PROJETO SEGUNDO TEMPO: O JOGO COMO INSTRUMENTO PARA MINIMIZAR A AGRESSIVIDADE DE UM GRUPO DE ALUNOS DA ESCOLA PÚBLICA DE FORTALEZA.

ALISON NASCIMENTO FARIAS.
MARIA DE FÁTIMA B. FONTENELE OLIVEIRA.
CENTRO UNIVERSITÁRIO ESTÁCIO DO CEARÁ, FORTALEZA, CEARÁ, BRASIL.
alisonnascimentofarias@gmail.com

INTRODUÇÃO

A cada dia que passa aumenta consideravelmente a agressividade na sociedade em que vivemos. Isso não é diferente nas escolas, pois frequentemente constata-se um comportamento extremamente agressivo por parte dos alunos, que resulta muitas vezes em atos concretos de violência.

A Educação Física, através do jogo, é uma ferramenta pedagógica que pode contribuir para minimizar o comportamento agressivo dos alunos no ambiente escolar. Pois a ação de jogar pode se tornar um meio ideal para que ocorra uma aprendizagem motora, afetiva e cognitiva de forma lúdica, proporcionando uma melhor convivência em grupo, pois é a partir do jogo que a criança aprende a se relacionar com seus colegas (ORLICK, 1990).

Para Ortiz (2005), o jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É nesse sentido, que se percebe o jogo como um de vínculo entre povos, tornando-se um facilitador das inter-relações entre os seres humanos. Assim, o jogo é fator de desenvolvimento do ser humano, um meio de integração e mutualidade, no qual a criança expressa seus sentimentos, comportamentos atitudes e valores. Portanto, para participar e ser aceita no grupo, a criança deve adotar o comportamento, atitudes e normas que são estabelecias em torno do jogo, isso favorece o desenvolvimento da socialização.

Existem diferentes tipos de jogos, mas será foco deste artigo os jogos cooperativos, em que a criança brinca com outras de modo altamente organizado dividindo tarefas em função dos objetivos a alcançar (PEREZ SAMANIEGO, 1999). Sendo assim, os jogos cooperativos facilitam a cooperação, a participação, a integração entre alunos. Pois, esses jogos têm como característica primordial propor a cooperação como forma de interação entre seus participantes (SANCHEZ GOMEZ, 2000).

É nessa perspectiva, que o presente trabalho tem a finalidade de analisar a importância do jogo como instrumento que pode minimizar a agressividade de um grupo de alunos, do Projeto Segundo Tempo, que apresentam um comportamento agressivo.

METODOLOGIA

Estudo descritivo, que tem como objetivo primordial à descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então o estabelecimento de relações entre variáveis (GIL, 1987, Pg. 42). Nesse sentido, o estudo tem como palco uma escola municipal, localizada no bairro Demócrito Rocha, na cidade de Fortaleza-Ce. Como atores desse estudo, os alunos inscritos no Projeto Segundo Tempo, com faixa etária de 10 a 11 anos, que participam das aulas dos jogos cooperativos, no período da manhã. Esses alunos apresentavam um comportamento agressivo, formando um quantitativo de 20 alunos, sendo 10 do sexo masculino e 10 do sexo feminino.

A intervenção aconteceu durante cinco meses, as aulas aconteciam uma vez por semana, com duração de 50 minutos. As aulas eram divididas em três momentos, o primeiro acontecia uma contextualização sobre o tema da aula, o segundo os alunos vivenciavam os jogos cooperativos e o ultimo, eram realizados debates e reflexões sobre os Jogos Cooperativos, sua importância e finalidade. Durante as aulas os alunos eram estimulados a reestruturar e transformar Jogos Competitivos em Jogos Cooperativos.

Ao final dos cincos meses foi aplicado um questionário de dez perguntas, para os alunos envolvidos no estudo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Distribuição dos dados em relação do melhor relacionamento com colegas durante as atividades das aulas.

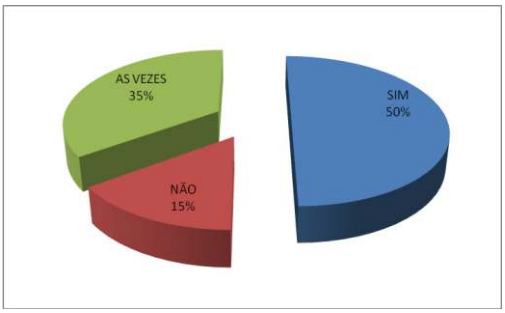


Gráfico 1: Relacionamento interpessoal
Fonte: Coleta de dados

50% dos alunos responderam que seu relacionamento melhorou com a vivência dos Jogos Cooperativos.
35% dos alunos responderam que tinham colegas que recusam a se relacionar.
15% dos alunos responderam que ainda ocorrem muitas discussões com alguns colegas.

Distribuição dos dados em relação aos jogos cooperativos estimularem o trabalho em grupo.

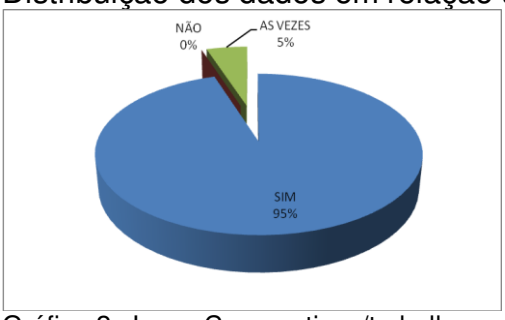


Gráfico 2: Jogos Cooperativos/trabalho em grupo
Fonte: Coleta de dados

95% dos alunos responderam que as vivências em jogos cooperativos estimularam o trabalho em grupo.
5% dos alunos responderam que tinham dificuldades de trabalhar em grupos porque alguns colegas se recusavam a participar.

Distribuição dos dados em relação a importância de cooperar com os colegas.

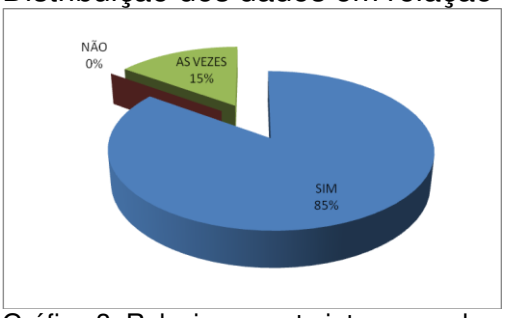


Gráfico 3: Relacionamento interpessoal
Fonte: Coleta de dados

85% dos alunos responderam que é importante cooperar pois desenvolve amizade.
15% dos alunos responderam que só as vezes é importante cooperar pois tem colegas que não merece ajuda.

Distribuição dos dados em relação as dificuldades em realização das atividades.

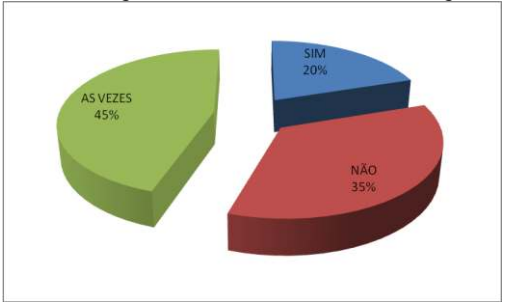


Gráfico 4: Dificuldades em realizar atividades
Fonte: Coleta de dados

20% dos alunos responderam que encontraram dificuldades em atividades que teriam que abraçar os colegas.
45% dos alunos responderam que só as vezes encontram dificuldades.
35% dos alunos responderam que não, sentiram dificuldade em realizar as atividades.

Distribuição dos dados em relação as atividades atrativas.

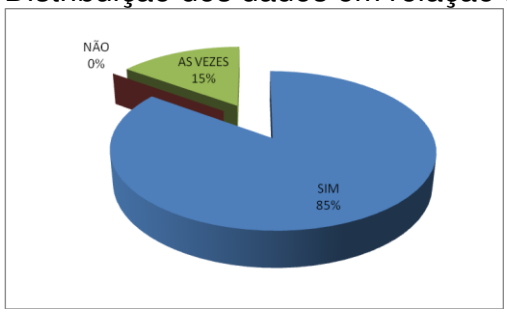


Gráfico 5: Atividades atrativas
Fonte: Coleta de dados

85% dos alunos responderam que as atividades eram legais.
15% dos alunos responderam que tinham algumas atividade que eles as vezes não gostava.

Distribuição dos dados em relação a desafio na realização das atividades.

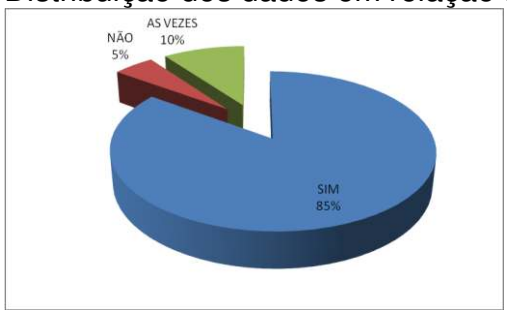


Gráfico 6: Desafio nas atividades
Fonte: Coleta de dados

85% dos alunos responderam que tiveram vários desafios como correr pegando na mão de colegas, realizar atividades em determinado tempo.
10% dos alunos responderam que somente as vezes se sentiram desafiados.
5% dos alunos responderam que não encontraram desafio.

Distribuição dos dados em relação ao respeito entre colegas.

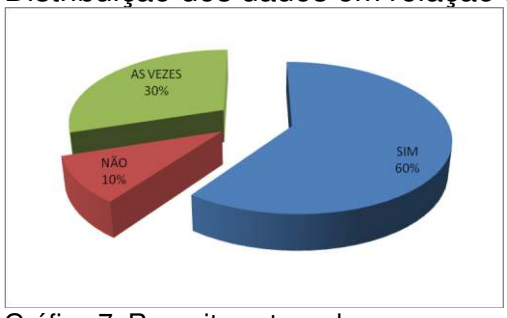


Gráfico 7: Respeito entre colegas
Fonte: Coleta de dados

60% dos alunos responderam que sim, pois é importante respeitar para ser respeitado.
30% dos alunos responderam que tinham momentos que ficavam irritados com alguns colegas, e acabavam desrespeitando.
10% dos alunos responderam que não conseguiram respeitar seus colegas.

Distribuição dos dados em relação a todos serem vencedores.



Gráfico 8: Todos vencedores
Fonte: Coleta de dados

80% dos alunos responderam que sim, pois ninguém fica triste.
10% dos alunos responderam que só as vezes é bom que todos ganhem.
10% dos alunos responderam que não gostaram de todos serem vencedores.

Distribuição dos dados em relação a importância dos jogos cooperativos no Projeto Segundo Tempo.

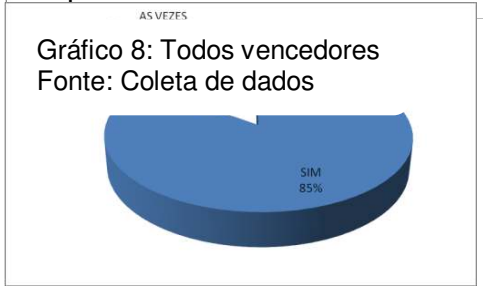


Gráfico 9: Importância dos jogos cooperativos
Fonte: Coleta de dados

85% dos alunos responderam que é importante porque diminui a violência.
10% dos alunos responderam que só as vezes é importante, pois tem colegas que não gostam de realizar atividades juntos.
5% dos alunos responderam que não acham importante, preferem outras atividades.

Distribuição dos dados em relação ao relacionamento com colegas que tinham dificuldades de convivência.

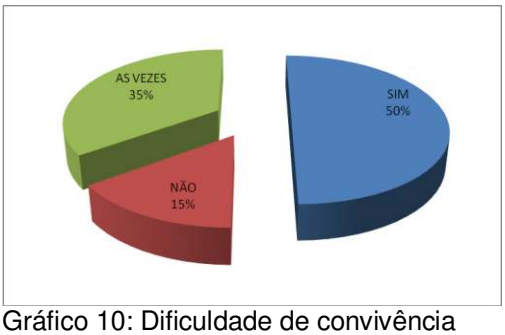


Gráfico 10: Dificuldade de convivência
Fonte: Coleta de dados

50% dos alunos responderam que fizeram amizades com colegas que não gostavam.
35% dos alunos responderam que as vezes, pois alguns colegas se recusam a fazer amizades.
15% dos alunos responderam que não, pois são chatos.

Percebe-se que após participarem dos jogos cooperativos durante cinco meses, os alunos apresentam um comportamento mais cooperativo, aprenderam a valorizar o trabalho em grupo e a união de todos para alcançarem um objetivo comum. Nota-se também, que os alunos perceberam a importância de cooperar com o outro, pois através da cooperação fortalece e constrói amizades. Assim, concorda-se com SANCHEZ GÓMEZ (2000) que o potencial educativo da cooperação faz com que os integrantes de grupos cooperativos se caracterizem por uma boa predisposição a integração entre seus membros, a habilidades de relação inter-pessoal, e a capacidade para analisar o próprio funcionamento do grupo.

Foi também percebido, que as atividades vivenciadas pelos alunos nos jogos cooperativos fizeram com que eles experimentassem momentos de companheirismo, inclusive de vivenciar atividades que quebram alguns tabus, como segurar na mão do colega independente se este é menino ou menina. Nesse sentido, BROTO (1995, Apud Maia; Maia; Marques 2007) relata que “jogar é uma oportunidade criativa para encontrar conosco, com os outros e com todos, e a partir daí, o jogo passa a ser uma conseqüência das visões, ações e relações”. Assim, concorda-se com o autor pois no jogo consegue-se vencer barreiras, incorporar o espírito lúdico e a se sentir prazer em está junto, permitindo uma melhor integração e comunicação entre as pessoas, ferramentas que serviram para o desenvolvimento motor e afetivo do aluno.

Outra característica percebida foi que os alunos aprenderam a respeitar mais seus colegas, como também perceberam que quando todos são vencedores ninguém fica triste. Dessa forma percebe-se que o respeito mútuo evita conflitos e torna o relacionamento mas harmonioso e pacifico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Verificou-se através da pesquisa realizada, que os jogos cooperativos ocasionaram uma redução considerável da agressividade dos alunos do Projeto Segundo Tempo. Constatou-se que a utilização dos jogos cooperativos estimularam nas crianças uma atitude mais cooperativa, solidária e de respeito.

A utilização dos jogos cooperativos pode ser uma grande ferramenta para ser utilizada em diversos projetos sociais, escolas e comunidades que apresentam problemas relacionados a um aumento significativo da agressividade em crianças e adolescentes, por apresentar os muitos benefícios, como: melhoria da capacidade de cooperação, mutualidade, respeito, união e solidariedade.

REFERÊNCIAS

FEIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro.** 4ª Ed. São Paulo, SP: Scipione, 1989.
GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.
ORLICK, P. **Libres para cooperar, libres para crear.** Barcelona: Paidotribo, 1990.

PÉREZ SAMANIEGO, V. Y. SANCHEZ, J. R. **La participacion em el juego: uma perspectiva educativa.** Em M. Villamõn (Ed.) Formacion de los maestros especialistas em educacion física (216-231). Conselleria de cultura, educacion, ciência valencia, 1999.

MAIA, R. F.; MAIA, J.F.; MARQUES, M.T. S. P. **Jogos competitivos x jogos cooperativos: Um desafio real entre o ideal e o real.** http://www.refeld.com.br/pdf/21.12.2007/cooperativos_formatado_port.pdf

SÁNCHEZ GOMEZ, R. **Pesando la coperación: uma propuesta de enseñanza de los juegos cooperativos orientada a la estratégia y la particiopaciõn.** Em III Jornades d'intercanvi d'experiencies d'educaión Física (133-143). Valencia: CEFIREAMEF, 2000.

VAYER, P. E TOULOUSE, PIERRE. **Linguagem corporal e estrutura e a sociologia da ação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

R Gaspar Lemos, 338 Bairro: Pici. Brasil.Fortaleza,Ceará.Cep. 60440.530