competição. “(...) Os resultados seriam os melhores, pois só assim perceberiam que nesse mundo nada se faz sem a ajuda do outro, e que não é pisando nos outros que você chega mais

alto. Pelo contrário (...).” Outro participante tem a opinião de que o dia-a-dia da escola é muito estressante e falta tempo para exercitar a cooperação entre as turmas, por isso acredita que os jogos poderiam eliminar a tensão entre os alunos, decorrente da carga excessiva de trabalho. Em seu depoimento diz: “o nosso colégio necessita de atividades como essas, tanto para melhorar o relacionamento entre os alunos, funcionários e professores como para aliviar um pouco a barra, afinal de contas estudar aqui não é nada fácil, então qualquer atividade que todos participam e que desperte a vontade e prazer em realizar é super bem-vinda” (DEPOIMENTO GRUPO FOCAL).

Podemos afirmar que a realização do grupo focal foi a parte mais prazerosa da pesquisa. A participação e os depoimentos superaram nossas expectativas. Inicialmente, tínhamos a preocupação de que os depoimentos pudessem ser limitados e não atenderem os objetivos da pesquisa, mas ocorreu exatamente o contrário, os participantes demonstraram-se descontraídos e participativos. As sugestões apresentadas poderão contribuir muito para a valorização da disciplina de educação física na formação dos alunos do CASCGO, servindo de instrumento para promover a integração entre os alunos da escola.

Os depoimentos apontaram para a necessidade de se criar atividades esportivas diversificadas, saindo das atividades rotineiras tradicionais e monótonas que tiram o entusiasmo e a alegria dos participantes, atendendo a um grupo limitado de pessoas – normalmente os mais habilidosos – excluindo os demais e incentivando a rivalidade entre os alunos. Para os participantes, os jogos cooperativos são instrumentos apropriados para promover a motivação e aumentar a participação dos alunos do CASCGO nas aulas de educação física e nos jogos realizados na escola.

A pesquisa mostrou também que é possível criar um novo olhar na disciplina de educação física e no jogo, fazendo deles instrumentos para aproximar as pessoas. Para isso, a escola precisa propor atividades e momentos aos alunos, funcionários e professores para que eles possam conhecer-se melhor. A proximidade entre alunos das diferentes séries, professores e funcionários gera um ambiente de amor que, segundo Maturana (2002), é a base para o diálogo e a integração entre todos.

Os jogos cooperativos possibilitaram a aproximação entre os alunos do CASCGO. Com a metodologia empregada na execução das atividades proporcionamos o exercício do diálogo permitindo que os participantes conhecessem melhor um ao outro.

Para encerrar, desejamos nesta nossa suposta utopia²⁸ que a mídia e os defensores da tradição rompam com o modelo-padrão e passem a disseminar valores e ética entre toda a sociedade, e que a cooperação e a solidariedade sejam metas principais entre todos os cidadãos, independentemente das limitações de cada um.

²⁸ A utopia aqui é vista como um sonho possível de ser realizado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhando com crianças e jovens há muitos anos, percebemos que a qualidade do ensino está estritamente ligada à aceitação de todas as pessoas no grupo. Embora essa constatação inicialmente se fundamentasse apenas em bases empíricas, percebíamos que a aceitação das pessoas com suas qualidades e defeitos interferiam diretamente na motivação, no empenho, na ajuda mútua, na dimensão dos desafios, na conquista dos objetivos propostos e, conseqüentemente, no aprendizado. O bom relacionamento entre professores, funcionários e alunos interfere diretamente na aprendizagem, pois sabemos que todas as crianças aprendem, mesmo que isso ocorra em velocidade diferente.

Por outro lado, em ambientes escolares onde impera o individualismo e o egoísmo percebemos um ambiente frio, dividido em classes; de um lado encontramos aqueles que têm mais facilidade para executar uma determinada tarefa, e do outro permanecem conformados aqueles que apresentam mais dificuldades. Essas escolas apresentam um elevado número de faltas de alunos, professores e funcionários, um alto índice de violência, evasão escolar, reprovação e dificuldade de inserção dos alunos egressos no mercado de trabalho.

Percebemos também que a maneira com que as pessoas agem durante as práticas esportivas realizadas na escola está diretamente relacionada com as suas atitudes no cotidiano. Segundo Friedmann (*apud* ABRAHÃO, 2004), no esporte a pessoa demonstra quem ela realmente é. Segundo o autor, “(...) se eu jogo como vivo então eu vivo como jogo” (p.52). Quem busca a vitória a qualquer custo, desprezando a ética e o valor moral, também o faz na vida cotidiana, embora os instrumentos utilizados sejam diferentes. Em contrapartida, as pessoas que fazem do esporte um instrumento de aproximação das diferenças, motivando o grupo para a superação de novos desafios, saindo do sedentarismo e melhorando a qualidade de vida, são pessoas alegres, extremamente éticas e humanas. Os grupos coordenados por essas pessoas trabalham em harmonia e de forma cooperativa.

Após esta longa caminhada lendo, estudando e coletando dados sobre os jogos cooperativos numa perspectiva solidária e humana, comprovamos cientificamente as hipóteses percebidas na prática. Os resultados apresentados levam-nos a concordar com Maturana (2002, p. 24): “sem a aceitação do outro na convivência, não há fenômeno social”²⁹. Concordamos também com esse autor quando defende em suas pesquisas que as pessoas indesejadas adoecem mais facilmente. A doença nem sempre é vista sob uma perspectiva física, pode ser observada sob uma perspectiva psíquica e social. Na área desportiva encontramos, por exemplo, alunos doentes socialmente ao deixarem de participar de um jogo em decorrência de limitação física e atlética; por outro lado, temos alunos doentes socialmente por apresentarem excelente desempenho atlético, que procuram compensar a frustração enfrentada em sala de aula, quando apresentam dificuldade nas atividades cognitivas e por esta razão também são excluídos.

A pesquisa demonstrou que apenas o domínio afetivo pode ser trabalhado com todas as pessoas, independentemente do desempenho individual na área cognitiva e motora. Ao trabalhar o domínio afetivo estamos propondo o exercício do amor, que é a base para o sucesso em qualquer atividade humana. A gíria popular nos diz “o amor move montanhas”; se houver amor haverá aceitação do outro. Por meio dos jogos cooperativos percebemos ser possível desenvolver jogos onde todos os indivíduos podem participar, contribuindo com o grupo de acordo com as características e potencialidades de cada um. A cooperação, solidariedade e respeito entre os participantes possibilitam que ao término do jogo todos saiam vencedores, como propõe Brotto, Soler e Orlick.

Nas aulas-laboratório, quando eliminamos a competição e estimulamos a

²⁹ Entendemos como fenômeno social qualquer relacionamento entre mais de uma pessoa.

solidariedade, percebemos que o respeito e a valorização entre os participantes das diferentes séries passaram a imperar, gerando um clima de amor, favorável para o exercício do respeito e da socialização. Apesar disso, segundo Barcelos (2006, p.6),

queremos que o amor seja uma consequência da socialização, nunca sua fonte, porque queremos que as relações que destroem o amor, como a competição, sejam relações sociais legítimas. A competição é anti-social. A competição, como uma atividade humana, implica na negação do outro, fechando seu domínio de existência no domínio da competição. A competição nega o amor. Membros das culturas modernas pregam a competição como uma fonte de progresso. Eu penso que a competição gera cegueira, porque nega o outro e reduz a criatividade, reduzindo as circunstâncias de coexistência.

O autor afirma também que a origem antropológica do homem não se deu na competição, mas através da cooperação, e para que haja cooperação é necessário haver amor.

Entendemos como Barcelos, nas aulas de educação física, a exemplo do que ocorre no CASCGO, os professores estimulam a exclusão entre os alunos ao valorizar excessivamente a competição, principalmente quando ela é realizada entre equipes formadas por séries, municípios e estados diferentes. A prática estimula a rivalidade e a violência entre os participantes afastando-os das práticas esportivas; aqueles que conseguem inserir-se nesses jogos com características extremamente excludentes apresentam um comportamento agressivo e egoísta. Os depoimentos dos alunos mostraram que somente o trabalho com atividades diferenciadas pode despertar o exercício do amor e promover a socialização, nunca o inverso. Não podemos esperar socialização entre nossos alunos sem trabalhar atividades que desperte o amor entre eles. Em outras palavras, como a escola pode esperar uma boa integração entre alunos das diferentes séries se constantemente coloca-os em confronto?

Pensamos que a escola precisa mudar o conceito da necessidade da competição para melhorar a qualidade dos profissionais, bem como a disciplina de educação física deve preocupar-se mais em educar do que formar atletas. Para que tenhamos o maior número de pessoas incluídas e vencedoras nesse mundo extremamente competitivo, é necessário eliminar a competição e exercitar a cooperação.

A pesquisa identificou que os principais fatores que interferem na integração dos alunos do CASCGO são:

- 1 – a monitoria das UDPs: na opinião dos alunos, a monitoria será um instrumento para exercitar a liderança somente quando os professores prepararem os alunos para ocupar a função. No momento, esta prática serve apenas para solucionar os problemas momentâneos dos professores pela falta de profissionais para atuar diretamente nas unidades e motivar a rivalidade entre os alunos, pois o monitor “serve apenas para cuidar dos demais alunos”;
- 2 – escassez de aulas de educação física: o currículo prevê apenas uma aula de educação física semanal para o curso técnico em agropecuária concomitante, os demais cursos não têm aula de educação física;
- 3 – carga excessiva de atividades escolares: estudando em período integral com uma carga excessiva de atividades, falta tempo para o lazer. As atividades esportivas limitam-se à competição entre séries;
- 4 – falta de atividades esportivas envolvendo alunos de séries diferentes: a escola precisa desenvolver mais eventos e atividades esportivas formando equipes mistas para que os alunos possam conhecer um ao outro;
- 5 – valorização excessiva da competição nos jogos realizados na escola: em decorrência da escassez de aulas de educação física para exercitar o jogo como instrumento socializador, todos os eventos promovidos pela escola incentiva a competição, valorizando apenas o

resultado final em detrimento do esporte para a saúde;

6 – cultura do “tradicionalismo”: tradicionalmente os alunos mais velhos ocupam a função de monitoria e vencem a maioria dos campeonatos e torneios desenvolvidos na escola, essa cultura inferioriza os alunos novatos ao mesmo tempo que atribui uma superioridade aos alunos com mais tempo de escola. Os alunos incutem no seu subconsciente a necessidade de substituir os alunos veteranos no próximo ano, sem mudar nada;

7 – O prof^o de educação física assumiu uma postura não diretiva, esperando que os alunos pratiquem atividades esportivas por conta própria, mas isso não vem ocorrendo. A falta de planejamento leva um número limitado de alunos (os mais habilidosos) a praticar atividades esportivas e normalmente optam por atividades difundidas na mídia, seguindo os mesmos padrões, sem dar-se conta dos interesses camuflados.

Para trabalhar os problemas identificados anteriormente, a escola poderá fazer uso dos jogos cooperativos. A sugestão dos participantes foi de fazer um treinamento entre os monitores, com atividades cooperativas despertando, primeiramente, o espírito de solidariedade nos líderes; incluir um número maior de aulas de educação física, no mínimo 3 aulas por semana, a todos os alunos; realizar mais eventos esportivos mesclando as equipes com alunos das diferentes séries; reservar um horário diário para a prática esportiva, motivando intensivamente para a participação de todos os alunos e diversificar as atividades esportivas da escola para que os alunos com limitação atlética possam participar. Essas atividades proporcionariam maior conhecimento dos alunos das diferentes séries, facilitando a integração.

Notamos que por meio dos jogos cooperativos os alunos das diferentes séries foram aceitos e respeitados, e participaram das atividades desenvolvidas com entusiasmo e motivação. As atividades proporcionaram o diálogo e o conhecimento entre todos os participantes.

A partir do momento que os participantes entenderam o objetivo do trabalho, e convém salientar que isso ocorreu no início das aulas-laboratório, percebemos o esforço de cada membro para ajudar aqueles que apresentavam dificuldades. Contrariando o discurso difundido de que “se não houver competição não tem graça”, mesmo com a ausência de competição, a cada atividade nova aumentava a participação e a motivação. A única diferença marcante foi a ausência de palavrões e ofensas, comuns nos jogos tradicionais.

O depoimento dos participantes mostrou que as atividades desafiadoras que rompem com o modelo-padrão são mais atrativas, como por exemplo a dança da cadeira cooperativa, o voleibol cooperativo e a caça ao tesouro, contrariando mais uma vez o discurso tradicional de que os alunos gostam apenas dos jogos terminados em “bol” (futebol, voleibol, handebol etc.). Na verdade nossos alunos gostam de realizar atividades prazerosas e desafiadoras, desde que sejam bem planejadas e de acordo com a realidade de cada grupo.

No encerramento da pesquisa de campo, por iniciativa dos participantes, foi realizado um almoço cooperativo. Como ocorre ao término de qualquer evento, várias pessoas dão depoimentos. Uma determinada fala chamou-nos a atenção “não devemos ser egoístas e ficar com essa experiência somente pra nós, devemos socializar com os colegas que não tiveram a oportunidade de participar”. Para a nossa felicidade, um mês após concluída a pesquisa de campo, os alunos do CASC GO realizaram a festa junina cooperativa. Mais uma vez ficou provado que os alunos têm capacidade e força de vontade para criar um mundo mais humano e justo. Entretanto, para que isso ocorra precisamos criar condições favoráveis. Os jogos cooperativos poderão ser o vínculo para articular as forças individuais para um trabalho coletivo.

6 CONCLUSÃO

A pesquisa nos apontou um conjunto de atividades a serem realizadas entre os alunos do CASCGO com a finalidade de promover a cooperação, bem como oferece subsídios para adaptá-las quando não atingirem o objetivo desejado. O resultado alcançado possibilita que a escola monte um calendário sistemático, com modalidades e metodologias adequadas para promover a integração dos alunos da escola. A pesquisa encontrou respostas para as dúvidas que rondam o corpo docente e administrativo da escola, quer sejam: Que tipos de jogos poderão ser desenvolvidos entre os alunos do CASCGO? Quais as melhores estratégias para aplicá-los? Um programa sistemático de jogos com características cooperativas contribui para a integração dos alunos do CASCGO. Demonstrou ser possível criar a cultura dos jogos cooperativos na comunidade escolar em detrimento dos jogos tradicionais, voltados exclusivamente à competição e de que maneira a disciplina de educação física poderá contribuir para a cultura da cooperação.

Os resultados apontaram que a escolha adequada das modalidades esportivas, bem como a diversificação, dosadas e aplicadas adequadamente, é o melhor caminho para a concretização do nosso sonho: formar uma sociedade mais solidária, mais justa, mais cooperativa e menos competitiva, menos violenta, enfim, uma sociedade que respeite as diferenças e promova um ambiente aberto para as discussões.

O trabalho apresentou argumentos a respeito da necessidade de configurar um novo paradigma educacional. Apontou para a vivência de valores humanos por meio de jogos cooperativos praticados nas aulas de educação física escolar e levados para a vida. Para isso propusemos mais que uma proposta pedagógica, por considerarmos ser a proposta um efetivo exercício para estimular a qualidade do relacionamento entre as pessoas.

A pesquisa mostrou que por meio da prática de jogos cooperativos a serem desenvolvidos entre os alunos do CASCGO poderemos mudar os paradigmas do esporte escolar, criando a cultura do esporte de cooperação em detrimento da competição, melhorando o relacionamento entre os alunos. O respeito às individualidades estimulará uma convivência harmônica no internato e em todas as práticas de ensino realizadas na escola, podendo ser disseminado nas comunidades de origem dos alunos.

A pesquisa mostrou também que ao desenvolvermos atividades que despertem o diálogo entre os alunos do CASCGO, aumentam neles a auto-estima, o respeito, a integração e a cooperação, motivando todos eles a praticarem atividades esportivas, independentemente da aptidão atlética.

Para fechar este trabalho, sugerimos que os professores de educação física desenvolvam atividades simples para contemplar o maior número possível de alunos, pois na maioria das vezes, os melhores resultados não são obtidos com iniciativas extraordinárias que demandam alto investimento, mas com atividades simples, em que cada um tenha a oportunidade de mostrar o seu valor, ou melhor, sentir-se útil.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRAHÃO, S.R. Dissertação de mestrado – **A relevância dos jogos cooperativos na formação dos professores de educação física: uma possibilidade de mudança de paradigma**. Curitiba/PR: UFPR, 2004.
- AZEVEDO, E.S e SHIGUNOV, V. **Reflexões sobre as abordagens pedagógicas em educação física**. Disponível na internet, www.kinein.ufsc.br/edito1/artigo2.pdf, acessado em 28/10/2006.
- BARBOSA, C.L.A. **Educação física escolar: as representações sociais**. Rio de Janeiro/RJ: Shape, 2001.
- BARCELOS, V. **Por uma ecologia da aprendizagem humana – o amor como princípio epistemológico em Humberto R. Maturana**. Porto Alegre – ano XXIX, nº 03 (60), p. 581-597, set/dez. 2006.
- BENASSULY, J.S. **A formação do professor reflexivo e inventivo**. In Linhares, C. & Leal, M.C (org). **Formação de professores: uma crítica à razão e à política hegemônicas**, Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- BENJAMIN V. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a Educação**. São Paulo: D. 34, 2002.
- BETTI, M. **Educação física e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991.
- BRINHOSA, M. C. **Histórico da proposta**. In: **Estado de Santa Catarina**. Secretaria do Estado da Educação. Proposta curricular. Florianópolis, Coordenadoria do Ensino, 1991.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos. Um exercício de com-vivência**. São Paulo: SESC, 1999.
- _____. **Jogos cooperativos**. Se o importante é competir, o fundamental é cooperar, São Paulo: Cepeusp, 1995.
- _____. **Jogos Cooperativos**. O jogo e o esporte como um exercício de convivência, Santos: projeto cooperação, 2001.
- CERVO, Amado Luiz. **Metodologia científica**. 3 ed. São Paulo: Mc Graw-Hill do Brasil, 1983.
- CORREIA, M.M. **Trabalhando com jogos cooperativos**. Campinas/SP: Papyrus, 2006.
- DANTAS, A.S. **Política Educacional e configurações dos currículos de formação de técnicos em agropecuária, nos anos 90: Regulação ou emancipação?** (tese de doutorado – UFRRJ). 2003.
- DELORS, J. **Educação: um tesouro a descobrir**. 2 ed. São Paulo: Cortez Brasília, DF: MEC/UNESCO, 2003.
- FOUCAULT, M. **Problematização do sujeito: psicologia, psiquiatria e psicanálise**. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e punir – história da violência nas prisões**. 32 ed. Petrópolis/RJ: Ed. Vozes, 1987.

FREIRE, J.B.S. **Educação física de corpo inteiro. Teoria e prática da educação física.** Campinas: Scipione, 1992.

FREIRE, P. **Educação e mudança.** 24 ed. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2001.

FUSARI, M.F.R.; FERRAZ M.H.C.T. **Arte na Educação Escolar.** São Paulo: Cortez, 1992.

GALLO, S. **Foucault: (re) pensar a educação.** In NETO, A. V; RAGO, M. (org). Figuras de Foucault. Belo Horizonte: Autêntica 2006, v. 1, p. 253-260.

GARDNER, H. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática.** Porto Alegre/RS: Artes Médicas, 1995.

GATTI, B. **Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas.** Brasília: Líber Livros 2005.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GONÇALVES, M.C. **Aprendendo a educação física: da técnica aplicada ao movimento livre.** Curitiba/PR: Bolsa Nacional do Livro, 2002.

KAMII, C. **Jogos em grupo na educação infantil.** São Paulo/SP: Trajetória cultural, 1991.

KISHIMOTO, T.M. **O brinquedo na educação. Considerações históricas.** Idéias, São Paulo, v.7 [197?], p. 39-45.

KOHAN, W.O. **Foucault 80 anos** (Org). Walter Omar Kohan e José Gondra. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte.** Ijuí: UNIJUI, 1996.

LIBÂNEO, J.C. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítica-social dos conteúdos.** 8 ed. São Paulo: Loyola, 1989.

_____. **Tendências pedagógicas na prática Escolar:** Revista da Associação Nacional de Educação – Ande, São Paulo, n. 06, p. 11-19, 1983.

LINHARES, C. & LEAL M. C. **Formação de professores: uma crítica à razão e à política hegemônicas.** Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

LUCKESI, C.C.; CANDAU, V. M. F.. **O papel da didática na formação do educador.** São Paulo: Vozes, 1994.

MAGRO, C. **A origem do humano.** In Maturana, H. (org). A ontologia da realidade. 3 ed. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

MATURANA, R. H. **Formação humana e capacitação.** Petrópolis/RJ: Vozes, 2000.

_____. **A ontologia da realidade.** 3 ed. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

_____. **Emoções e linguagem na Educação e na política.** 3 ed. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

MONTEIRO, A. J. J. (ORG.) **Política de não-violência, formação de professores e valores na educação superior: perspectivas de uma etnopedagogia possível.** Niterói/RJ/2006, nº

11.

_____. **Caminhos da liberdade: uma perspectiva educacional do Oriente - Ocidente.** In Linhares, C. & Leal, M.C (org). Formação de professores: uma crítica à razão e à política hegemônicas, Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

NASCIMENTO, Milton & BRANT, Fernando. **Coração Civil.** Disponível em: < <http://letras.terra.com.br/milton-nascimento/47420/>>. Acesso em fevereiro de 2008.

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

RAGO, M. **Figuras de Foucault** (org). Margareth Rago e Alfredo Veiga Neto. Belo Horizonte: autêntica, 2006.

RIBEIRO, I.C. **Educação ambiental: a formação de professores.** São Francisco do Sul/SC, 2006.

RICHARDSON, R.J. **Pesquisa social: métodos e técnicas.** 3 ed. São Paulo: Atlas 1999.

Santa Catarina, Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Proposta curricular de Santa Catarina:** Florianópolis/SC: COGEN, 1998.

SANTOS, A. **Teorias e métodos pedagógicos sob a ótica do pensamento.** Cap. 2. p.59-78. 2005.

SCHEMES, J.. **A pedagogia da alteridade.** Disponível na internet www.jorgeschemes@yahoo.com.br, acessado em 05/03/2006.

SCHRAMM, M.L.K. **As tendências pedagógicas e o ensino-aprendizagem da arte.** Disponível na internet www.artenaescola.org.br/pesquise_artigos_textos.php?id_m=23, acessado em 02/12/2006.

Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: educação física.** Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. **Parâmetros curriculares nacionais: educação física.** 3 ed. Brasília: MEC/SEF, 2001.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ – DEPARTAMENTO DE ENSINO MÉDIO. **Orientações curriculares de educação física.** Disponível na internet, www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/portal/semana/texto_edfisica.pdf, acessado em 02/12/2006.

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

TEIXEIRA, M. **Entendendo os jogos.** Revista Jogos Cooperativos. Barueri, v.1, set. 2001.

THIOLLENT, Michael. **Metodologia da pesquisa-ação.** 11 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais – A pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987.

VEIGA NETO, A. **Dominação, violência, poder e educação escolar em tempos de império.** In RAGO, M. (org) Figuras de Foucault. Belo Horizonte, 2006

VEIGA NETO, A. **Resenha do livro Foucault e a educação.** Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

8 ANEXOS

- 1 – Termo de autorização para divulgação de imagens.
- 2 – Pesquisa diagnóstica.
- 3 – Enigmas da caça ao tesouro
- 4 – Mapa da caça ao tesouro
- 5 – *Check-list*
- 6 – Roteiro para nortear o Grupo Focal Final
- 7 – Transcrição do grupo focal

Anexo 1 – Termo de autorização para divulgação de imagens

PESQUISA DE CAMPO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AGRÍCOLA/PPGEA.

Pesquisador: Joverci Antonio Pocera

Orientador da pesquisa: Dr. Aloísio J. J. Monteiro

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro/UFRRJ e Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira/CASCGO.

Prezado aluno (a):

Estamos elaborando uma dissertação de mestrado em Educação Agrícola e vimos pedir sua colaboração na pesquisa de campo. Sua participação nas aulas planejadas é de fundamental importância, da mesma forma que contamos com a opinião sincera, que vá refletir o seu pensamento. Os dados coletados serão analisados dando suporte à dissertação. Por favor, responda a todas as questões.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, _____, _____ anos, juntamente com o pesquisador responsável, declaro ter lido o presente documento e compreendido o seu significado, que informa o seguinte:

1. Estou autorizando, de minha livre vontade, a participação em todas as etapas da pesquisa.
2. Fui esclarecido que poderei anular a autorização para participar desta pesquisa em qualquer momento, sem nenhum prejuízo.
3. Fui esclarecido que serão realizadas entrevistas por meio de grupos focais para coleta de dados.
4. Fui esclarecido que serão realizadas aulas-laboratório (atividades práticas) para coleta de dados.
5. Fui esclarecido que será realizado um *check-list* para coleta de dados.
6. Fui esclarecido que serão realizadas filmagens e gravações para a coleta de dados.
7. Fui esclarecido que o nome do participante será mantido em sigilo absoluto.
8. Se o aluno for menor de idade, deverá receber o consentimento do seu responsável.

Nome do Aluno (a): _____

CPF: _____ RG: _____

Assinatura: _____

Nome do responsável (se menor de idade): _____

Assinatura do responsável (se menor de idade): _____

Nome do pesquisador responsável: Joverci Antonio Pocera.

Assinatura: _____ Data ____/____/____

Anexo 2 – Pesquisa diagnóstica

- 1) Quais as atividades mais presentes nas práticas esportivas?
- 2) Das atividades realizadas, qual lhe deu mais satisfação? Por quê?
- 3) O que você mudaria nos jogos realizados? O que colocaria ou excluiria?
- 4) Como você se sente quando ganha? Por quê?
- 5) Como você se sente quando perde? Por quê?
- 6) O que é competir para você?
- 7) O que é cooperar para você?
- 8) Quando você acha que está cooperando?
- 9) Quando você acha que está competindo?
- 10) Quando participa de um jogo, existe alguém excluído. Por que motivo?
- 11) Em sua opinião, existem pessoas que não gostam de Educação Física? Por quê?
- 12) A que você atribuiria o fato de algumas crianças serem discriminadas pelos seus colegas nos jogos?
- 13) Em sua opinião, a aula de Educação Física que você vivenciou até hoje é inclusiva ou exclusiva? Por quê?
- 14) É possível trabalhar valores humanos nas aulas de Educação Física? Como?
- 15) No dia-a-dia, onde você vê a competição?
- 16) No dia a dia, onde você vê a cooperação?
- 17) Como a cooperação pode ajudar nas aulas e no dia a dia?
- 18) Você acha que existe cooperação entre os alunos das diferentes séries? Justifique.
- 19) Você acha que existe integração entre todos os alunos do CASCGO? Justifique.
- 20) Todas as atividades esportivas realizadas no CASCGO promovem a integração e a cooperação entre os alunos? Justifique.

- 21) De que forma a disciplina de Educação Física pode contribuir para a cultura da cooperação?
- 22) Trabalhando atividades que estimulem a cooperação, a escola estará contribuindo para a melhoria da qualidade de vida da comunidade de origem dos alunos? Justifique.
- 23) Se desenvolver o espírito cooperativo entre os alunos do CASCGO estarei contribuindo na sua formação profissional? Como?
- 24) Você acredita na mudança da cultura da competição para a cultura da cooperação?
- 25) Como foram as aulas de educação física na sua formação básica (ginásio e ou ensino médio)?

Anexo 3 – Enigmas da caça ao tesouro

A forma como a chuva cai + o produto extraído em abundância da Serra Pelada nos anos 90 dizem onde estou. Como na escola estou espalhado por todos os cantos, procure o primeiro pé próximo da porta de saída do local mais seguro do colégio.

Podem me controlar de acordo com a época do ano, mas jamais vocês me deixarão feliz, pois trabalho sempre chorando, principalmente quando o professor Vicente e a professora Mara ficam me controlando. Estou encima do meu pai.

Fico sempre de pernas abertas para que o vermelho e o amarelo “subam” em mim, para o branco não dou muita importância, mas sobe em mim também. O Manico (da mecanização) não fica pra traz, pois “sobe” em mim também. Pegue-me antes que eu feche as pernas e acabará com a mamata de todos.

O Edson Arantes do Nascimento me penetrou muito, o Artur Coimbra também o fez. Estou te esperando bem ao sul, louco pra ser penetrado também.

No colégio sou o que mais absorvo energia. Se tiveres dúvida acrescente o artigo masculino “o” e “h” no resultado da equação $500 + 500$.

Já estive no norte, o sudeste conheço bem, o sul nem falo, pois conheço também. Hoje na terceira idade, tenho pouca disposição, mas não deixo ninguém na mão, muito menos o Claudionor (motorista). Estou na minha identificação.

Eu e o Professor Vicente praticamos esportes juntos, por isso nosso porte físico é semelhante, estou agarrado no meu chapéu, mas cuidado que ofereço muito perigo. Se soltarem flatos tem o mesmo aroma e o mesmo significado popular.

Não sou Nescau, mas quando o Eleotério me absorve também garanto energia que dá gosto. Estou agarrado na base. Se não economizarem água trabalharei sem parar.

Sou comprida e molinha, pena que muitos me apreciam durinha. Estou na casa de minhas filhas, fazendo companhia com minhas amigas, na porta de entrada. Não prejudique o meu setor porque a prof^a Anelise ficará uma fera.

Somos duas irmãs, no entanto cresci mais do que a outra, além de ser mais nova e bonita. No entanto, a escola prefere a mais baixa e feia, a ponto de me deixar de lado. Estou agarrada em meu pé. Um lembrete, no verão estou quase sempre de barriga vazia.

No colégio sou mais pesado do que o Amaral. Meus filhos adoram os hábitos de muitos alunos, por isso o Amaral provavelmente reservará um lugar a eles em nossa companhia. Venha depressa para me apanhar, mas não siga a minha fama por que você pode se dar mal, estou no comando principal.

Pegue o nome vulgar do ânus "agora". Acrescente o maior estádio de futebol de mundo que lembram onde estou. No colégio estamos por todos os lados, mas eu estou no berçário, chutando com o pé direito.

Sem mim o colégio não estaria construído aqui. Tenho tanto carinho que recebo vocês todas às manhãs. Estou agarrado no jardim que me embeleza.

Muita gente passa por mim diariamente, mas o banha (Aguiar) não vive sem mim. Tenho muitos pés mas não ando, embora pratique esporte diariamente para manter o meu porte físico. Estou agarrado no local mais protegido "pelo banha", que jamais quer ver balançar.

Aqui o GPS marcou o ponto exato 26° 23' 56'' s e 48° 44' 30'' w. Fui construído para dizer quanta chuva cai aqui. Também digo a máxima e a mínima eficiência ao longo do dia. Estou na entrada, mas não prejudique minhas funções para evitar problemas com o pai Marlos.

O mesmo que assassinar, retirando o "r", mais a primeira palavra que normalmente chamamos a quem tem dificuldade de fazer alguma coisa, quando nos irritamos; lembra onde estou. Neste mesmo lugar damos o nome a um projeto dessa escola. Estou no suporte da identificação do projeto.

As duas primeiras letras do local onde temos o maior volume de água do planeta (visível), mais o local onde a maioria dos municípios utiliza para captar a água para o consumo, lembram o nome do nosso pai. Estou agarrado na porta secundária. Um lembrete, no colégio somos em dois irmãos com funções diferentes, mas Eu e o Silveira temos a mesma profissão. Embora eu seja a versão oficial.

Minha terra tem (...) onde canta o sabiá. Conserva igual a mim praticamente não há. No colégio somos em muitos irmãos. Estou em frente do setor mais prolífero do colégio que cria um dos símbolos mais apreciados pelas crianças. Neste local colocamo-nos em 2 filas indianas. Estou em quinto lugar na direita de quem chega da rua principal

Somos duas irmãs, praticamente do mesmo porte físico. Meu sangue lava a alma de todos. Choro diariamente por ser mais velha um pouco menor e trabalhar mais. No entanto, tenho a preferência de ser apreciada por todos nas horas mais felizes do dia (6:30h, 12 h e 18:30 h). Estou agarrada em um de meus pés.

Anexo 4 – Mapa da caça ao tesouro (Alterada a fonte)

NA VIDA, DIARIAMENTE EXCLUÍMOS MUITAS PESSOAS. UMAS INTENCIONALMENTE PORQUE NÃO GOSTAMOS, OUTRAS SEM INTENÇÃO PORQUE NÃO PERCEBEMOS E POR ISSO NÃO LHE DAMOS O DIREITO DE TENTAR SE APROXIMAR DE NÓS.

HOJE, SEM INTENÇÃO, A VIDA NOS RESERVOU UMA CILADA E ACABAMOS ISOLANDO NOSSOS MELHORES AMIGOS.

AINDA BEM QUE A VIDA SEMPRE NOS DÁ UMA SEGUNDA CHANCE. DE POSSE DO MAPA, BASTA PROCURAR O GUARDA NA GUARITA E DAR-LHE UM GRANDE ABRAÇO.

A PARTIR DE HOJE QUERO REFLETIR MINHAS AÇÕES, VALORIZANDO MAIS AS PESSOAS, POIS NESSE MUNDO OCIDENTAL QUE VALORIZA APENAS O MELHOR E O PRIMEIRO COLOCADO, MUITAS VEZES NOS CEGAMOS PARA AS PESSOAS.

APESAR DO CANSAÇO VALEU A PENA. AS CHAVES PARA A LIBERDADE DOS SEUS COLEGAS ESTÃO ENCIMA DO MURAL DA DIREÇÃO E DA COORDENAÇÃO DE MARKTING E EVENTOS NA ENTRA DA ESCOLA – VAMOS TODOS JUNTOS LIBERTÁ-LOS.

Anexo 5 – Check-list

Identificação do aluno(a): _____

Sexo: () Fem. () Masc.

Idade: _____ (anos)

NOS JOGOS COOPERATIVOS VOCÊ SENTIU: MARQUE COM “X” A CARACTERÍSTICA CORRESPONDENTE AO SEU SENTIMENTO

- 1) Alegria..... ()
- 2) Entusiasmo..... ()
- 3) Tristeza e frustração..... ()
- 4) Sentiu o seu valor..... ()
- 5) Confiança em si mesmo..... ()
- 6) Insegurança..... ()
- 7) Confiança nos amigos..... ()
- 8) Respeitado(a)..... ()
- 9) Respeito pelos amigos..... ()
- 10) Que pôde se expressar livremente..... ()
- 11) Que atingiu seus objetivos..... ()
- 12) Que os objetivos do grupo foram atingidos..... ()
- 13) Que conseguiu resolver os problemas (os jogos) com calma..... ()
- 14) Que conseguiu pensar e buscar as soluções para os problemas..... ()
- 15) Que utilizou sua criatividade para criar alternativas..... ()
- 16) Respeito e carinho por seus companheiros..... ()
- 17) Satisfação em participar das atividades..... ()
- 18) Um clima de competição e brigas..... ()
- 19) Vontade de ajudar os (as) amigos (as) para realizar um jogo..... ()
- 20) Que podia ganhar sozinho(a)..... ()
- 21) Que podia ganhar junto com os outros amigos..... ()
- 22) Que todos os amigos colaboravam durante os jogos..... ()
- 23) Que estava jogando com os amigos..... ()
- 24) Que estava jogando contra os amigos..... ()
- 25) Que foi excluído de algum jogo..... ()
- 26) Cobrança dos amigos para ganhar um jogo..... ()
- 27) Rejeitado..... ()
- 28) Excluído..... ()
- 29) Desmotivação nas atividades realizadas ()
- 30) Não mudou a sua maneira de ver o jogo ()
- 31) Mudou a sua visão de jogo ()
- 32) Reconhece que precisa valorizar todas as pessoas que estão jogando ()
- 33) O jogo serve para identificar os mais fortes, cada um que busque o seu espaço, os mais fracos no jogo também serão na vida ()
- 34) Tanto no jogo quanto na vida, para que possamos melhorar a amizade, o respeito e a solidariedade temos que aprender a compartilhar as dificuldades e os benefícios . ()

Anexo 6 – Roteiro para nortear o Grupo Focal Final

- 1 – Na primeira pesquisa (pesquisa diagnóstica) identificou-se na maioria das respostas que não existe integração entre as séries do CASCGO, por que isso ocorre?
- 2 – como trabalhar a integração entre as diferentes séries nas aulas de educação física ou nos eventos realizados na escola?
- 3- Nesse mundo onde a todo instante é estimulada a competição, você acredita na utopia da cooperação? Como exercitar isso?
- 4 – Você acredita que uma pessoa com limitação de desempenho (físico e ou atlético) sente-se atraída em participar dos jogos com características extremamente competitiva como as vividas nos dias atuais? Se a resposta for afirmativa como? Se for negativa, o que fazer para incluí-las?
- 5) Na entrevista diagnóstica, a maioria respondeu que existe muitas pessoas excluídas nas aulas de educação física e ou nos jogos? Por que isso ocorre? Como estimulá-las a participar das atividades?
- 6) Atribuiremos a quem a responsabilidade da cultura da competição?
- 7) A maioria respondeu na entrevista diagnóstica que sente-se superior, realizado e feliz quando vence, no entanto, sente-se frustrado, incapaz, triste, quando perde, como realizar jogos, onde todos terão como objetivo realizar a atividade física, descontraír, sentindo-se realizados, independentemente do resultado final?
- 8) Faça uma análise crítica das atividades realizadas (jogos) nas aulas sobre jogos cooperativos:
- 9) Como poderíamos criar um calendário com atividades esportivas para ser desenvolvido entre os alunos do CASCGO, durante o ano letivo, capaz de promover a cooperação e integração entre os alunos das diferentes séries?
- 10) Em sua opinião, de que forma os jogos cooperativos poderão ser utilizados na escola para despertar a afetividade entre os alunos das diferentes séries.
- 11) Das atividades realizadas, quais lhe deu mais satisfação? Por quê?
- 12) O que você mudaria nos jogos realizados? O que colocaria ou excluiria?

Anexo 7 – Transcrição do grupo focal

Obs: Roteiro que norteou o grupo focal (anexo 6).

Os monitores só querem saber de mandar e pressionar seus colegas. Na maioria das vezes nem têm competência para assumir essa função. A escola deveria definir claramente quais as funções do monitor, realizar mini-cursos preparatórios de liderança e poderia utilizar-se da experiência dos jogos cooperativos para despertar o espírito de trabalho em equipe. O monitor deveria ser selecionado por competência e conhecimento e não simplesmente por afinidade com o professor, pois monitor que é monitor precisa ser um líder para solucionar os problemas ocorridos no grupo e não querer que o grupo viva em função dele.

Todas as práticas adotadas pela escola colocam os alunos em confronto, medindo forças para ver quem é superior. Os torneios são realizados entre séries, a disputa de monitoria ocorre entre as séries. Existe uma cultura antiga de que os alunos mais velhos têm privilégios. No primeiro ano recebem ordens, mas no último ano querem mandar e quando não conseguem oportunidade para isso, ficam revoltados.

Não existem momentos para a gente se conhecer. Já se passou quase um semestre e eu tive a oportunidade de conhecer vários alunos somente agora, durante esses jogos. Tinha um, inclusive, que eu odiava.

Um colega meu falou que ele não era “flor-que-se-cheire”; e a partir deste momento nunca dei importância a ele, mas nos jogos cooperativos conversamos bastante durante as atividades e percebi que ele era uma pessoa bacana. Constatei que realmente se confirma aquilo que foi comentado durante os jogos: uma mentira contada durante muitas vezes da mesma forma passa a ser verdade.

Sempre foi assim e ninguém faz nada para mudar.

Nesses jogos cooperativos ninguém era melhor do que ninguém, todos eram importantes, e para superar os desafios tínhamos que trabalhar unido. O grupo ouvia todo mundo.

Para que haja integração pode ser realizada qualquer atividade, desde que as turmas sejam misturadas para que um conheça melhor o outro. Os jogos, da forma que foram realizados, poderão contribuir muito.

A disciplina de educação física poderia contribuir muito, mas da forma como ela é praticada fica difícil, aliás, até prejudica. Temos apenas uma aula por semana, o pós-médio nem tem aula de educação física. O professor distribui as bolas; as meninas, quando dá time, jogam voleibol. Os meninos, aqueles que jogam melhor vão para a quadra de futebol e se acham os donos do pedaço. Aqueles que têm dificuldade, ou assistem aos outros jogarem ou nem aparecem no ginásio. As meninas que gostam de futebol, nem adianta reclamar. Se o professor procurasse mudar um pouco o jeito de trabalhar, usando de vez em quando alguns jogos tipo esses que fizemos nessa pesquisa, acho que mais gente participaria das aulas de educação física, teria mais respeito e mais vontade entre os participantes, caso contrário nem deveria ter educação física.

Evitando as panelinhas, Irati contra o resto do mundo; 3ª contra 1ª e assim por diante. Fornecer teorias em sala de aula para despertar a reflexão sobre como o jogo deve ser

praticado para fazer bem à saúde e promover a união dos alunos.

Essa monotonia aonde menos da metade dos alunos vão às aulas de educação física e ainda parte daqueles que vão ao ginásio ficam só assistindo, a disciplina, além de não contribuir com nada ainda estimula a desunião, porque aqueles que se julgam os bons xingam quando os outros erram, desmotivando ainda mais. Se o professor de educação física de vez em quando realizasse atividades, tipo essas que nós tivemos a oportunidade de realizar nos jogos cooperativos, todos os alunos poderiam ter o mesmo pensamento que nós temos hoje. Com certeza mais gente teria vontade de participar das aulas.

Para os jogos cooperativos promoverem a cooperação basta realizá-los.

Quem não gosta de futebol ou voleibol ou ainda que não sabe jogar, nem adianta ir para o ginásio.

Na caça ao tesouro tivemos que ouvir as demais opiniões onde cada uma delas nos levava ao produto final. Então foi onde descobrimos que tínhamos a ajuda do outro grupo. Todos buscamos juntos o mesmo tesouro. Todos saímos ganhando.

Foi uma atividade bem diferente e divertida.

Gostei muito dessa atividade, me esforcei ao máximo para libertar uma pessoa com quem eu nem conversava, mas conhecendo-o melhor durante os jogos percebi que é um cara legal.

Essa atividade realmente valoriza todos os participantes e une os alunos.

Acredito sim, e acho que este modo que você utilizou é o mais indicado, começando com grupos pequenos e assim que esses grupos pequenos entenderem o espírito da cooperação vão disseminar a idéia e conquistar novos horizontes.

Isso ocorre se houver pessoas que pensem à frente, abrindo novas formas de cooperação, fazendo o que a gente fez, já é um bom começo, basta levar isso à frente.

Com certeza, eu já acreditava e agora acredito ainda mais.

É legal, valeu o exercício; porém, no mundo onde as pessoas competem pela beleza, inteligência, força, criatividade e muito mais, para você conseguir o emprego tem que ser mais tudo, você tem que ser mais para ser notado, a competição ainda prevalece. Eu acho que antes desses jogos a maioria não acreditava nisso.

Se a competição garantisse sucesso para os melhores, até poderia ser praticada, mas isso não ocorre porque quem vence na vida não são os melhores, são os mais malandros.

Seriam muito positivos, pois diminuiria a briga principalmente entre concomitante e sequencial, aqueles que participaram dos jogos mudaram sua forma de pensar.

No início o professor de educação física terá um pouco de trabalho para mudar a concepção de jogo, pois a mídia e a tradição propagam a idéia de um futuro certo para o vencedor e, desta forma, involuntariamente todos entram no jogo só pra ganhar.

Entre todos os alunos acho que não, pois têm alguns que seria difícil mudar o pensamento, mas a grande maioria iria gostar, acho que no começo não seria totalmente cooperativo, mas iria mudar com certeza e iria mudar também o pensamento de muita gente, assim como tenho certeza que mudou no nosso grupo durante as atividades.

Os resultados seriam os melhores, pois só assim perceberiam que nesse mundo nada se faz sem a ajuda do outro, e que não é pisando nos outros que você chega mais alto. Pelo contrário.

O dia-a-dia da escola é muito estressante e falta tempo para exercitar a cooperação entre as turmas, por isso acredito que os jogos poderiam eliminar a tensão entre os alunos, decorrente da carga excessiva de trabalho.

O nosso colégio necessita de atividades como essas, tanto para melhorar o relacionamento entre os alunos, funcionários e professores como para aliviar um pouco a barra, afinal de contas, estudar aqui não é nada fácil, então qualquer atividade que todos participam e que desperte a vontade e prazer em realizar é super bem-vinda.

Adorei as atividades, principalmente a caça ao tesouro, acho que deveríamos repetir essa atividade mais vezes durante o ano, envolvendo todos os alunos da escola. Atividades como essas realmente integram, pois todos podem participar de uma forma ou de outra.

Cada um poderia dar a sua opinião para tentar descobrir o enigma, alguns viajavam na maionese, mas o importante é que o grupo ouvia todas as opiniões.

Acho que a caça ao tesouro poderia durar várias horas, fazer mais pistas, talvez o dia todo, foi muito legal.

Eu queria participar muito, me senti mal por ficar isolado, mas serviu para refletir sobre minhas atitudes nos jogos tradicionais.

Estamos gostando muito, não esperávamos que fosse tão legal.

Sugerimos repetir mais vezes os jogos durante o ano letivo, envolvendo todos os alunos, professores e funcionários da escola.

Esses jogos serviram para exercitar ainda mais a cooperação.

Essas aulas chatas, sempre da mesma forma, não motivam a gente a levantar cedo para ir participar. Quando a gente perceber que as aulas melhorarem e todos puderem participar das atividades, a gente participa mais.

Temos pouco tempo para aula de educação física, poucas aulas, o pós-médio não tem aula. Deveria criar um horário onde todos pudessem participar de pelo menos uma atividade, promoveria a união e acabaria gostando.

A maioria vê o jogo São Paulo e Flamengo e querem fazer o mesmo.

Várias pessoas juntas poderiam produzir mais, vencer obstáculos juntos.

A escola poderia escolher um dia para trabalhar essas atividades em toda a escola, um

exemplo é a caça ao tesouro, foi ótima, realmente integra.

Formar grupos de trabalho, onde vários alunos poderão participar da organização das atividades, sem ninguém mandar.

Todas as atividades foram prazerosas, mas a caça ao tesouro promoveu mais união, todos puderam participar para solucionar as dúvidas, deveria ter mais tempo para essa atividade.

Na aula de educação física deveria ter atividades diferentes, normalmente tem futebol e voleibol, quem não gosta disso não vai participar de nada.

A escola deveria criar locais e espaços para a prática de esporte: mesas de xadrez, tênis, jogos de cartas etc., pois com esses jogos melhora o relacionamento entre quem participa. Facilita o diálogo e o conhecimento dos alunos.

Nós temos aula de educação física e nunca dá mais que 20 alunos e olha que nossa turma tem 35 alunos. Ainda têm alguns que só ficam olhando.

Começa o jogo e os colegas brigam muito; quando erram, um xinga o outro.

Quando a gente chega lá já tem o time pronto, sempre as mesmas panelinhas, só para ganhar de todo mundo, aqueles que não jogam bem ficam sempre de fora dos times.

Os mais velhos mandam, quando os mais novos ficam mais velhos querem mandar também.

Um influencia o outro a fazer sempre as mesmas coisas sem mudar nada.

A escola não dá oportunidade pra gente se conhecer.

Falta de um ambiente ou atividades propícias para que um conheça o outro.

Existem poucas atividades na escola e quando são realizadas, acontecem de forma competitiva.

Acontece sempre a mesma rotina, sem grandes mudanças.

Para realizar atividades diferentes a gente tem que pensar em tempo, porque os professores têm que passar a matéria, é super corrido, não tem tempo para nada.

Fora do horário de aula temos muitas atividades de ensino e não sobra tempo para praticar esporte e lazer

Quando alguém pratica esporte são sempre os mesmos.

O pouco tempo que sobra o cansaço é tanto que a gente só quer saber de dormir.

A escola deveria aproveitar o final de semana para estimular a prática de atividades esportivas e lazer, mas falta alguém para tomar a frente.

Existe sempre uma rivalidade e competição entre alguns, sendo assim, todos querem mostrar que são melhores, mostrar que o outro grupo é mais fraco e pior. Essa rivalidade é passada de ano em ano e há muito tempo.

Porque as pessoas não encaram o jogo como uma brincadeira, um passatempo. Só querem ganhar e pronto, nem que para isso tenham que machucar outra pessoa. Parece que o vencedor é melhor, é o bom, mas nem sempre é assim, pois um dia a gente perde e outro a gente ganha. Alunos do concomitante se acham os melhores porque permanecem mais tempo na escola (3 anos), alunos do seqüencial se acham os melhores porque são mais velhos e têm mais experiência (nem sempre). Uns querem ser melhores do que os outros, você chega lá na quadra, vê um jogo e parece mais uma luta livre, com os outros achando graça e incentivando a cada roxo ou dor ocorrida.

Eu acho que deveria promover um evento e quando chegar ao final, em vez de premiar os primeiros colocados, deveríamos premiar os últimos, só pra mostrar que toda a briga não adiantou pra nada. Principalmente no futsal masculino.

Eu sou uma pessoa que parou de praticar esporte porque quando a gente erra, a maioria grita com a gente, ofende, até dá medo de participar. Então pra criar ainda mais confusão, prefiro não jogar.

Pra que traga resultados positivos todo o jogo tem que ser cooperativo, igual foram essas atividades, onde todos são úteis e pra vencer todos participam e fazem a diferença. Não precisa ser profissional. A gente pode errar e dar risada disso.

As atividades foram maravilhosas, porém algumas pessoas que mais precisavam disso, infelizmente não participaram. Se alguns desses tivessem lá, tenho certeza de que o colégio iria mudar, mas isso é fácil de resolver, basta repetir essas atividades com todos os alunos do colégio. Envolvendo alunos, professores e funcionários, onde todos vão sentir o seu valor, a sua importância, a sua competência.

Poderia ser trabalhado o jogo cooperativo da mesma forma que fazem hoje, coloca-se no mural, hoje tem jogo 1ª contra a 2ª, todo mundo vai assistir e você faz um jogo cooperativo misturando as turmas.

A caça ao tesouro foi maravilhosa porque foi bem diferente. Uma das pessoas que estava presa era especial pra mim.

As atividades realizadas foram as mais produtivas e legais que eu vi na escola durante esses três anos que estudo. Até eu, que não gosto muito de jogar, me senti muito bem jogando, me senti útil. É tão legal quando não tem aquela competição louca, pra tudo um precisava do outro, nunca fazia nada sozinho, quando achava que ia fazer só tinha uma surpresa, por exemplo, o quebra-cabeça que tinha que trocar as peças entre os grupos; o caça ao tesouro que mesmo achando todas nossas pistas precisamos ajudar o outro grupo, caso contrário não acharia o tesouro. Dá vontade de ajudar as pessoas, a gente se sente melhor ajudando os outros do que vencendo um jogo. A vida é assim: um depende do outro, não dá pra fazer tudo sozinho, mas tem que acabar com o orgulho besta, o egoísmo e a mesquinha, tentando chamar a atenção e querer levar o mérito sozinho do resultado final.

O professor de educação física deveria mostrar que todos são importantes e fazer

atividades para que isso aconteça e desmanchar as panelinhas para que todos se integrem.

Se fossem realizadas essas atividades com todas as séries, haveria mais maturidade dos alunos, reconhecimento do valor seu e do próximo, percepção da importância de cada um e menos competição e brigas.

Quem sabe se fizéssemos atividades como essas com todos os alunos eles pensariam da mesma forma que nós estamos pensando agora.

A dança da cadeira foi massa, porque percebi que todos estavam se ajudando, ficavam sofrendo e segurando em alguém pra não cair. Se encolhiam pra sobrar mais espaço e tudo isso pra não prejudicar a equipe.

Eu mudaria o futebol caranguejo porque tinha pouco espaço, muita gente e acabou estimulando um pouco de competição.

Foi tudo muito bom, passamos vários dias convivendo com nossos colegas e pudemos conhecê-los melhor. Muitos deles até então eu não sabia nem o nome.

O que mais me marcou foi a união do grupo.

Entre os alunos do concomitante e pós-médio é como se houvesse um muro transparente para que os grupos não se misturem e aquele pensamento antigo de que a especial é mais velha, o 3º está há mais tempo na escola; contudo, em situações onde um depende do outro, ambos se misturam sim.

Deveríamos misturar as salas, professores e funcionários em atividades como essas, sem privilegiar ninguém. Deixar o grupo encontrar a solução dos desafios propostos. Assim quebraríamos o tabu e todos entenderiam que só respeitando o outro e a si próprio é que se vai mais longe.

Eu já acreditava no poder da cooperação e agora, após essa experiência, acredito mais ainda.

Para montar um calendário de jogos que promovam a cooperação é importante reunir todos os segmentos da escola e ouvir a opinião de todos, não adianta tentar fazer as coisas à força.

A grande vantagem desses jogos foi que quebrou o tabu de que o especial e o concomitante não se misturam. Ambos pensaram e trabalharam em conjunto e perceberam que melhor do que ganhar um troféu ou uma medalha é a satisfação de praticar o esporte. A lição de vida que tivemos não tem preço e levamos pra toda a vida.

Embora já seja muito trabalhada a cooperação na minha família, essas atividades proporcionaram o despertar da criatividade para solucionar os desafios. Cada um tem características diferentes; juntando todas essas características, o resultado final tende a ser melhor, ou seja, um completa o outro.

O aquecimento para as aulas de educação física já deveria conter brincadeiras com jogos cooperativos. As crianças deveriam trabalhar os jogos cooperativos desde pequenas para entender que cooperar é melhor do que competir, assim crescerão com valores diferentes do que presenciamos na maioria das escolas.