



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

(Des) construção dos jogos competitivos e (r) construção dos jogos cooperativos no âmbito escolar.

AUTOR PRINCIPAL: Denise Eloi de Moura Gomes, Henrique Cabral de Góes.

CO-AUTORES: Mainara Girardello, Renata Rocha.

ORIENTADOR: Sybelle Regina Carvalho Pereira.

UNIVERSIDADE: EMEF Dyógenes Martins Pinto/ Pibid Educação Física – CAPES/UPF

INTRODUÇÃO

Visando estimular a vivência das práticas corporais por parte de alunos que, devido a uma menor habilidade, normalmente não participam dos jogos esportivos e na tentativa de sair da tradicional esportivização que muitas vezes ocorre na escola ao se propor somente jogos de futsal nas atividades de integração – estabelecendo um contexto no qual ocorre a divisão entre “melhores” e “piores” – propomos a interclasse com o jogo de “Pique Bandeira”, caracterizado pela ação cooperativa. Dessa forma, há maior participação das crianças nos jogos e, por conseguinte, maior benefício físico e psicológico, o que contribui para a conscientização sob a sua corporeidade e sua saúde. Porém, a resistência por esse tipo de atividade ainda é grande. Observamos que as crianças são formadas no âmbito da ideia de “ganhador” e “perdedor” e que em todas as atividades a serem vivenciadas devem existir esses dois elementos. Com intuito de (des) construir esse preconceito, buscamos introduzir os jogos cooperativos nos aquecimentos e nas brincadeiras, para fortalecer o aprendizado da convivência em grupo. Como salienta Orlick (1989, p. 123), "O objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa".

DESENVOLVIMENTO:

A interclasse de “Pique Bandeira” foi desenvolvida pelos bolsistas e pela professora supervisora que fazem parte do Projeto Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID Educação Física – CAPES/UPF na Escola Municipal de Ensino Fundamental Dyógenes Martins Pinto, que tem 380 alunos matriculados e 30 professores. Envolveu os 180 alunos dos anos finais do ensino fundamental – do 6º ao 9º ano – e seus professores. Ao longo do ano, durante as aulas de Educação Física, foi implementado o Pique Bandeira. Para a realização dessa atividade interativa, a turma é dividida em duas equipes, cada uma utilizando um lado da quadra esportiva; o objetivo do jogo é atravessar o campo adversário e capturar a bandeira sem ser pego; quem for pego deve ficar parado, congelado, no território oposto; o participante poderá ser libertado por alguém de sua equipe que conseguir tocá-lo sem ser pego pelo adversário. Vivenciando esse jogo de forma lúdica durante aulas de Educação Física, promovemos a compreensão, a memorização das regras e a criação de estratégias, o que possibilitou que ampliassem as suas práticas corporais.

Visando à realização de um maior número de jogos e de participação mais expressiva, organizamos a interclasse com a formação de sete equipes, com total de 21 partidas, em um contexto no qual todos jogaram com todos. Houve mais uma partida entre o campeão e os professores. A tabela de pontuação foi organizada da seguinte forma: a vitória valeria 3 pontos; empate, 1 ponto; derrota, zero. Cada turma era uma equipe e um professor de área assumiu o posto de técnico, auxiliando na elaboração de estratégias. As turmas que tivessem mais integrantes teriam uma maior vantagem sobre as demais, pois, nesse jogo, o que mais vale é a cooperação, eis que ter maior velocidade ou força não é o suficiente para chegar ao objetivo se não houver a ajuda do Outro.

Com essa proposta, passamos a desconstruir a hegemonia dos jogos competitivos e a esportivização na escola, aspectos que procuramos superar ao longo do trabalho pedagógico durante o ano letivo. Procuramos construir um espaço onde ocorra a valorização do coletivo e da cooperação e onde se priorize o pensar e o agir em grupo, de modo que os alunos percebam a importância do Outro no cotidiano escolar, vindo a compreender, assim, que, com ajuda, as dificuldades podem ser ultrapassadas com mais facilidade.

Com relação a alguns alunos que ainda solicitavam a realização da interclasse de futsal, foi possível perceber que, com poucos minutos de jogo, esses estudantes demonstravam interesse, vibravam e se divertiam, e, mesmo que dispostos a ganhar da outra equipe, sabiam que necessitavam pensar junto com seus colegas e que dependiam deles. Houve grande variação com relação aos vencedores das partidas, tamanho era o equilíbrio das equipes; até as que eram compostas por menos integrantes

conseguiam disputar de igual para igual. Além da vontade de vencer a outra equipe, também havia a vontade de jogar com o time dos professores, fato que motivou muitos alunos a participar, o que revela a importância da participação ativa, por parte dos professores, no processo de motivação e de interação positiva com os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Com essa experiência de jogos cooperativos, percebemos que modificar atitudes, crenças e valores baseados em competição marca tanto a geração de conflitos quanto a percepção de que há muito a aprender e refletir sobre como desenvolver a vivência da cooperação para além do espaço escolar. “A cooperação na educação vai muito além dos jogos cooperativos” (BROWN, 1995, p.20). Portanto é necessário planejar o trabalho pedagógico de modo a ampliar o olhar do aluno sobre a cooperação, encontrada e vivida nos jogos cooperativos, e, assim, produzir uma nova relação contextualizada e significativa para a vida dos estudantes envolvidos no processo formativo no espaço-tempo das aulas de Educação Física.

REFERÊNCIAS

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

BROWN, G. Jogos cooperativos: teoria e prática. 2. ed. São Leopoldo: Sinodal, 1995.

ANEXOS



Pique Bandeira Dyógenes Martins Pinto
<https://www.youtube.com/watch?v=kNX5kmb5onE>