



ConScientiae Saúde

ISSN: 1677-1028

conscientiaesaude@uninove.br

Universidade Nove de Julho

Brasil

Richardi da Fonseca, Fernando; Pinto Costa da Silva, Emilia Amélia
Os jogos cooperativos na Educação Física escolar: favorecimento das relações interpessoais
ConScientiae Saúde, vol. 12, núm. 4, diciembre, 2013, pp. 588-597
Universidade Nove de Julho
São Paulo, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92929899013>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Os jogos cooperativos na Educação Física escolar: favorecimento das relações interpessoais

Cooperative games in school physical education programs: promoting interpersonal relationships

Fernando Richardi da Fonseca¹; Emilia Amélia Pinto Costa da Silva²

¹Mestrando em Educação Física – Universidade Federal do Paraná, Professor de Educação Física do Colégio Estadual do Paraná. Curitiba, PR – Brasil.

²Doutoranda em Educação Física – Universidade Federal do Paraná. Curitiba, PR – Brasil.

Endereço para correspondência

Emilia Amélia Pinto Costa da Silva
R. Dr. Carlos Bruno Breithaupt, nº 410, Jardim das Américas
81540150 – Curitiba – PR [Brasil]

Resumo

Objetivo: Analisar as relações interpessoais de escolares do quarto e quinto ano, antes e depois da utilização de jogos cooperativos durante as aulas de Educação Física e no recreio. **Métodos:** Participaram do estudo 11 estudantes, com idade entre 7 e 12 anos, de uma escola da cidade de Mafra (SC). Foi utilizado o teste sociométrico objetivo, em seguida, realizada uma análise descritiva das respostas. As representações gráficas foram obtidas por meio do software Ciber Test, versão 8.1.1. **Resultados:** Os resultados obtidos demonstraram uma diminuição no número de avaliações negativas dos alunos aos demais colegas, após a vivência dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física, sugerindo a melhora nas relações entre os estudantes, tanto nas aulas de Educação Física quanto no recreio. **Conclusão:** Os jogos podem ser utilizados nas aulas, para estimular o autoconhecimento, a interação, a cooperação e o respeito entre os alunos.

Descritores: Criança; Educação Física; Jogos e brinquedos.

Abstract

Objective: To analyze the interpersonal relationships of 4th- and 5th-year elementary school students before and after the use of cooperative games during physical education classes and recess. **Method:** A total of eleven students, aged between 7 and 12 years and enrolled at a school in the city of Mafra (SC), were subjects in this study. An objective sociometric test was used, and a descriptive analysis of the responses was performed. Graphical representations were obtained through Ciber Test software, version 8.1.1. **Results:** We observed a decrease in the number of negative ratings of students by their colleagues after the experience of cooperative games in physical education classes, suggesting an improvement in relations between the students, both in physical education classes and in the playground. **Conclusion:** Games can be used in classes to stimulate self-knowledge, interaction, cooperation, and respect among students.

Key words: Child; Games and toys; Physical education.

Introdução

Por ser um período importante determinante na vida de uma criança, a entrada na escola pode auxiliar de maneira significativa no desenvolvimento dos seus processos de interação social, oportunizando o desempenho de diferentes papéis e o treinamento de habilidades sociais com outras pessoas, além dos familiares, como colegas, professores e demais envolvidos no contexto escolar.

Culturalmente, o jogo desempenha papel importante em relação à possibilidade e desenvolvimento das interações sociais. Além disso, suas diversas formas de vivência podem potencializar não apenas o desenvolvimento cultural da criança, mas também os domínios motor, cognitivo e/ou socioafetivo.

Freire¹ afirma que a maioria das escolas na sociedade brasileira atualmente não acolhe nem percebe o jogo como conteúdo de ensino ou como recurso pedagógico que pode e deve ser desenvolvido, não apenas pelo professor de Educação Física, mas também pelos demais professores. Em um estudo², alerta-se que a atividade lúdica, inserida na Educação Física escolarizada, predominantemente, tende a reproduzir uma forma e modo de jogar dominantes, referindo-se, em especial, aos modos de jogo desportivo de concorrência e de tipo não lúdico, fato que não foi observado durante as vivências dos jogos cooperativos neste estudo.

Existem variadas formas em que o jogo pode ser proposto e vivenciado na sociedade brasileira. Os jogos cooperativos, por exemplo, têm o objetivo de favorecer o aprendizado por meio da cooperação, da aproximação entre as pessoas, sem, no entanto, enfatizar a competição. Nesse tipo de jogo, a meta do grupo é a superação de obstáculos e desafios coletivos, visando à participação de todos os envolvidos nesse processo, sem a exclusão de nenhum integrante e independente das suas características particulares, como nível de habilidade, sexo, ou de outras que poderiam, em diferentes contextos,

tos, impedir um indivíduo de jogar em conjunto com os demais^{3,4}.

A pedagogia dos jogos cooperativos é utilizada como instrumento de mediação entre as pessoas, podendo ser empregado na escola pelo professor como meio para trabalhar diversos conteúdos, possibilitando mudança de comportamentos por parte dos estudantes e assumindo, entre seus diversos objetivos, o de evitar que questões sociais atuais venham a se tornar futuros problemas reais⁵.

Na cooperação, considerada uma prática social, seja por meio de jogos cooperativos ou outras atividades, uma prática não consiste em interesses próprios, produz conhecimento e proporciona aprendizagem na ação educativa⁴. Para Frantz⁵, cooperação e educação estão contidas uma na outra.

Em outro estudo⁶, foi proposta a vivência dos jogos cooperativos com o objetivo de incluir todos os estudantes da quinta série do ensino fundamental nas aulas de Educação Física. Para avaliar as interações entre os participantes, as autoras utilizaram o teste sociométrico antes e depois da vivência dos jogos cooperativos. A partir dos resultados obtidos, sugeriram a necessidade de um tempo maior de trabalho com os jogos cooperativos durante as aulas de Educação Física, para que uma proposta baseada nestes jogos pudesse promover alterações significativas no processo de inclusão entre os alunos.

Assim, neste estudo, objetiva-se analisar as relações interpessoais de escolares do quarto e quinto ano, antes e depois da utilização de jogos cooperativos durante as aulas de Educação Física e no recreio.

Material e método

Trata-se de uma pesquisa qualitativa descriptiva, tendo como participantes 11 estudantes (seis meninas e cinco meninos), com idade entre 7 e 12 anos, correspondentes ao total de alunos matriculados no quarto e quinto ano de uma escola particular da cidade de Mafra (SC).

A seleção dos alunos foi realizada de maneira intencional, alicerçada na proposta de Freire⁷ que se ampara, fundamentado nos estudos realizados por Jean Piaget, na utilização da categoria de jogo denominada jogo de regras para alunos do segundo ao quinto ano do ensino fundamental. No caso específico deste estudo, a opção por estudantes do quarto e quinto ano do ensino fundamental está baseada na ideia de possuírem mais tempo no âmbito escolar. Cabe ressaltar que todos os matriculados nesses dois referidos anos na escola selecionada participaram do estudo.

Neste estudo, o instrumento utilizado foi o teste sociométrico objetivo, com intuito de medir a importância da organização que aparece no grupo de estudantes, sendo preenchido pelos próprios alunos. Este teste foi composto por duas questões previamente estruturadas, a fim de verificar as relações entre os estudantes durante as aulas de Educação Física e na hora do recreio.

O referido teste foi proposto a partir de escolhas objetivas e hierarquizadas dos companheiros de jogo, em que os estudantes atribuíram os sinais: positivo, negativo e/ou indiferente com relação a todos os demais colegas, assim como observado no estudo de Conceição e Sudbrack⁸, e não somente em relação a três ou cinco escolhas positivas e negativas, como vem sendo realizado por diversos pesquisadores^{9,10,6}, fato que pode resultar na limitação do universo social da criança, que terá de realizar escolhas positivas e negativas que podem não condizer com a realidade.

O teste sociométrico tem como qualidades a sua facilidade de aplicação e a abertura, que possibilita adaptações às diversas situações, como, por exemplo, a mudança das perguntas e da tabulação dos resultados obtidos, gerando uma representação gráfica, o sociograma⁷.

Nesta pesquisa, como representação gráfica do teste sociométrico objetivo foi utilizado o sociograma – considerado mais legível se comparado a outras formas de representação desse teste.

Nas representações gráficas, obtidas por meio do *software* Ciber Test, versão 8.1.1., foram verificadas as seguintes categorias: (a) mutualidades – definidas por Bustos¹¹ como o encontro entre duas ou mais pessoas que se elegem com um mesmo sinal, podendo ser positivo, indiferente (neutro) ou negativo; e (b) incongruências – considerada uma forma de representação oposta à mutualidade, ocorrendo quando duas pessoas se elegem mutuamente com sinais diferentes. Dessa forma, seriam possíveis as seguintes incongruências: positivo-negativo, positivo-neutro e negativo-neutro.

O teste foi aplicado antes e após a vivência dos jogos cooperativos durante as aulas de Educação Física. O período de aplicação e vivência dos jogos cooperativos foi o de nove aulas, com as atividades sendo escolhidas e mediadas pelo professor da disciplina, juntamente com os estudantes. Esta quantidade de aulas foi baseada no tempo aproximado que o professor disponibilizava para cada conteúdo da Educação Física, de acordo com o planejamento realizado no início do ano letivo.

Para este estudo, foi utilizada a classificação de jogos cooperativos proposta por Soler¹². Dessa forma, os estudantes vivenciaram os seguintes jogos: os cooperativos de aproximação (primeira, segunda e terceira aulas); cooperativos de apresentação (quarta aula); cooperativos para ligação (quinta e sétima aulas); plenamente cooperativos (sexta aula); cooperativos para afirmação (oitava aula) e jogos cooperativos de confiança (nona aula).

As respostas obtidas com a aplicação do teste sociométrico objetivo, antes e depois da vivência dos jogos cooperativos durante as aulas de Educação Física, foram colocadas lado a lado e comparadas, utilizando a “técnica do espelho”¹³, para identificar semelhanças e diferenças, no caso deste estudo específico, em relação às respostas obtidas com a aplicação dos instrumentos de pesquisa antes e depois da vivência dos jogos cooperativos. Além da análise descritiva das respostas, foram utilizadas representações gráficas do teste sociométrico objetivo para

facilitar o entendimento dos resultados obtidos no estudo.

Este estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com seres humanos da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), com o registro nº1397, conforme a Resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde¹⁴.

Resultados e discussão

Escolhas referentes aos colegas para realizar atividades durante as aulas de Educação Física antes da vivência dos jogos cooperativos (Questão 1)

Na primeira avaliação, antes da vivência dos jogos cooperativos durante as aulas de Educação Física, foi percebido, por meio da análise do sociograma (Figura 1) e em relação às escolhas referentes aos colegas para realizar atividades durante as aulas de Educação Física, que a maioria dos alunos foi apontada como rejeitados, ou seja, os estudantes obtiveram muitas escolhas negativas ou foram escolhidos apenas pelos membros com quem se relacionam mais (alunas 4 e 6 e alunos 7 e 9, por exemplo). De forma contrária também foram observados participantes que possuíam um bom relacionamento com os colegas (alunas 1, 3 e 5 e alunos 8 e 11). No gráfico da Figura 1, a seguir, as meninas estão representadas pelos círculos, e os meninos pelos triângulos.

Neste contexto, Moreno¹⁵ apresenta os resultados de uma pesquisa realizada com alunos de uma escola, da educação infantil até o fim do ensino fundamental, afirmando que, por meio da realização do teste com crianças, enfatizou-se a complexa estrutura organizacional do grupo. Conforme esse autor, algumas delas não eram escolhidas por ninguém, ficando isoladas. Outras reciprocamente se escolhiam, já outras monopolizavam as escolhas.

Estas categorias propostas por Moreno¹⁵ foram observadas nos testes sociométricos por meio dos sociogramas. A experiência negativa com os iguais (possivelmente verificada com re-

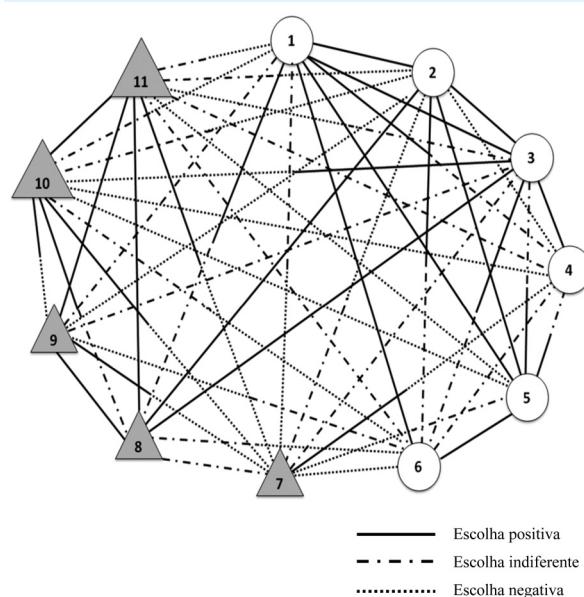


Figura 1: Sociograma da primeira questão (escolha dos colegas para realizar atividades durante as aulas de Educação Física) – primeira avaliação

lação à aluna 6 e ao aluno 7) ou grupo de pares, pode ter efeitos dramáticos para quem sofre tanto o isolamento quanto a rejeição por parte dos seus colegas, influenciando no seu desenvolvimento posterior, pois os contatos com os iguais são significativos para o desenvolvimento da criança¹⁶. Para Asher e Rose¹⁷, as crianças classificadas como rejeitadas pelos colegas são prejudicadas em relação à oportunidade de vivenciar o companheirismo ou de ter algum colega que possa oferecer ajuda ou partilhar recursos e informações, considerados benefícios importantes do relacionamento.

A concentração das escolhas positivas, tanto na parte superior da Figura 1 (ocupada pelas meninas) quanto na parte inferior (ocupada pelos meninos), demonstra a força e influência do grupo de pares nas escolhas dos alunos. Esta influência pode ser explicada pela consolidação do protagonismo dos iguais (ou grupo de pares) como agentes socializadores nos anos do ensino fundamental¹⁶.

Na Tabela 1, foi descrita a quantidade de escolhas com sinal positivo (P Total), indiferente (I Total) e negativo (N Total) recebidas pelos alunos na primeira avaliação.

Tabela 1: Escolhas recebidas pelos alunos no teste sociométrico objetivo na primeira avaliação – Questão 1 – escolha para realizar atividades durante a aula de Educação Física

Alunos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Sexo	♀	♀	♀	♀	♀	♀	♂	♂	♂	♂	♂
Idade	10	10	9	7	10	8	12	9	9	10	8
P – ♀	5	4	4	1	5	2	1	3	0	0	0
P – ♂	1	1	2	0	1	0	0	2	3	4	4
P Total	6	5	6	1	6	2	1	5	3	4	4
I – ♀	0	0	1	3	0	3	2	2	2	3	4
I – ♂	2	0	3	1	2	2	1	2	0	0	0
I Total	2	0	4	4	2	5	3	4	2	3	4
N – ♀	0	1	0	1	0	0	3	1	4	3	2
N – ♂	2	4	0	4	2	3	3	0	1	0	0
N Total	2	5	0	5	2	3	6	0	5	3	2

P – Positivo, N – Negativo, I – Indiferente
♀ meninas ♂ meninos

Verifica-se a quantidade de escolhas e os respectivos sinais atribuídos pelos colegas a cada um dos participantes. Nota-se a influência do grupo de pares, já discutida anteriormente, com a maioria das escolhas positivas atribuída por estudantes do mesmo sexo, exceto com relação aos alunos 7 e 8, que obtiveram a maioria das escolhas positivas (uma e três, respectivamente) vinda dos colegas do sexo oposto.

Escolhas referentes aos colegas para realizar atividades durante as aulas de Educação Física após a vivência dos jogos cooperativos (Questão 1)

Na segunda avaliação, realizada após a vivência dos jogos cooperativos, verificou-se a diminuição do número de mutualidades entre os alunos e, como consequência, a dispersão maior dentro do grupo, diferente do observado na primeira avaliação.

Na Tabela 2, foi descrita a quantidade de escolhas com sinal positivo (P Total), indiferente (I Total) e negativo (N Total) recebidas pelos alunos com relação à escolha dos colegas para realizar atividades durante as aulas de Educação

Física após a vivência dos jogos cooperativos (segunda avaliação).

Os resultados descritos demonstraram que houve diminuição do número de escolhas negativas recebidas pelos alunos com relação às preferências dos colegas para realizar atividades durante as aulas de Educação Física. Para oito (alunas 1, 2 e 4, e alunos 7, 9, 10 e 11), o número de escolhas negativas diminuiu na segunda avaliação.

Mesmo após a vivência dos jogos cooperativos, percebeu-se também a diminuição do número de escolhas positivas para três participantes (aluna 6 e alunos 7 e 9) em relação à primeira avaliação, e o aumento do número destas escolhas apenas para dois estudantes (aluna 4 e aluno 8).

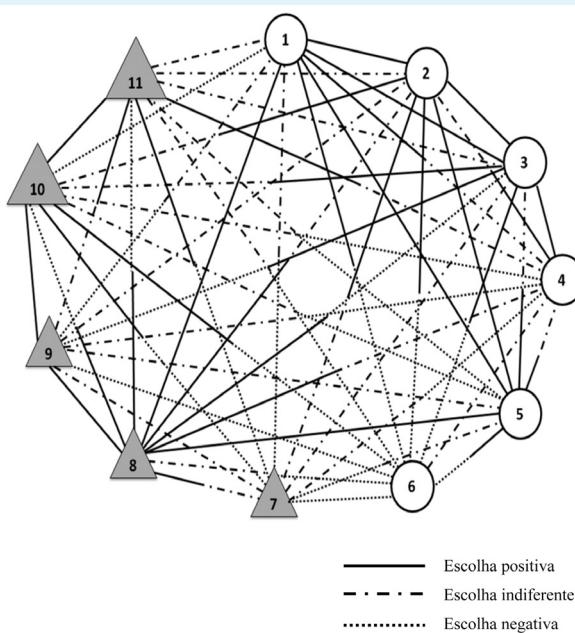


Figura 2: Sociograma da primeira questão (escolha dos colegas para realizar atividades durante as aulas de Educação Física) – segunda avaliação

Tabela 2: Escolhas recebidas pelos alunos no teste sociométrico objetivo na segunda avaliação – Questão 1 – escolha para realizar atividades durante a aula de Educação Física

Alunos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Sexo	♀	♀	♀	♀	♀	♀	♂	♂	♂	♂	♂
Idade	10	10	9	7	10	8	12	9	9	10	8
P – ♀	5	4	4	2	5	0	0	5	0	1	1
P – ♂	1	1	2	0	1	0	0	4	2	3	3
P Total	6	5	6	2	6	0	0	9	2	4	4
I – ♀	0	1	1	3	0	1	3	1	3	4	5
I – ♂	3	3	2	2	2	0	2	0	2	0	0
I Total	3	4	3	5	2	1	5	1	5	4	5
N – ♀	0	0	0	0	0	4	3	0	3	1	0
N – ♂	1	1	1	3	2	5	2	0	0	1	1
N Total	1	1	1	3	2	9	5	0	3	2	1

Positivo, N – Negativo, I – Indiferente
♀ meninas ♂ meninos

As diferenças nas respostas dos alunos nas duas avaliações, com relação às escolhas dos colegas para realizar atividades durante as aulas de Educação Física (Questão 1), podem ser explicadas pelo fato de as redes de amigos não serem muito estáveis de um período para o outro, principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental¹⁶.

Escolhas referentes aos colegas para brincar durante o recreio antes da vivência dos jogos cooperativos (Questão 2)

O sociograma representado na Figura 3 foi referente à segunda questão do teste sociométrico objetivo, relacionada à escolha dos colegas para brincar durante o horário do recreio, antes da vivência dos jogos cooperativos durante as aulas.

Na Tabela 3, foi descrita a quantidade de escolhas com sinal positivo (P Total), indiferente (I Total) e negativo (N Total) recebidas pelos alunos, e em relação à escolha dos colegas para brincar durante o horário do recreio antes da vivência dos jogos cooperativos (primeira avaliação).

Nove alunos, destes, cinco meninas e quatro meninos, obtiveram, na primeira avaliação, mais escolhas positivas do que negativas. Apenas a aluna 4 e o aluno 7 apresentaram maior número de escolhas negativas. Estes resultados sugerem um bom relacionamento entre os estudantes durante o horário do recreio, momento em que as atividades podem ser escolhidas e vivenciadas de maneira mais autônoma por estes.

Uma explicação para a melhora nas relações entre os alunos durante o recreio pode estar no fato de passarem mais tempo juntos nesse período, com menor supervisão dos adultos (professores, assistentes e demais funcionários da escola). As relações de amizade experienciadas pelos estudantes nesse momento, podem ser mais intensas, com a possibilidade

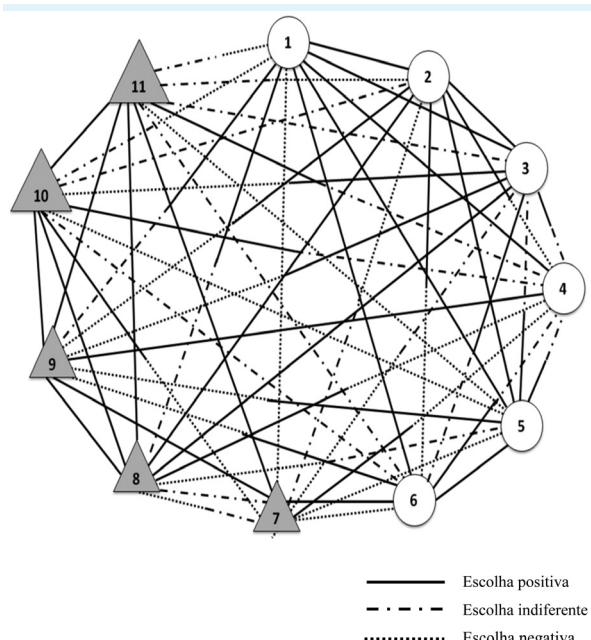


Figura 3: Sociograma da segunda questão (escolha dos colegas para brincar durante o recreio) – primeira avaliação

Tabela 3: Escolhas recebidas pelos alunos no teste sociométrico objetivo na primeira avaliação – Questão 2 – escolha para brincar durante o horário do recreio

Alunos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Sexo	♀	♀	♀	♀	♀	♀	♂	♂	♂	♂	♂
Idade	10	10	9	7	10	8	12	9	9	10	8
P – ♀	5	5	4	1	5	3	1	3	1	1	1
P – ♂	2	2	3	1	1	2	2	3	4	4	4
P Total	7	7	7	2	6	5	3	6	5	5	5
I – ♀	0	0	1	3	0	1	1	2	1	3	4
I – ♂	0	1	2	2	1	2	1	0	0	0	0
I Total	0	1	3	5	1	3	2	2	1	3	4
N – ♀	0	0	0	1	0	1	4	1	4	2	1
N – ♂	3	2	0	2	3	1	1	1	0	0	0
N Total	3	2	0	3	3	2	5	2	4	2	1

P – Positivo, N – Negativo, I – Indiferente

♀ meninas ♂ meninos

dos grupos serem formados por mais membros, o que os torna mais diversificados, podendo refletir em contextos e situações diferentes, ou seja, para além do horário do recreio¹⁶.

As atividades realizadas pelos estudantes durante o horário do recreio e intervalo das aulas faz parte da cultura lúdica, caracterizada por Stigger¹⁸ como as atividades realizadas em espaços e tempos em que os alunos estariam livres das obrigações e do trabalho, ocorrendo de acordo com as suas possibilidades de escolhas. Essas atividades passariam por processos educativos, pelo fato de se inserirem no contexto das práticas da “cultura vivenciada no tempo disponível”, inseridas nos processos de socialização pelos quais as pessoas passam por toda sua vida social, inclusive na escola¹⁸.

Escolhas referentes aos colegas para brincar durante o recreio após a vivência dos jogos cooperativos (Questão 2)

O sociograma representado na Figura 4 foi referente à segunda questão do teste sociométrico objetivo, relacionada à escolha dos colegas para brincar durante o horário do recreio, após

a realização dos jogos cooperativos durante as aulas.

O aumento da quantidade de escolhas negativas foi observado apenas para as alunas 4 e 6, que obtiveram muitas escolhas vindas dos meninos (quatro e três, respectivamente), sugerindo dificuldades nas relações experimentadas entre essas alunas e os colegas.

As diferenças nas escolhas feitas pelos participantes nas duas avaliações, com relação às escolhas dos colegas para brincar durante o horário do recreio (Questão 2), podem residir no fato das redes de amigos não serem muito estáveis de um período para o outro, principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental. Uma estabilidade apareceria com relação àqueles considerados os melhores amigos, que costumam ter uma presença mais regular com o passar do tempo¹⁶, fato

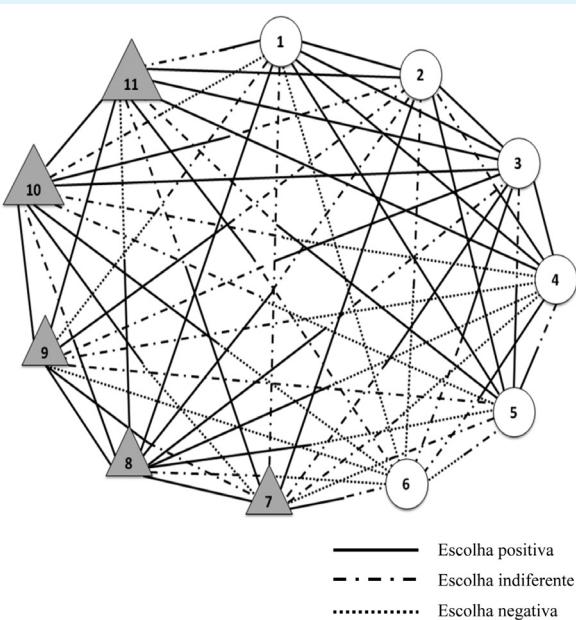


Figura 4: Sociograma da segunda questão (escolha dos colegas para brincar durante o recreio) – segunda avaliação

verificado quando os alunos escolheram os mesmos colegas em ambas as avaliações com o sinal positivo.

Na Tabela 4, foi descrita a quantidade de escolhas com sinal positivo (P Total), indiferente (I Total) e negativo (N Total) recebidas pelos alunos com relação à escolha dos colegas para brincar durante o horário do recreio após a vivência dos jogos cooperativos (segunda avaliação).

Os resultados descritos demonstraram o aumento da quantidade de escolhas positivas recebidas pelos alunos após a vivência dos jogos cooperativos. Seis receberam mais escolhas positivas dos colegas para brincar. Destes, observou-se que a maioria foi do sexo masculino (alunos 7, 8, 10 e 11), sugerindo que houve melhora nas relações no horário destinado ao recreio.

Percebeu-se a diminuição do número de escolhas negativas dos alunos relativas aos demais colegas após a vivência dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física, sugerindo a melhora nas relações entre os estudantes, tanto nessas aulas quanto no recreio.

O aumento do número de escolhas positivas após a vivência dos jogos cooperativos foi maior para o critério da escolha para brincar du-

rante o horário do recreio, sendo esse observado, principalmente, para os meninos (alunos 7, 8, 10 e 11), sugerindo que houve melhora nas relações em tal horário. A capacidade de cooperar pode conduzir a criança a novas interpretações do mundo e das coisas à sua volta, produzindo mudanças significativas em seu pensamento¹⁹ e, neste estudo, isto pode explicar a alteração no comportamento dos alunos em relação a alguns colegas.

Mesmo após a vivência dos jogos, alguns participantes foram novamente considerados rejeitados na segunda avaliação. Dentre as explicações para este fato, podem-se citar: (a) o tempo de vivência dos jogos cooperativos, que pode ter sido considerado curto (nove aulas); (b) as características dos jogos que foram escolhidos e vivenciados pela professora e pelos alunos e/ou (c) o fato de os estudantes terem vivenciado pela primeira vez os jogos cooperativos como conteúdo das aulas de Educação Física.

As diferenças nas escolhas feitas pelos alunos nas duas avaliações, com relação aos dois critérios estabelecidos (escolha para realizar atividades durante as aulas de Educação Física e escolha para brincar durante o recreio) podem

estar relacionadas com a instabilidade das redes de amigos de um período para o outro, principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental. A influência do grupo de pares²⁰, que passa a ser muito forte a partir da entrada da criança na escola, pode ser observada nas escolhas de todos os participantes do estudo.

Alguns indivíduos foram considerados rejeitados mesmo após a vivência dos jogos cooperativos (aluna 6 e aluno 7). Este fato pode estar relacionado com as atitudes destes na escola, como o exemplo do problema ocorrido com a aluna 6 na aula anterior à se-

Tabela 4: Escolhas recebidas pelos alunos no teste sociométrico objetivo na segunda avaliação – Questão 2 – escolha para brincar durante o horário do recreio

Alunos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Sexo	♀	♀	♀	♀	♀	♀	♂	♂	♂	♂	♂
Idade	10	10	9	7	10	8	12	9	9	10	8
P - ♀	5	4	4	4	4	0	2	5	1	3	4
P - ♂	1	1	4	1	1	0	2	4	4	3	2
P Total	6	5	8	5	5	0	4	9	5	6	6
I - ♀	0	2	1	1	1	2	3	1	3	3	2
I - ♂	2	3	1	0	2	2	1	0	0	1	1
I Total	2	5	2	1	3	4	4	1	3	4	3
N - ♀	1	0	0	0	0	3	1	0	2	0	0
N - ♂	1	0	0	4	2	3	1	0	0	0	1
N Total	2	0	0	4	2	6	2	0	2	0	1

P – Positivo, N – Negativo, I – Indiferente

♀ meninas ♂ meninos

gunda aplicação do teste sociométrico objetivo, ou com as suas características físico-motoras, cognitivas e emocionais, que não foram objeto de análise deste estudo e podem ter influenciado na escolha dos colegas.

No entanto, observa-se que os jogos cooperativos são uma das melhores abordagens que tem o intuito de incluir os alunos na Educação Física²¹, podendo também contribuir na relação das crianças durante o intervalo escolar.

Conclusão

As relações interpessoais dos alunos que participaram do estudo foram analisadas a partir de dois momentos distintos (nas aulas de Educação Física e no horário do recreio) que possibilitavam interações entre os estudantes na escola. As vivências dos jogos cooperativos podem auxiliar os alunos a repensarem sua concepção sobre os relacionamentos em grupo, o autocognhecimento e a disciplina de Educação Física. Tal fato foi percebido pelo aumento do número de interações e escolhas positivas entre os participantes após a vivência de jogos cooperativos durante as aulas de Educação Física e também no horário do intervalo, momento em que os alunos dispõem de mais liberdade em relação aos colegas escolhidos para brincar, conversar, enfim, interagir.

No caso da Educação Física, esses jogos podem ser utilizados durante as aulas, com o objetivo de estimular nos estudantes o autocognhecimento, a integração grupal por meio da cooperação e do respeito à individualidade, aspectos valorizados pela sociedade em seus diferentes setores sociais, como na família, no trabalho, no grupo de amigos, no ambiente escolar.

Cabe aos docentes a busca pelo conhecimento das teorias e da aplicabilidade dos conteúdos inerentes aos jogos cooperativos. A esse respeito, os professores de Educação Física dispõem de numerosos instrumentos de avaliação do desenvolvimento dos seus alunos, não sómente quanto ao aspecto motor ou cognitivo,

mas também referentes às relações sociais experimentadas por eles na escola.

O teste sociométrico objetivo, considerado de fácil aplicação e com possibilidade de adaptações às diversas situações em que pode ser aplicado, gerando inclusive uma representação gráfica dos resultados, pode ser utilizado pelos professores como possibilidade para conhecer a estrutura social de uma turma de alunos, por exemplo, desde que aplicado com os cuidados necessários. As técnicas sociométricas são adaptáveis de maneira que possam ser utilizadas considerando-se o resultado sociométrico como uma das possibilidades de conhecer e entender aspectos do universo infantil.

Destaca-se, como fato importante, a participação do professor de Educação Física (que conhecia há mais de um ano os alunos) na escolha e aplicação dos jogos cooperativos, o que pode ter contribuído de maneira significativa para o entendimento e vivência dos jogos por parte dos discentes.

Outras pesquisas podem sugerir a utilização dos jogos cooperativos em momentos distintos da aula de Educação Física e não como conteúdos exclusivos em todas as aulas, como foi realizado neste estudo, em que os participantes vivenciaram os jogos durante nove aulas consecutivas, o que pode resultar no desinteresse por parte dos alunos, além disso, os jogos cooperativos, certamente, não são o único conteúdo a ser vivenciado e desenvolvido nas aulas dessa disciplina.

Referências

1. Freire JB. *O jogo: entre o riso e o choro*. Campinas: Autores Associados; 2005.
2. González FJ, Fensterseifer PE. *Dicionário crítico de educação física*. Ijuí: Unijuí; 2008.
3. Soler R. *Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos*. Rio de Janeiro: Sprint; 2008.

4. Pedrosa AR, Silva JF, Millen Neto, AR. Jogos cooperativos na escola: possibilidades de inclusão nos currículos da Educação Física. *Efdeportes*. 2008; 127.
5. Frantz W. Educação e cooperação: práticas que se relacionam. *Revista Sociologias* 2001;6:242- 64.
6. Tolocka-Nupem RE, Moraes PRB, Fonseca E, Souza FC, Lopes MC, Gonçalves RAMC. Jogos cooperativos: uma alternativa para inclusão nas aulas de Educação Física. *Anais II Congresso Internacional de Pedagogia do Esporte*. Maringá, Brasil. Maringá; 2005.
7. Freire JB. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione; 1997.
8. Conceição MIG, Sudbrack MFO. Estudo sociométrico de uma instituição alternativa para crianças e adolescentes em situação de rua: construindo uma proposta pedagógica. *Psicologia: Reflexão e Crítica*. 2004;17(2):277-86.
9. Moraes MLS, Otta E, Scala CT. Status sociométrico e avaliação de características comportamentais: um estudo de competência social em pré-escolares. *Psicologia: Reflexão e Crítica*. 2001;14(1):119- 31.
10. Batista MW, Enumo SRF. Inclusão escolar e deficiência mental: análise da interação social entre companheiros. *Estudos de Psicologia*. 2004;9(1):101-11.
11. Bustos DM. O Teste Sociométrico: fundamentos, técnica e aplicações. São Paulo: Brasiliense; 1979.
12. Soler R. Jogos cooperativos. Rio de Janeiro: Sprint; 2003.
13. Andrade, A. Ocorrência e controle subjetivo do stress na percepção de bancários ativos e sedentários: a importância do sujeito na relação "atividade física e saúde". 2001 [tese de doutorado em Engenharia de Produção]. Florianópolis : Universidade Federal de São Carlos, curso de Engenharia de Produção; 2001.
14. Brasil. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. Brasília, DF: Conselho Nacional de Saúde/Ministério da Saúde; 2012.
15. Moreno JL. Fundamentos de la sociometria. Tradução: J. Garcia Bouza e Saul Karsz. Buenos Aires: Paidós; 1972.
16. Moreno MD. C. Desenvolvimento e conduta social dos seis anos até a adolescência. In: Coll C, Marches A, Palácios, J, editores. *Desenvolvimento psicológico e educação*. 2^a ed. Porto Alegre: Artmed; 2004.
17. Asher SR, Rose A. Como promover a adaptação social e emocional das crianças com os colegas. In: Salovey P, Sluyter DJ, editores. *Inteligência emocional da criança: aplicações na educação e no dia-a-dia*. Rio de Janeiro: Campus; 1999.
18. Stigger MP. Lazer, cultura e educação: possíveis articulações. *Rev Bras Ciênc Esporte*. 2009;30(2):73-88.
19. Caiado APS, Rossetti CB. Jogos de regras e relações cooperativas na escola: uma análise psicogenética. *Psicol Esc Educ*. 2009;13(1):87-95.
20. Papalia DE, Olds SW, Feldman RD. *O mundo da criança*. Lisboa: McGraw-Hill; 2001.
21. Petito M. Jogos cooperativos como ferramenta de inclusão na Educação Física Escolar [monografia em Educação Física]. Brasília: Centro Universitário de Brasília, Faculdade de Ciências da Educação e Saúde – FACES, curso de Licenciatura em Educação Física; 2013.