

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**GISELI SIKORA**

**A CONCEPÇÃO DOCENTE DOS JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO  
FÍSICA ESCOLAR: CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTO AVALIATIVO**

**CURITIBA**

**2016**

**GISELI SIKORA**

**A CONCEPÇÃO DOCENTE DOS JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO  
FÍSICA ESCOLAR: CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTO AVALIATIVO**

Dissertação apresentada como requisito parcial à  
obtenção do grau de Mestre em Educação, no  
Programa de Pós-Graduação em Educação, Setor  
de Educação da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Valdomiro de Oliveira

**CURITIBA**

**2016**

Catálogo na Publicação  
Cristiane Rodrigues da Silva – CRB 9/1746  
Biblioteca de Ciências Humanas – UFPR

S579c Sikora, Giseli

A Concepção Docente dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar: construção de instrumento avaliativo. / Giseli Sikora. – Curitiba, 2016.  
206 f.

Orientador: Profº Drº Valdomiro de Oliveira.  
Dissertação (Mestrado em Educação) – Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná.

1. Formação Docente. 2. Jogos Cooperativos.  
3. Educação Física - Avaliação. I. Título.

CDD 793.7

## PARECER DE APROVAÇÃO



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SETOR DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO



### PARECER

Defesa de Dissertação de Giseli Sikora para obtenção do Título de MESTRA EM EDUCAÇÃO. Os abaixo assinados, Prof. Dr. Valdomiro de Oliveira, Prof. Dr. Josafá Moreira da Cunha, Prof. Dr. Ari Ramos de Oliveira, Prof. Dr. Elto Legnani, arquiram, nesta data, a candidata acima citada, a qual apresentou a seguinte Dissertação: "A CONCEPÇÃO DOCENTE SOBRE AS FINALIDADES DOS JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTO AVALIATIVO"

Procedida a arguição, segundo o Protocolo aprovado pelo Colegiado, a Banca é de Parecer que a candidata está Apta ao Título de MESTRA EM EDUCAÇÃO, tendo merecido as apreciações abaixo:

BANCA	ASSINATURA	APRECIÇÃO
Prof. Dr. Valdomiro de Oliveira		Aprovado
Prof. Dr. Josafá Moreira da Cunha		Aprovado
Prof. Dr. Ari Ramos de Oliveira		Aprovado
Prof. Dr. Elto Legnani		Aprovado

Curitiba, 29 de março de 2016

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Rita de Assis César  
Vice-Coordenadora do PPGE



Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Rita de Assis César  
Matrícula 162406  
Vice-Coordenadora do Programa de  
Pós-Graduação em Educação

Dedico esse trabalho à Deus...  
ao meu namorado...  
à minha família...  
aos meus amigos...  
e a todos que sonham...  
em fazer o melhor de si mesmos.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus pela oportunidade.

Agradeço ao Espírito Santo por iluminar meus estudos.

Agradeço a Nossa Senhora Aparecida por ser meu refúgio nas horas de desespero.

Agradeço ao professor Valdomiro pela oportunidade de aprender, pela paciência e pela amizade.

Agradeço ao professor Elton, ao professor Wagner, à professora Alessandra e ao professor Ricardo pelos conselhos.

Agradeço ao Marcelo... amor de minha vida, pelo carinho, apoio e compreensão. Agradeço aos meus pais, Urbano e Josefa, por me tornarem quem eu sou.

Agradeço a minha “manamãe” Daniele, pelo exemplo de sabedoria e persistência.

Agradeço aos meus irmãos, Gilso e Daniel, pela companhia nas brincadeiras de infância, que me conduziram à Educação Física.

Agradeço aos meus amigos Camila, Sérgio, Fábio e Aguinaldo pelo incentivo e partilha de conhecimentos.

Agradeço a minha afilhada Carolina e aos meus sobrinhos Natália, Luan, Hérica, João e Luiz, por me lembrarem da doçura de um sorriso.

Agradeço as minhas cunhadas Vanessa e Adriana, pelo incentivo e exemplo.

Agradeço aos meus alunos, com quem tive a oportunidade de aprender a ensinar.

Agradeço a minha mãe de coração, Jurema, por me ouvir.

Agradeço minha amiga Meire, pela amizade e companheirismo nesta jornada.

Agradeço todos os meus familiares, por entenderem minha ausência.

Agradeço a Dona Doraci, por me ouvir e aconselhar.

Agradeço aos meus colegas de mestrado, que muito me ensinaram.

Agradeço as orações de todas as pessoas que rezaram por mim.

Agradeço a todos que me ensinaram a ser quem eu sou.

Agradeço aos professores da Linha Cognição, Aprendizagem e Desenvolvimento Humano, por compartilharem saberes e expectativas.

E a todos os professores com quem eu tive a oportunidade de aprender. A vocês, minha eterna gratidão.

*“A menos que modifiquemos a nossa maneira de pensar, não seremos capazes de resolver os problemas causados pela forma como nos acostumamos a ver o mundo”.*

(Albert Einstein)



## RESUMO

Compreender as finalidades do Jogo Cooperativo na Educação Física e suas contribuições para o desenvolvimento do ser humano potencializa a qualidade de ensino em ambiente escolar. Este estudo teve como propósito a elaboração de um instrumento investigativo, voltado à concepção docente dos jogos cooperativos na Educação Física Escolar. **População e Amostra:** Para este estudo utilizaram-se três populações em fases distintas no processo de elaboração do instrumento Questionário Jogos Cooperativos: cinco professores de Educação Física, que atuam nos diversos níveis de ensino, no estado do Paraná e três especialistas, com doutorado na área de Educação Física, para a validação de conteúdo; e ainda, 15 professores de Educação Física para a validação semântica. **Instrumentos de medida:** foram utilizados os seguintes instrumentos: 1) Roteiro semiestruturado de questões para grupo focal; 2) Formulário de análise do conteúdo; 3) Formulário de análise semântica para especialistas; 4) Formulário de validação semântica para participantes do estudo piloto; e 5) Questionário Jogos Cooperativos, todos utilizados nas adequações do QJC. **Desenho do estudo:** Esta pesquisa caracteriza-se como descritiva, exploratória e correlacional, do tipo transversal, onde análises quantitativas foram utilizadas em consonância com análise qualitativa. **Análise Qualitativa:** foi utilizada a análise de conteúdo proposta por Bardin (2011), a fim de avaliar as inferências produzidas em grupo focal, para excluir e modificar itens do QJC. **Análise estatística:** Utilizou-se o coeficiente de Concordância de Kappa, para avaliar o formulário de análise do conteúdo e a concordância por porcentagem absoluta no formulário de análise semântica aplicado em especialistas e na validação semântica aplicada em professores. Também utilizou-se o Alfa de Cronbach para verificar a consistência interna do QJC. **Resultados:** Na validação de conteúdo, o grupo focal indicou os questionamentos relevantes ao instrumento de investigação QJC e permitiu a exclusão e a convergência de categorias e itens do questionário. Já as análises estatísticas, provenientes da tabulação dos dados, dos formulários de análise do conteúdo e análise semântica, aplicada em especialistas, contribuíram qualitativamente para a reformulação do questionário QJC. A concordância entre especialistas, em relação à classificação de itens às suas respectivas categorias, foi moderada e após alterações sugeridas no formulário de análise semântica, conferiu ao QJC a validade de conteúdo. O questionário QJC foi validado semanticamente, em relação aos critérios simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado, objetividade e a não necessidade de adequação. A consistência interna apresentou um Alfa de Cronbach total de 0,7892. **Considerações Finais:** Conclui-se que o QJC possui validade de conteúdo, validade semântica e consistência interna satisfatória. Sugere-se a validação externa por meio da verificação da confiabilidade e da reprodutibilidade através da aplicação em uma amostra maior da população.

Palavras-chave: Elaboração de Instrumento Investigativo. Concepção Docente. Questionário Jogos Cooperativos.

## ABSTRACT

Understanding the purposes of cooperative play in Physical Education and their contributions to the development of human enhances the quality of teaching in the school environment. This study aimed to development of investigative instrument, at the teaching design of cooperative games in Physical Education. **Population and sample:** For this study we used three populations at different stages in the development process of Questionnaire Cooperative Games instrument: five Physical Education teachers who work in the various levels of education in the Paraná State and three experts Doctoral in the area of Physical Education, for the content validation; and yet, 15 Physical Education teachers for semantic validation. **Measuring instruments:** The following instruments were used: 1) map semistructured questions for focal group; 2) form of content analysis; 3) Form of semantic analysis for experts; 4) semantic validation form for participants in the pilot study; and 5) Questionnaire Cooperative Games, all used in adaptations of QJC. **Study design:** This research is characterized as descriptive, exploratory and correlational, cross-sectional, where quantitative analysis were used in line with qualitative analysis. **Qualitative analysis:** It was used content analysis proposed by Bardin (2011), to assess the implications produced in focus group to delete, and modify items on QJC. **Statistical analysis:** We used the Kappa agreement coefficient to assess the analysis of content form and agreement by absolute percentage in the semantic analysis form applied to specialists and semantic validation applied to teachers. Also it was used the Cronbach Alpha to check the internal consistency of QJC. **Results:** In the validation of content, focal group indicated the relevant questions to QJC research tool and allowed the exclusion and the convergence of categories and items of the questionnaire. As for the statistical analysis, from the tabulation of data, forms of content analysis and semantic analysis, applied to specialists contributed qualitatively to the reformulation of QJC questionnaire. The agreement between experts in relation to items classification to their respective categories, was moderate and after changes suggested in the semantic analysis of form gave the QJC content validity. The QJC was validated semantically, on the criteria simplicity, ease of reading, appropriate vocabulary, objectivity and no need for adjustment. Internal consistency showed a total Cronbach's alpha of 0.7892. **Conclusion:** We conclude that the QJC has content validity, semantic validity and satisfactory internal consistency. It is suggested to external validation by verifying the reliability and reproducibility by applying in a larger population sample.

**Keywords:** Development of Investigative Instrument. Teacher Conception. Questionnaire Cooperative Games.

## LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - APÊNDICE B - QJC .....	63
QUADRO 2 - MEDIDA DE CONSISTÊNCIA INTERNA DAS CATEGORIAS DO QJC .....	141
QUADRO 3 - MATRIZ ANALÍTICA.....	141

## LISTA DE TABELAS

TABELA 1 - PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA QUE ATUAM NO ENSINO DO 6º AO 9º ANO .....	58
TABELA 2 - MENORES FREQUÊNCIAS OBTIDAS COM A AVALIAÇÃO DE CONTEÚDO DOS TRÊS ESPECIALISTAS CONFORME O QJC.....	103
TABELA 3 - FREQUÊNCIAS DAS DISCORDÂNCIAS OBTIDAS COM A ANÁLISE SEMÂNTICA DOS TRÊS JUÍZES.....	105
TABELA 4 - ALFA DE CRONBACH – PARÂMETRO DE REFERÊNCIA .....	109

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO .....</b>	<b>14</b>
<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
1.1 PROBLEMATIZAÇÃO DO ESTUDO .....	15
1.2 JUSTIFICATIVA.....	18
1.3 OBJETIVOS DA PESQUISA.....	19
1.3.1 Objetivo Geral .....	19
1.3.2 Objetivos Específicos .....	19
1.4 DELIMITAÇÕES DO ESTUDO .....	20
1.5 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO .....	20
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>21</b>
2.1 O JOGO E O ENSINO NA EDUCAÇÃO FÍSICA .....	23
2.2 JOGO COOPERATIVO .....	255
2.2.1 Jogos cooperativos sem perdedores.....	299
2.2.2 Jogos cooperativos de resultado coletivo.....	29
2.2.3 Jogos cooperativos de inversão .....	30
2.2.4 Jogos semicooperativos .....	31
2.3 JOGOS COOPERATIVOS E OS ASPECTOS INTERACIONISTAS E SOCIOCULTURAIS HISTÓRICOS DO DESENVOLVIMENTO HUMANO.	31
2.3.1 Perspectiva interacionista.....	33
2.3.2 Perspectiva sociocultural.....	35
2.3.3 Aprendizagem cooperativa.....	37
2.4 APONTAMENTOS TEÓRICOS PARA A CONSTRUÇÃO DO QUESTIONÁRIO JOGOS COOPERATIVOS (QJC).....	41
2.4.1 Matriz analítica .....	41
2.4.2 Construção de instrumento de pesquisa .....	48
<b>3 MATERIAIS E MÉTODOS.....</b>	<b>51</b>
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....	51
3.1.1 População .....	55
3.1.2 Amostra.....	56
3.1.3 Coleta de dados .....	56
3.1.4 Critérios para suspender ou encerrar a pesquisa.....	57
3.1.5 Local de coleta de dados.....	57

3.1.6	Informações relativas ao participante da pesquisa e características da população a ser estudada .....	59
3.1.7	Planos para o recrutamento do participante da pesquisa.....	59
3.2	INSTRUMENTOS DE MEDIDA .....	61
3.2.1	Questionário semiestruturado – grupo focal.....	61
3.2.2	Formulário de análise do conteúdo .....	61
3.2.3	Formulário de análise semântica – especialistas .....	62
3.2.4	Formulário de validação semântica - professores .....	62
3.2.5	Questionário Jogos Cooperativos (QJC) .....	62
3.3	CRITÉRIOS ÉTICOS DO ESTUDO.....	64
3.4	PROCEDIMENTOS UTILIZADOS NA COLETA DE DADOS .....	64
3.4.1	Grupo focal.....	64
3.4.2	Análise por especialistas .....	65
3.4.3	Estudo piloto – teste .....	66
3.5	TRATAMENTOS DOS DADOS E ANÁLISE ESTATÍSTICA.....	66
3.5.1	Grupo focal.....	67
3.5.2	Análise por especialistas .....	67
3.5.3	Estudo piloto – teste .....	70
<b>4</b>	<b>ANÁLISE DOS DADOS .....</b>	<b>71</b>
4.1	VALIDAÇÃO DE CONTEÚDO .....	71
4.1.1	Grupo focal.....	71
4.1.2	Análise de conteúdo por especialistas .....	102
4.2	VALIDAÇÃO SEMÂNTICA .....	107
4.2.1	Estudo piloto – teste .....	108
4.3	CONSISTÊNCIA INTERNA DAS CATEGORIAS DO QJC – ESTUDO PILOTO (TESTE).....	108
4.3.1	Consistência interna por Alfa de Cronbach .....	109
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>114</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>116</b>
	<b>APÊNDICES .....</b>	<b>133</b>
	<b>ANEXOS .....</b>	<b>193</b>

## APRESENTAÇÃO

### Da brincadeira à docência e da docência a brincadeira

Brincar em minha infância era sinônimo de subir em árvore, de esconde-esconde, de mãe pega, de pular corda, de carrinho de rolimã, de andar de bicicleta, de jogar bola... e outras brincadeiras mais. Não era jogando vídeo game, brincando com bonecas, ou de faz de conta. Sempre tinha alguém com quem discutir, disputar, dividir e compartilhar... Cresci aprendendo com as brincadeiras e aprendi brincando sobre a importância de ter alguém para dividir e compartilhar as situações e emoções.

Apesar desse universo maravilhoso da Educação Física, os números foram minha primeira escolha de formação. No quarto e penúltimo ano de contabilidade na Universidade Federal do Paraná, o desejo por reviver as experiências da infância, fez com que eu trocasse Ciências Contábeis pela Educação Física, ao qual, dediquei-me de corpo, alma e coração, recebendo o prêmio Sidney Sampaio de melhor aluna do Curso de Educação Física, no ano de 2012.

Profissionalmente encontrei no Jogo Cooperativo a ludicidade das brincadeiras de infância e a possibilidade para promover experiências cooperativas contributivas ao desenvolvimento e a aprendizagem de meus alunos. Porém, o descaso com que alguns colegas exercem a docência, me aludiu a questionar sobre minha própria prática profissional com a temática. Essas inquietações me conduziram ao projeto de mestrado voltado a investigar a prática pedagógica do Jogo Cooperativo.

Ao aprofundar meus conhecimentos notei que primeiramente precisaria investigar o conhecimento do professor de Educação Física em relação ao Jogo Cooperativo. Dessa forma, encontrei na elaboração do Questionário Jogos Cooperativos (QJC) a via para os meus questionamentos e anseios para com a temática.

Espero que minha jornada possa contribuir com a área de Educação Física, com meus colegas de profissão e com os alunos, razão de minha profissão.

## 1 INTRODUÇÃO

### 1.1 PROBLEMATIZAÇÃO DO ESTUDO

Os jogos cooperativos vêm sendo tema de discussões na pesquisa educacional (DEACOVE, 1974; ORLICK, 1989; BROWN, 1994; BROTTTO, 1997; MIR, 1998; CORREIA, 2004; MARTINI, 2005; BALIULEVICIUS; MACÁRIO, 2006; SOLER, 2006; POCERA, 2008; MARCON; GRAÇA; NASCIMENTO, 2011; DYSON; CASEY, 2012; LEITE; FONTOURA, 2013; CALLADO; 2013), principalmente em relação às suas contribuições metodológicas para a Educação Física Escolar, como forma adaptativa para o ensino de outros conteúdos na disciplina (BROTTTO, 1997) e como conteúdo específico, que promove um ambiente propício à aprendizagem cooperativa, uma vez que as interações entre seus participantes tornam-se experiências sociais essenciais para o alcance dos objetivos traçados nessa estrutura de jogo. Apesar disso, grande parte dos estudos envolvidos com essa temática estruturam-se a partir de pesquisas que enfocam a diferença entre Jogos Cooperativos e Jogos Competitivos (DEUTSCH, 1949a, 1949b; STENDLER; DAMRIN; HAINES, 1978; ORLICK, 1989; BROTTTO, 1997; SOLER, 2007; LOVISOLO; BORGES; MUNIZ, 2013), demonstrando a necessidade de novas perspectivas nos estudos sobre Jogos Cooperativos para além da relação entre competição e cooperação (NATALI; MÜLLER, 2009). Ainda, segundo Darido (2003) é necessário aprofundar sociologicamente e filosoficamente a cooperação nos jogos cooperativos e investigar as implicações do sistema capitalista, na sociedade atual, sobre a cooperação e a competição.

A Educação Física, no Brasil, vem passando por um processo de transformação influenciada pelas áreas da Psicologia, da Sociologia e da Filosofia, mas também pelas reflexões e estudos oriundos dos próprios professores da disciplina. Essa evolução tem feito com que a corporeidade; motivo de muitas discussões dicotômicas, fosse integrada a uma nova perspectiva, como parte do desenvolvimento integral do ser humano, em seus aspectos cognitivos, sociais, afetivos, morais ou físicos.



A busca pela aprendizagem significativa e pelo desenvolvimento integral do aluno, bem como por melhores resultados no desempenho escolar, traz à tona vários desafios ao professor e, entre estes, a necessidade de adesão a novas perspectivas de ações pedagógicas, metodológicas e didáticas, bem como a inserção de novos elementos para compor o processo de ensino na escola.

Enxergar o aluno como um todo e perceber suas necessidades e capacidades vai além do critério da avaliação escolar. Trata-se de favorecer o seu desenvolvimento, criando oportunidades para sua aprendizagem, para sua autonomia, para sua criticidade, mas também para construção conjunta do conhecimento (FREIRE, 2009).

Compreender as funções do jogo na Educação Física e suas contribuições para o desenvolvimento do ser humano significa potencializar as possibilidades do processo de ensino em ambiente escolar. Huizinga (1996) destaca que o jogo é importantíssimo para a constituição e formação das sociedades. É através dele que se conhece a comunidade que ali se encontra, pois é uma atividade voluntária sujeita a regras formuladas segundo a história e a cultura presente. Para Kishimoto (1996), o jogo, na Educação Física, não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira; para Chateau (1987), favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

Ao referir-se ao jogo como conteúdo a ser trabalhado pela Educação Física Escolar, é inevitável que surjam vários apontamentos, porém dois parecem despertar maior atenção em ambiente escolar: um que evidencia as tensões entre os jogadores vencedores e perdedores (quem ganha e quem perde), e o outro vinculado aos potenciais cooperativos dos jogos, cujos objetivos e responsabilidades são compartilhados entre os jogadores, secundarizando a importância do seu resultado.

Os questionamentos sobre a reprodução de ações excludentes da sociedade na educação e a propagação acrítica e fragmentada das informações têm possibilitado que temas relacionados à aprendizagem cooperativa sejam discutidos e inseridos em diversos estudos, com o intuito de compreender a dinamicidade e a contribuição do ambiente de interações para aquisição de conhecimento dos alunos.

Vive-se um processo tecnológico que é ao mesmo tempo um progresso e um retrocesso. Se por um lado os aparatos tecnológicos conseguem encurtar longas distâncias, facilitando uma comunicação global, por outro, nos impele a transformar nossas interações cotidianas, que poderiam ser realizadas face a face, também, em

processos comunicativos virtuais. Compreende-se que em ambiente virtual pode, por vezes, restringir os aspectos afetivos e sociais da interação humana.

Para Brotto (2001), os Jogos Cooperativos proporcionam um ambiente de interação e aprendizagem coletiva. Sua prática interacionista favorece o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, sociais, afetivos e motores, contribuindo para formação integral do indivíduo. Os jogos cooperativos foram definidos por Soler (2006), como sendo ações estruturadas coletivamente, desenvolvidas para uma finalidade comum a todos os participantes, em que a importância do resultado final é diminuída em detrimento de todo processo ocorrido durante o jogo.

Por se tratar de conteúdo da Educação Física, sua disponibilização, pelo docente dessa disciplina, em contexto escolar é fundamental para o vivenciar e o experienciar de ações cooperativas entre alunos. Dessa forma, torna-se necessário conhecer as percepções docentes, a fim de construir um panorama atual de como a prática dos Jogos Cooperativos vem se desenvolvendo em âmbito escolar.

Enquanto experiência profissional, percebe-se muitas vezes, com colegas de profissão, que o conteúdo Jogo Cooperativo apresenta-se no Plano de Ensino, embora não se efetive na prática pedagógica escolar. Alguns defendem uma educação tradicional; outros alegam não conseguirem mediar situações de conflitos, que podem surgir durante a prática com jogos cooperativos, em determinadas turmas e faixas etárias, e há ainda os que são a favor da competição. Compreende-se que tais diferenças de perspectiva de ensino podem ser superadas, considerando que os jogos cooperativos, estruturados a partir de atividades bem planejadas e finalidades bem definidas, tornam-se realidade possível de promover tanto o processo ensino, pelo docente, como a aprendizagem, pelos alunos. Desejando compreender esses e outros motivos que levam ou não, ao ensino com Jogos Cooperativos, propõe-se a construção do Questionário Jogos Cooperativos (QJC).

Correia (2004) e Martini (2005) concordam com Brotto (1995) sobre a necessidade de maior aprofundamento em relação aos Jogos Cooperativos, pois os estudos produzidos aqui no Brasil são poucos e muito recentes. Natali e Müller (2009), relacionando os preceitos teóricos dos jogos cooperativos com a prática do professor de Educação Física, identificaram a forma como a temática vem se desenvolvendo nos estudos brasileiros. Entre os pontos destacados ressalta-se: referência exaustiva a Brotto (1995), principal referência brasileira sobre jogos cooperativos; homogeneidade na escrita, sempre condicionada à descrição de elementos

superficiais e históricos sobre jogos cooperativos; inúmeras sugestões para aplicação dos jogos; premonição dos comportamentos a serem exercidos durante os jogos propostos; relações de correspondência direta entre a vivência cooperativa com a qualidade de vida, ingerida nas relações sociais do indivíduo; importância de desenvolver a capacidade social como fundamento para aquisição de competência; princípios embasados em perspectivas igualizantes e finalmente a utilização dos jogos cooperativos para melhorar a produtividade nas organizações.

Com base nesses apontamentos iniciais, questiona-se como as finalidades, “ditas comuns e coletivas”, atribuídas ao Jogo Cooperativo para o alcance de determinados objetivos podem ser dirigidas a objetivos pedagógicos específicos, permissíveis ao desenvolvimento e à aprendizagem do discente. Assim, torna-se necessário compreender como os jogos cooperativos vêm se estabelecendo na prática pedagógica do professor de Educação Física, a fim de construir um panorama atual e condizente com a realidade das suas finalidades no processo de ensino, uma vez que os elementos constitutivos (cognitivos, sociais, afetivos e motores) da aprendizagem e do desenvolvimento humano são viabilizados na forma de contributivos universalizantes nessa temática.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

Ao se realizarem buscas em base de dados como ERIC, PSYCOINFO, LILACS, SCIELO E PUBMED, na tentativa de encontrar estudos produzidos no Brasil como em outras partes do mundo, observa-se que os estudos desenvolvidos sob a ótica dos Jogos Cooperativos possuem uma metodologia de análise geralmente qualitativa, (CALLADO, 2013). Todavia, até o momento, não se constatou a existência de instrumento destinado a analisar quantitativamente essa temática no âmbito da Educação Física escolar.

Justifica-se a elaboração e execução deste estudo “*A concepção docente sobre as finalidades dos jogos cooperativos na educação física escolar: construção de instrumento avaliativo*” pela necessidade de estruturar um instrumento capaz de investigar as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física e, assim, estabelecer possíveis correlações, em estudos posteriores, entre os objetivos de

ensino estabelecidos pelos professores atualmente e as possibilidades de aprendizagem cognitiva, afetiva, social e motora existentes nos Jogos Cooperativos.

Busca-se, dessa forma, contribuir com as pesquisas realizadas em âmbito educacional, em especial, aquelas que habitualmente são abordadas de forma qualitativa. Esse estudo utiliza, de forma complementar, as técnicas qualitativas e quantitativas, almejando alcançar uma dimensionalidade maior do que se conseguiria com a utilização de único método. Ao propor a criação de um instrumento investigativo com a temática *Jogos Cooperativos*, pretende-se sensibilizar o corpo docente, especialmente da disciplina de Educação Física, para os potenciais contributivos dessa temática para o desenvolvimento humano na medida em que induz o professor a refletir acerca do processo de ensino através dos Jogos Cooperativos. Entre os motivos que despertam interesse deste estudo, estão os questionamentos sobre a prática educacional e os apontamentos encontrados na literatura mais recente, produzida por alguns pesquisadores voltados à discussão do assunto. Com base nesses parâmetros, este estudo destina-se à construção do QJC.

### 1.3 OBJETIVOS DA PESQUISA

#### 1.3.1 Objetivo Geral

Construir instrumento avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar.

#### 1.3.2 Objetivos Específicos

- a) Elaborar Matriz analítica com base em referenciais teóricos, a fim de nortear a construção do Questionário Jogos Cooperativos (QJC);
- b) Realizar a validação do conteúdo do questionário (QJC), mediante grupo focal e análise de especialistas;

- c) Realizar a validação semântica dos itens do questionário (QJC) em uma amostra de professores de Educação Física;
- d) Verificar a consistência interna das categorias do questionário (QJC);

#### 1.4 DELIMITAÇÕES DO ESTUDO

Esse estudo delimita-se a construir instrumento avaliativo com o propósito de investigar a concepção docente sobre Jogos Cooperativos, em quatro etapas: 1) estruturação da Matriz Analítica com base em referencial teórico, utilizada para a formulação do questionário inicial contendo 100 questões e 10 categorias domínios e do roteiro semiestruturado do grupo focal; 2) validação de conteúdo, mediante grupo focal e análise do conteúdo e semântica por especialistas; 3) validação semântica em uma amostra de professores de Educação Física; e 4) verificação da consistência interna, mediante teste do instrumento QJC.

#### 1.5 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

Esta dissertação fundamenta-se em sete seções principais. A primeira corresponde à Introdução, onde é abordado o objeto de estudo, sua problemática e a justificativa para a realização da pesquisa. Também apresenta o objetivo geral e os objetivos específicos. Após isso, discorre-se sequencialmente sobre a fundamentação teórica, os materiais e métodos adotados na pesquisa, a análise e discussão dos resultados, as considerações finais, os referenciais utilizados e, finalmente, os apêndices, importantes para o entendimento do processo de Elaboração do Questionário Jogos Cooperativos (QJC).

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção será apresentada uma breve revisão de literatura, com os principais temas que embasaram a presente investigação. Cabe ressaltar que o presente estudo utilizou teorias que apresentam os aspectos contributivos e relevantes, dos jogos cooperativos ao ensino como meio de estímulos aos aspectos cognitivos, sociais, afetivos e motores (ORLICK, 1989; BROTTTO, 2001; VYGOTSKY, 1993; PIAGET, 1977a; 1977b; 1977c; 1978b), que são inerentes tanto à aprendizagem quanto ao desenvolvimento humano. Com base nesses apontamentos teóricos, é possível estabelecer critérios para elaboração do instrumento investigativo, condizente com as concepções docentes sobre as finalidades dos jogos Cooperativos na Educação Física Escolar.

Observa-se que não há estudos específicos destinados a investigar as concepções docentes sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos no processo de ensino da Educação Física. Um estudo, que possui algumas similaridades com a proposta, foi produzido por Martini (2005) na cidade de São Paulo, em nível de Mestrado em Psicologia da Educação ofertado pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, com o intuito de aprofundar a discussão sobre Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar. Sua pesquisa, feita por meio de entrevistas, demonstrou que os professores participantes apesar de reconhecerem as contribuições dos jogos cooperativos, têm dificuldades de explicitar conceitos e características dos Jogos Cooperativos. Esse fato pode influenciar na intencionalidade das aulas com Jogos Cooperativos, ministradas por esses professores, como também dificultar o reconhecimento do Jogo Cooperativo como esfera contributiva para o desenvolvimento humano, como um todo. Além disso, a pesquisa também revelou que os professores consideram que a existência do Jogo Cooperativo concomitante ao Jogo Competitivo implicaria a exclusão da cooperação ou da competição, sendo impossível sua coexistência.

Brotto (1999, p.56), precursor dos estudos em Jogos Cooperativos no Brasil, faz uma ressalva aos aspectos cooperativos e competitivos dos jogos, conceituando-os como elementos que “não se opõem”, mas “se compõem em um mesmo espectro”. Soler (2007) acrescenta que tanto a competição como a cooperação são

componentes que os sujeitos aprendem através das interações humanas e contextuais.

O jogo ou o esporte representam, num contexto lúdico, as ações individuais e coletivas das pessoas e da sociedade. Portanto, a competição não nasce no jogo, mas é nele representada. Se a competição assume, na sociedade, o caráter predatório que observamos atualmente, não é por culpa do jogo nem será suprimindo deste o aspecto competitivo que o problema desaparecerá (FREIRE, 2009, p. 136).

Ao analisar a diferença entre os jogos competitivos e os cooperativos, percebe-se que os resultados possuem importância diferenciada nesses contextos. Porém, não se pode negar que ambas as situações possuem potenciais interacionais contributivas à constituição do ser humano. O aluno deve aprender a ganhar e a perder, como também deve aprender a cooperar, pois se uma das funções da escola é preparar para a vida em sociedade, e a competição e a cooperação estão presentes nela, compreende-se que vivenciar tais práticas possibilita ao aluno identificar tais situações e discernir em que momentos ele deve cooperar e quando ele deve competir, num contínuo movimento de equilíbrio de suas aspirações internas e externas.

A escola é uma instituição social com objetivo explícito: o desenvolvimento das potencialidades físicas, cognitivas e afetivas dos alunos, por meio da aprendizagem dos conteúdos (conhecimentos, habilidades, procedimentos, atitudes, e valores) que, aliás, deve acontecer de maneira contextualizada, desenvolvendo nos discentes a capacidade de tornarem-se cidadãos participativos na sociedade em que vivem (LIBÂNEO, 2005, p.117).

Brotto (2001) concebe os Jogos Cooperativos como uma realidade, carregada de possibilidades pedagógicas e de valores humanos. Para o autor, o Jogo Cooperativo deve ser entendido como movimento que contribui para a constituição do ser para o processo de ensino e da aprendizagem e também para o aperfeiçoamento das habilidades humanas, tais como: a criatividade, a coaprendizagem, a confiança mútua, a autoestima, o respeito e a aceitação de uns aos outros. Considerando que as relações interpessoais são extremamente importantes para o sujeito que se constitui perante a sociedade e na sociedade, os Jogos Cooperativos se tornam um importante meio condutor das interações entre os indivíduos.

Este estudo não pretende colocar os jogos cooperativos como elemento superior aos jogos competitivos, nem fomentar discussões sobre qual deles seja mais

relevante para o ensino da Educação Física porque, conforme Freire (1989), o ensino constituído de objetivos educacionais e pedagógicos pode promover a aprendizagem em diferentes contextos.

O Jogo Cooperativo é importante na aprendizagem do aluno, pois é estruturado a fim de possibilitar diferentes estímulos que ajudam no seu desenvolvimento como um todo. Além disso, permite a troca de experiências, a convivência com as diferenças, a aprendizagem cooperativa e a superação do individualismo em prol do grupo (ORLICK, 1989; BROTTTO, 1999), contribuindo para um ambiente diverso, interativo e direcionado a um objetivo comum. Pelas características socializantes e pela importância do fator social e ambiental para aprendizagem, é que essa pesquisa se direciona para a compreensão das finalidades dos jogos cooperativos no processo de ensino na Educação Física Escolar.

## 2.1 O JOGO E O ENSINO NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Huizinga (1996) entende que os jogos, assim como as brincadeiras, são fenômenos que se originaram anteriormente à constituição das civilizações e foram perpetuados no decorrer do tempo pelas diferentes sociedades, como fenômenos culturais que representam a ludicidade humana, o divertimento e os significados perpetrados por essas estruturas sociais.

A palavra jogo possui um “vocábulo polissêmico” (LOMBARDI, 2005, p. 70; BROUGÈRE, 1998) e, por isso, assume inúmeros significados, que apesar de sugerir uma base comum de interpretação, como brincadeira, ludicidade, divertimento e outras mais, pode intensificar o caráter ambíguo e impreciso de sua representação (BROUGÈRE, 1998). Lombardi também afirma que só é possível apreender o jogo a partir do contexto em que ocorre sua significação, o que corrobora com Kishimoto (1994,1996).

Em sua pesquisa, Lombardi (2005), ao considerar algumas proposições feitas por Caillois (1967), Huizinga (1971), Henriot (1989) e Brougère (1998) acerca do jogo, conclui que ele pode ser entendido tanto como uma atividade voluntária, livre, quanto uma atividade imposta, com propósito característico, a qual, organizada com base em



objetivos específicos, ganha um papel pedagógico voltado ao ensino. Além disso, o jogo possui regras — evidentes ou ocultas — que orientam as ações dos participantes.

Na Educação Física, o ensino do jogo apesar de ter uma determinação de conteúdo específico, consegue permear outros conteúdos e outros temas, justamente por coexistir em sua estrutura, flexibilidade de adaptações e múltiplas possibilidades de ensino. Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's (BRASIL, 1998), os jogos podem ser considerados como ferramentas didáticas, que proporcionam uma experiência entre o sujeito e os elementos dispostos em seu ambiente. Essa interação sugere a construção de significados pela criança e apreensão de conhecimentos. Chateau (1987, p. 14) coloca que “é pelo jogo, pelo brincar, que crescem a alma e a inteligência”, “[...] uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”.

Friedmann (1996, p. 66) considera que “o jogo é o canal através do qual os pensamentos e sentimentos são comunicados pelas crianças”. Em termos pedagógicos, pode-se compreender que a criança na vivência do jogo expõe não só os processos internos de seu desenvolvimento, mas também a cultura externa a que foi submetida. No jogo e pelo jogo se ensina e se aprende e observam-se as capacidades e os potenciais das habilidades humanas.

O ensino por meio dos jogos propicia contextos desafiadores capazes de incitar os processos intelectivos, possibilitando a aquisição de estados mais elevados de raciocínio, uma vez que a troca de experiências entre diferentes sujeitos nesse contexto contribui para a disseminação e transformação do conhecimento. Além disso, o conceito entendido como descrição de conhecimento depende não só do esforço individual para compreendê-lo, mas principalmente do contexto em que o indivíduo se encontra (REGO, 2000).

Segundo Brotto (2001), existem muitas interpretações e definições para o que vem a ser compreendido como Jogo. Esse fato decorre da modificação do significado e da representação do jogo ao longo do tempo e dos diferentes contextos históricos, culturais e sociais pelos quais o Homem passou. O mesmo autor definiu que o Jogo é, em sua essência, uma representação da vida, assim como a vida é uma representação do Jogo, considerando um reflexo do outro.

## 2.2 JOGO COOPERATIVO

Conforme Orlick (1989), a origem do Jogo Cooperativo remonta ao tempo das comunidades tribais, em que seus membros se reuniam com o intuito de celebrar a vida. Conforme Brotto (2001), vários povos ancestrais no Alasca, na Austrália, na África, na Nova Guiné, no Norte e no Sul da América possuem registros históricos de experiências cooperativas, da forma como viviam, dançavam e realizavam seus ritos tradicionais.

Deutsch (1949a), estudioso da Psicologia Social, descreveu o contexto cooperativo, como uma situação em que um sujeito alcança sua meta se os demais envolvidos na relação social também alcançarem as suas. O autor coordenou uma pesquisa em que foram avaliados membros de um grupo de jovens em dois contextos diferentes, um cooperativo e o outro competitivo. No primitivo, a integração de esforços, a colaboração, a sugestão diferenciada de ideias, a produção por unidade de tempo, a amizade e a satisfação dos participantes, por receberem a mesma nota de avaliação, foram maiores do que no segundo.

Stendler, Damrin e Haines (1951) afirmam, após pesquisas competitivas e cooperativas, que o que torna os indivíduos cooperativos ou competitivos é, sobretudo, a função da situação social que assumem, juntamente com a forma pela qual cada um aprende a reagir ao ambiente.

O primeiro autor a produzir uma obra que contemplava e sistematizava os Jogos Cooperativos foi o professor e pesquisador norte americano Ted Lentz, intitulada "*All together*"; traduzindo para o português: "Todos juntos", em coautoria com Ruth Cornelius, nos anos 50, nos Estados Unidos. Deacove (1974), responsável pela criação de diversos jogos cooperativos e por adaptar jogos tradicionais canadenses com a finalidade de criar interdependência entre seus participantes, descreve os jogos cooperativos como ações desempenhadas pelo grupo de forma convergente e companheira, ao invés de divergente e confrontada.

Na busca por alternativas aos efeitos competitivos dos jogos e dos esportes, bem como pelo incentivo à aprendizagem cooperativa e à promoção de valores humanos, muitos autores buscaram definir os jogos cooperativos. Orlick se torna o principal referencial em Jogos Cooperativos, pois apesar de algumas áreas, como a Sociologia, a Psicologia, a Antropologia e a Filosofia terem esboçado interesse

anterior pelo ambiente cooperativo, foi através da propagação da obra *Winning Thought Cooperation* (ORLICK, 1978a), do referido autor, que o Jogo Cooperativo ganhou relevância e corpo teórico (BROTTO, 2001), principalmente em relação às suas contribuições ao processo de ensino em ambiente escolar. Em 1989 a obra foi traduzida para o português com o título “Vencendo a Competição”.

É importante observar o contexto profissional, histórico e social em que Orlick desenvolveu suas ideias. Ele foi atleta, acrobata e posteriormente treinador profissional de ginástica no Canadá. Perturbado pelo cenário de violência e competição exacerbada entre os civis, nos Estados Unidos e em outros países, principalmente dentro das instituições de ensino, Orlick intensificou seus estudos em jogos cooperativos com crianças escolares de várias localidades em diferentes países. Tornou-se Doutor em Psicologia Esportiva, e atuante como professor na Universidade de Ottawa, no Canadá.

Sobel (1983 *apud* BROTTO, 2001) acrescenta que na cooperação há diversão, pois os sujeitos aprendem a trabalhar em equipe e a desenvolver a confiança, o senso comum, a participação, a espontaneidade, o prazer, a aceitação e a responsabilidade partilhada, ao passo que o resultado final demonstrado pela vitória e/ou derrota tem menor importância do que ações desempenhadas no decorrer do processo.

Cabe ressaltar que a divisão entre os jogos, competitivos e cooperativos, colocando os jogos competitivos como fator desencadeante de comportamentos nocivos em seus participantes, só terá os devidos estímulos negativos se a prática estiver desvinculada da criticidade, da ludicidade e de objetivos pedagógicos. Sem objetivos pedagógicos não se garante possibilidades de aprendizagem nem em contexto cooperativo, nem em contexto competitivo. Além disso, os diferentes contextos podem “alterar-se em função da dinâmica dos interesses envolvidos em uma determinada situação, configurada por sua vez em um contexto específico” (SATO *et al.*, 2011, p.11), permitindo que haja competição na cooperação, como cooperação na competição.

Em resposta ao contexto tendencioso de apresentar o ensino dos jogos cooperativos como superior ao ensino dos jogos competitivos, Lovisolo, Borges e Muniz (2013) estabelecem algumas críticas à forma como atualmente são expostos os jogos cooperativos. Para eles, o ambiente cooperativo pode não ser responsável pela transformação das atitudes do indivíduo, já que ao vivenciar tal prática, só esteja

seguindo os objetivos do jogo, como também, competindo pelo reconhecimento do mais cooperativo entre todos, ou simplesmente buscando satisfazer as expectativas alheias. Dessa forma, compreende-se que ao tentar separar tais jogos em patamares superiores e inferiores, incorre-se no erro de menosprezar a importância de ambos os contextos para o desenvolvimento do processo de ensino e nas possibilidades contributivas de ambos.

Não se discorda de que o jogo competitivo sujeite os indivíduos a determinadas regras que diminuam ações violentas e incompatíveis com os objetivos instituídos (LOVISOLO; BORGES; MUNIZ, 2013), e que nesse ambiente também se encontrem ações cooperativas produzidas pelas interações entre os envolvidos. Porém, o que se busca através dos jogos cooperativos são possibilidades diferenciadas para a aprendizagem, para além das que se encontram vinculadas aos jogos competitivos, para juntos comporem o universo das possibilidades ao desenvolvimento do ser humano através da Educação Física.

O ser humano desenvolve-se na relação estabelecida entre o social e o individual, compondo-se entre a singularidade e a multiplicidade, assim, "[...] compreender o humano é compreender sua unidade na diversidade, sua diversidade na unidade. É preciso conceber a unidade do múltiplo, a multiplicidade do uno" (MORIN, 2005, p. 55). Brotto (2001) concorda com Orlick (1989) sobre o entendimento de que no Jogo Cooperativo as especificidades individuais não são desconsideradas, mas voltadas à construção de um senso comum. Ao contrário, é nessa diversidade que surge a energia necessária para superar os desafios. Para Goes (1997, p. 27) "o jogo dialógico entre sujeitos não tende a uma só direção; ao contrário, envolve circunscrição, ampliação, dispersão e estabilização de sentidos".

Observa-se que a aplicação do Jogo Cooperativo ocorre em amplos contextos e com finalidades distintas. Em uma abordagem terapêutica, concluiu-se que a prática com jogos cooperativos, embora não tenha contribuído na motivação para mudança comportamental da dependência, estimulou "a integração e a socialização positiva, ou seja, o convívio sadio", além de ter possibilitado que os envolvidos "experimentassem uma outra forma de prazer, surgindo, desta forma, como uma alternativa terapêutica para pacientes dependentes de crack." (ALVES; ARAUJO, 2012, p. 80).

Clarke *et al.* em 2014, compararam o comportamento de jovens sentenciados à liberdade condicional ao comportamento de jovens que não haviam se comprometido judicialmente durante práticas com os jogos cooperativos e

identificaram a necessidade de um tempo maior para demonstrações dos quesitos confiança e reciprocidade em jovens penalizados. Os autores associaram esse comportamento ao ambiente hostil a que haviam sido submetidos. Isso demonstra que o histórico de vida do indivíduo reflete-se na forma como indivíduo atua em contextos sociais como o proporcionado em ambiente de Jogo Cooperativo.

Mary (2014), ao investigar a importância dos jogos cooperativos na promoção de relações positivas entre pares, nos anos iniciais do ensino fundamental, propôs uma intervenção pedagógica, com a utilização de jogos cooperativos e círculos de discussões, com enfoque na educação pessoal e social, na cidadania e na autoestima das crianças. Posteriormente, a pesquisadora realizou uma série de entrevistas, com os professores das duas turmas, participantes do estudo, e evidenciaram que os jogos cooperativos em conjunto com os círculos de discussões promoveram um ambiente permissível à expressão desses alunos, além de contribuir para o aumento da empatia e da compreensão entre os pares.

Dinar e Mckinney (2010), seguindo os preceitos teóricos do Jogo Cooperativo, desenvolveram a negociação entre pares, em práticas em sala de aula, utilizando simulações de disputas entre populações ribeirinhas de uma bacia hidrográfica. Os pesquisadores observaram que o jogo permitiu aos alunos a percepção da complexidade que envolve o contexto geográfico e hidrográfico e, como os conflitos podem ser resolvidos pela cooperação.

Orlick (1989, p. 123) ressalta que “o objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa”. O autor ainda acrescenta que muitos esportes, apesar de pertencerem ao universo competitivo, “induzem uma grande quantidade de interdependência cooperativa”.

Brotto (2001) destaca que o papel do professor de Educação Física é fundamental na mediação e facilitação das aprendizagens em contexto do Jogo Cooperativo. A prática descontextualizada e sem criticidade impede a presença dos potenciais cognitivos, motores, sociais e afetivos como fatores representativos no desenvolvimento e na aprendizagem dos alunos.

Os jogos cooperativos são classificados segundo as categorias: “jogos cooperativos sem perdedores, jogos de resultado coletivo, jogos de inversão e jogos semicooperativos” (ORLICK, 1989, p.124).

### 2.2.1 Jogos cooperativos sem perdedores

Segundo Brotto (1999), que analisou a classificação proposta por Orlick, os jogos cooperativos sem perdedores têm como particularidade a unificação de todos os indivíduos em um único time, com uma finalidade em comum. Dessa forma, não há perdedores, e sim, desafios que precisam ser superados com a participação de todos. O autor ressalta que nesse jogo o objetivo é interagir para superar. Além disso, o jogo incita a criança a solicitar ajuda e a oferecer ajuda, o que estimula a criança a desenvolver a comunicação e a sensibilidade, atendendo a necessidades pessoais e alheias, pelo exercício da convivência e da resolução de conflitos. O nível de interação nas relações desenvolvidas durante o jogo é alto, afirma Orlick (1989).

Para Sacristán (2002, p. 23):

Em educação, a diversidade pode estimular-nos à busca de um pluralismo universalista que contemple as variações da cultura, o que requer mudanças importantes de mentalidade e de fortalecimento de atitudes, de respeito entre todos e com todos.

Compreender-se como sujeito, requer aceitar a natureza social humana e suas múltiplas relações com o meio; portanto, ao vivenciar os jogos cooperativos sem perdedores, o aluno pode compreender que o outro, apesar de diferente sob muitos aspectos, assim como ele, partilha do mesmo desafio e da mesma natureza humana.

### 2.2.2 Jogos cooperativos de resultado coletivo

Para Orlick (1989), nos jogos de resultado coletivo existe a formação de equipes, embora não haja competição entre elas. Seu enfoque está na superação dos desafios e na intenção de alcançar um objetivo recíproco.

Brotto (1999, p.125) afirma que, durante o jogo de resultado coletivo, “há um forte traço de cooperação dentro de cada equipe e entre as equipes. A motivação principal está em realizar metas comuns, que necessitam do esforço coletivo para serem alcançadas”.

Uma das tarefas mais importantes da prática educativa-crítica é propiciar as condições em que os educandos em suas relações uns com os outros, e todos com o professor ou a professora ensaiam a experiência profunda de assumir-se. Assumir-se como ser social e histórico, como ser pensante, comunicante, transformador, criador realizador de sonhos, capaz de ter raiva porque capaz de amar. Assumir-se como sujeito porque capaz de reconhecer-se como objeto. A assunção de nós mesmos não significa a exclusão dos outros (FREIRE, 1999, p.46).

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais – Necessidades Educacionais Especiais, a prática da inclusão social repousa em princípios importantes, tais como: “aceitação das diferenças individuais; valorização de cada pessoa; convivência dentro da diversidade humana e aprendizagem através da cooperação” (BRASIL, 1998, p. 18).

Percebe-se que nos jogos cooperativos de resultado coletivo os jogadores se defrontam primeiramente com o reconhecimento de si mesmos, na medida em que compreendem a importância de seu papel durante o jogo e posteriormente com a importância da cooperação dos outros jogadores e da outra equipe. Nesse ambiente, os jogadores se veem admitidos em um grupo, mas são instigados a perceber a existência de outro grupo e a compreenderem que esses membros não são seus adversários.

### 2.2.3 Jogos cooperativos de inversão

Jogos de inversão são descritos por Orlick (1989) como jogos que envolvem a troca de jogadores e/ou de resultados entre as equipes e, dessa forma, fica difícil o participante se identificar com uma equipe ou com um resultado, pois em determinados momentos são trocados membros ou pontos.

Brotto (1999, p.126) revela que: “o resultado é algo importante, porém uma vez que a atenção dos jogadores está concentrada na dinâmica do jogo, a preocupação com o placar, com o vencer e o perder é significativamente diminuída”. Conclui-se com isso, que a inversão durante o jogo possibilita aos seus integrantes se colocarem no lugar de outras pessoas, no sentido de experimentar sensações vividas

por outros indivíduos e a experienciar sentimentos de humanização, deixando de lado a angústia causada pela ânsia de vencer ou pelo medo de perder.

#### 2.2.4 Jogos semicooperativos

Orlick (1989) destaca que os jogos semicooperativos criam a necessidade de cooperação e participação entre todos os membros da mesma equipe. De acordo com Orlick (1989, p 132), os jogos semicooperativos promovem um ambiente em que: “Todas as pessoas têm as mesmas oportunidades de jogar, sem distinção de idade, sexo ou habilidade”, enfatizando as condições de igualdade de direitos de todos os que participam.

Apesar de se estruturar a partir da formação de equipes, procura-se acrescentar determinadas regras a esse tipo de jogo, a fim de permitir que todos os participantes tenham condições de exercer ações dentro do jogo. Esse meio possibilita ao aluno compreender que além das dificuldades, existem as potencialidades. Assim, sob determinadas regras, todos podem exercer as capacidades de agir e transformar o jogo e a vida.

### 2.3 JOGOS COOPERATIVOS E OS ASPECTOS INTERACIONISTAS E SOCIOCULTURAIS HISTÓRICOS DO DESENVOLVIMENTO HUMANO

Vários estudos foram desenvolvidos com o intuito de investigar as causas para o desenvolvimento humano. Entre os estudos psicológicos que contribuem com o processo de ensino e de aprendizagem escolar encontram-se as teorias interacionistas preconizadas pela referência em Piaget e os constructos socioculturais elencados por Vygotsky, que contribuem até hoje com a sistematização do ensino.

Conforme Mir *et al.* (1998), a diferença entre as perspectivas teóricas de Piaget e Vygotsky residem na ênfase que cada um deu em relação aos processos psicossociais e socioculturais, no entanto ambas as teorias “colocam um particular



interesse na importância da interação entre o meio externo (social) e a criança”. (FONTES; FREIXO, 2004, p. 16).

Para Loos e Sant’ana (2010), as críticas direcionadas ao uso de embasamento teórico conjunto, de Piaget e Vygotsky, num mesmo processo investigativo, não cai no descrédito quando o pesquisador consegue convergir ambas as teorias para o propósito da pesquisa. Ao analisarem os constructos de ambos os autores, Loos e Sant’ana (2010) identificaram algumas convergências entre os teóricos, nas quais Piaget não eximiu o papel da sociedade e a importância das interações coletivas para o processo de desenvolvimento do ser humano, bem como Vygotsky não negou o fator biológico para o desenvolvimento, mas o transcendeu para as mediações socio-históricas, provenientes do coletivo, ao qual o indivíduo pertence. Dessa forma, Piaget e Vygotsky tornam-se complementares na temática sobre jogos cooperativos, um em função da vivência com ambiente cooperativo como promotor do desenvolvimento e o outro em função das aprendizagens cooperativas.

Darido (2003) ressalta que o surgimento da proposta metodológica Construtivista-Interacionista, inspirada nos estudos de Jean Piaget, teve reflexos bastante positivos para a Educação Física, na medida em que propiciou maior visibilidade das especificidades dos alunos e maiores responsabilidades para com as vivências propiciadas pelos professores em contexto escolar, admitindo-se que os contextos ambientais eram responsáveis por influenciar a qualidade do desenvolvimento do indivíduo.

Outra abordagem que teve reflexos na Educação Física, em relação à aprendizagem, ampliando a importância das interações entre o aluno e o meio em que se encontra, foi a abordagem Sociocultural de Vygotsky, através do conceito de desenvolvimento proximal, caracterizado pela diferença entre o desenvolvimento real, no qual o aluno possui a capacidade para realizar autonomamente o que lhe foi pedido e a zona de desenvolvimento potencial, em que o aluno, com a ajuda e a orientação de outro (professor/alunos), consegue realizar o que fora solicitado, destaca-se a importância do meio cultural e das relações entre os indivíduos em favorecimento do desenvolvimento humano (DARIDO, 2003).

Freire (1989), influenciado pela abordagem construtivista, trouxe para a Educação Física a temática da educação de corpo inteiro, procurando demonstrar a integração das práticas corporais com a autonomia do aluno, passando a considerar os conhecimentos antecedentes dos alunos, para uma nova construção de saberes,

rompendo com o viés exclusivamente mecanicista, biológico, expositivista e prático da Educação Física Escolar.

### 2.3.1 Perspectiva interacionista

Piaget (1998) tinha grande interesse em compreender a lógica por trás do erro e entender o processo cognitivo da criança. Ícone da teoria interacionista, para o desenvolvimento humano, propôs que o processo de construção do conhecimento, acontece sob três importantes aspectos: o interacionismo, o construtivismo sequencial e os fatores interferentes do desenvolvimento humano. Dessa forma, o conhecimento pode ser adquirido por meio do resultado das ações e interações que o sujeito estabelece com o meio em vive, desde a infância. Através das interações com o ambiente, a criança promove ações ativas com objetos e pessoas. Em decorrência desse processo, surgem estruturas mentais e possibilidades de utilização dessas estruturas mentais.

O interacionismo é estabelecido, segundo Piaget (1998), através da organização interna e da adaptação ao meio, como processos que ocorrem simultaneamente e ao longo da vida no indivíduo. Pela epistemologia genética, (PIAGET, 1998), pode-se inferir que o indivíduo passa por várias etapas de desenvolvimento, que podem ser ordenadas e previstas. No entanto, existem fatores os quais podem interferir no desenvolvimento da inteligência do indivíduo, tais como: a maturação biológica – que tanto pode depender da hereditariedade, quanto das atividades desenvolvidas pelo sujeito; a experiência física - que se traduz em ações corporais concretas, desenvolvidas e coordenadas internamente pelo indivíduo; a transmissão social – estruturada a partir da propagação de informações pela convivência com o outro, que sem a assimilação se finde em si mesma e a equilibração – que corresponde ao processo entre a assimilação e a acomodação, promovendo a adaptação, e por conseguinte, a aprendizagem nos diferentes estágios de desenvolvimento.

A assimilação consiste na incorporação de um elemento, proveniente do meio, ao esquema de ação do sujeito. Nesse processo, o sujeito tenta organizar esse elemento conforme as estruturas intelectivas já possuídas. O indivíduo opera e se

apropriada do elemento de conhecimento para atender às suas necessidades biológicas, psicológicas e sociais. Já a acomodação requer a alteração dos esquemas que o indivíduo possui em função desse elemento, que está tentando assimilar, mediante empenho pessoal a fim de se transformar e entrar em equilíbrio com o meio. A adaptação consiste na passagem entre a assimilação e acomodação, considerando que uma assimilação produzirá a acomodação a qual por consequência desencadeará a adaptação até que um novo elemento desencadeie novas assimilações e novas acomodações. Todo esse processo denomina-se equilíbrio (PIAGET, 1998).

A experiência física que Piaget (1998) coloca transcende o caráter exploratório do meio. Para ele, a experiência física enquanto ação sobre o elemento proporciona ao indivíduo conhecer as propriedades compositivas desse elemento, tanto pelas abstrações dessas experiências, como também pelas características observáveis. Porém o entendimento e a abstração só ocorrerão se houver assimilação, ou seja, tentativa de organizar essa nova informação aos esquemas interpretativos que já possui. As abstrações, como experiências lógico matemáticas, produzem também abstrações das coordenações que ligam a essas ações, ou seja, se relacionam com as propriedades das ações e não apenas aos objetos. A característica principal da experiência lógico-matemática é a abstração reflexiva, em que o sujeito estabelece relações entre vários objetos, coordena-os entre si e reflete, tanto sobre os objetos, quanto suas relações e seus significados.

Piaget (1998) pontua três tipos de conhecimentos: o conhecimento físico, que concerne à fase da descoberta que leva ao entendimento das propriedades físicas dos objetos e elementos; o conhecimento lógico-matemático, originado pelo pensamento intrínseco sobre as experiências com os objetos e eventos; e o conhecimento social, sobre o qual os grupos sociais ou culturais chegam a um acordo por convenções como regras, leis, valores, moralidade, ética e sistema de linguagem.

Segundo Piaget (1998, p. 60), o jogo é uma “atividade intelectual” e, portanto, a experiência que a criança terá nesse ambiente estará ligada às fases do seu desenvolvimento cognitivo. Os jogos podem ser definidos em sensoriais motores; caracterizado pela repetição de movimentos e ações funcionais; simbólicos, que auxiliam a criança a diferenciar, nos símbolos, as representações de seus significados; e de regras, que envolvem a socialização e a compreensão de normas, os quais iniciam no estágio operatório, entre sete e onze anos aproximadamente (PIAGET, 1998).

Cabe ao professor de Educação Física considerar os alunos em seu contexto integral, identificar suas necessidades, potencializar suas capacidades e oferecer o ambiente propício para o seu desenvolvimento, por meio de adaptações, reflexões, construção ativa da criticidade, bem como da autonomia e da coletividade. Além disso, compete-lhe promover contextos desafiadores, observando sempre que os aspectos cognitivos, sociais, motores e afetivos podem ou não estar contemplados nas fases de desenvolvimento correspondente à idade do aluno.

Ao estabelecer relação entre as ideias de Piaget e o ensino dos Jogos Cooperativos, observa-se que a vivência proporcionada por esse ambiente, possibilita ao indivíduo a assimilação de novos elementos ao conhecimento que já possui e crie mecanismos de adaptações, pois em contexto cooperativo o participante deve ponderar entre as intenções internas e a sua forma de agir, com o que a dinâmica do jogo propicia, podendo vir a transformar o seu agir e o seu pensar, em função dos processos interacionais aí desenvolvidos. O Jogo Cooperativo também é um ambiente imprevisível, incitando novas ações, novas interações, novas experiências e aquisição de novos conhecimentos.

O Jogo Cooperativo tem por finalidade a obtenção de um objetivo comum a todos os seus participantes. Porém, isso não significa que as especificidades de cada sujeito sejam ignoradas; ao contrário, é através da diversidade, do respeito a cada fase de desenvolvimento, e da união das potencialidades dos indivíduos que se constroem as ações consensuais superadoras dos desafios.

### 2.3.2 Perspectiva sociocultural

Vygotsky (1993) construiu sua teoria tendo por base que o desenvolvimento do indivíduo ocorre por meio de um processo socio-histórico, e a linguagem é o meio condutor para a aprendizagem e para o desenvolvimento humano. Em sua teoria, a aquisição de conhecimento ocorre pelas interações entre os sujeitos.

A linguagem, sob a luz de Vygotsky (1993), tem como função principal a interação social e a construção do pensamento generalizante. Ela organiza a realidade, agrupa os elementos que pertencem a uma mesma categoria, fornece

conceitos e formas de organização e possibilita a mediação do indivíduo e seu objeto de conhecimento.

É com as interações sociais que o ser vivencia o seu ambiente e se desenvolve. As instruções são fundamentais para apreensão de conceitos e, por se originarem em um contexto social, culturalmente são adquiridos e perpetuados ao longo da história. Assim, o sujeito se constitui ao mesmo tempo em que é constituído pelo meio (VYGOTSKY, 1993).

O que torna o Homem humano é, segundo Vygotsky (1993), a sua capacidade de utilizar instrumentos simbólicos e ter assim uma mediação simbólica ao se expressar. Em sua teoria, dá ênfase às condições que o sujeito possui para, com base no ambiente onde vive, acessar os instrumentos simbólicos e físicos desenvolvidos pelas gerações anteriores. Deste modo, o sujeito, da mesma maneira que atua sobre a natureza, fazendo uso dos instrumentos físicos, a transforma e atua sobre si próprio, modificando sua forma de pensar e agir.

O pensamento da criança desenvolve-se a partir da experiência por ela construída, internalizando os costumes culturais e os sistemas linguísticos de seu grupo (VYGOTSKY, 1993). Vygotsky propõe que a mediação é um processo de influência de um elemento intermediário numa relação, na qual os instrumentos e os signos medeiam a relação entre o ser e a realidade.

Vygotsky (1993) explica que a aprendizagem é resultado de ações mediadas e/ou exercidas pelos que detêm conhecimento sobre aqueles que ainda não o têm ou não o compreendem em sua plenitude. É importante destacar que essa construção de conhecimento não é passiva, e sim mediada. Nesse processo, o indivíduo utiliza-se de ferramentas culturais, tais como a linguagem, para promover a internalização, em que os aprendizes dominam os instrumentos culturais e dos quais se apropriam, como os conceitos, as ideias, a linguagem, as competências e todas as outras possíveis aprendizagens. Os instrumentos são responsáveis por regular as ações sobre os objetos, e os signos são responsáveis por regular as ações sobre o psiquismo, e ambos estão mutuamente ligados pela função mediadora ao longo da evolução da espécie humana e do desenvolvimento de cada indivíduo.

Vygotsky (1993) destaca que a zona de desenvolvimento proximal é a diferença entre o que a criança consegue aprender sozinha e aquilo que consegue aprender com a ajuda de adulto ou de colegas mais capazes. A diferença entre esses dois níveis se dá entre a Zona de Desenvolvimento Real — o conhecimento adquirido

ou formado que permite à criança fazer ou apreender por si própria — e a Zona de Desenvolvimento Potencial, que é o conhecimento desenvolvido pela criança, com auxílio de um adulto ou colega mais capaz.

Stoltz (2010) corrobora com Vygotsky (1989) na afirmação de que o jogo e a brincadeira possibilitam o surgimento de zonas de desenvolvimento proximal, pois nesse contexto seus participantes exercem papéis que precedem o desenvolvimento deles. Além disso, a autora enfatiza a importância do papel mediador do professor na resolução de problemas que necessitam da intervenção de alguém, para serem resolvidos. Nas palavras da autora: “A intenção com o conceito de ZDP é salientar a interdependência entre o processo de desenvolvimento da criança e os recursos socialmente disponíveis para esse desenvolvimento” (STOLTZ, 2010, p. 177).

### 2.3.3 Aprendizagem cooperativa

A aprendizagem cooperativa em ambiente escolar é definida como um processo pedagógico dinâmico, de ordem social, em que alunos com diferentes níveis de ensino são dispostos em pequenos grupos, heterogêneos, cuja interação é incentivada pela necessidade de ajuda mútua, com a finalidade de solucionar problemas e/ou construir conhecimentos (JOHNSON; JOHNSON, 1986; DYSON; CASEY, 2012, 2014).

Para Callado (2013), a aprendizagem cooperativa na Educação Física escolar origina-se nos estudos provenientes dos jogos voltados à cooperação, conhecidos como Jogos Cooperativos. Orlick (1978a), objetivando combater os possíveis efeitos negativos do ambiente competitivo, torna-se um dos principais referenciais em Jogos Cooperativos (ORLICK, 1978b). Apesar de algumas áreas, como a Sociologia, a Psicologia, a Antropologia e a Filosofia terem esboçado interesse anterior pelo ambiente cooperativo, foi com a propagação da obra *Winning Through Cooperation* que o Jogo Cooperativo ganhou relevância e corpo teórico (BROTTO, 2001), principalmente em relação às suas contribuições ao processo de ensino na Educação Física Escolar. Em 1989, a obra foi traduzida para o português com o título *Vencendo a Competição*.

Brotto (2001) concebe os Jogos Cooperativos como uma realidade carregada de possibilidades pedagógicas e de valores humanos. Para o autor, o Jogo Cooperativo deve ser entendido como movimento que contribui para a constituição do ser para o processo de ensino e da aprendizagem e também para o aperfeiçoamento das habilidades humanas, tais como: a criatividade, a coaprendizagem, a confiança mútua, a autoestima, o respeito e a aceitação de uns aos outros. Considera-se que as relações interpessoais são extremamente importantes para o sujeito que se constitui perante a sociedade e na sociedade. Com isso, os Jogos Cooperativos tornam-se um importante meio condutor de interações entre os indivíduos.

Orlick (1989, p. 123) ressalta que “o objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa”. O autor ainda acrescenta que muitos esportes, apesar de pertencerem ao universo competitivo, “induzem uma grande quantidade de interdependência cooperativa”.

A perspectiva construtivista da aprendizagem cooperativa vem ao encontro da necessidade de promover a aprendizagem escolar, uma vez que esse ambiente é constituído por indivíduos únicos, com capacidades e potenciais diferenciados para o aprendizado (JOHNSON; JOHNSON, 1986; SLAVIN, 1990; STEVENS; SLAVIN, 1995a, 1995b; DYSON; CASEY, 2014). Dessa forma, o papel do professor torna-se fundamental para o sucesso dos grupos de aprendizagem cooperativa (O’LEARY *et al.*, 2014).

Segundo Brotto (2001), o papel do professor de Educação Física é fundamental na mediação e facilitação das aprendizagens em contexto do Jogo Cooperativo. A prática descontextualizada e sem criticidade pode impedir que os potenciais cognitivos, motores, sociais e afetivos se façam presentes como fatores representativos no desenvolvimento e na aprendizagem dos alunos.

Embora extremamente importante, o conhecimento docente sobre a aprendizagem cooperativa é fator de preocupação, isso porque, já em 1998, o estudo promovido por Antil, Jenkins, Wayne, e Vadasy apontava que os professores de uma forma geral possuíam um conhecimento limitado sobre a aprendizagem cooperativa, tanto em relação à teoria que a sustenta, quanto à prática que a determina, pois, ao confrontarem a teoria da aprendizagem cooperativa, com as práticas, exercidas pelos docentes participantes do estudo, constatou-se que muitos realizavam trabalhos em grupo, e não necessariamente promoviam a aprendizagem cooperativa.

Conforme aponta Dyson (2014), a utilização de jogos em equipe, utilizados principal e erroneamente por professores de Educação Física como justificativa para a aprendizagem cooperativa, faz com que ainda persista, um conhecimento superficial sobre a aprendizagem cooperativa. Em relação ao conhecimento dos professores de Educação Física sobre Jogos Cooperativos, Martini (2005), constatou a dificuldade docente em expressar conceitos e características desses jogos. Dessa forma, ao considerar o Jogo Cooperativo como um ambiente de aprendizagem cooperativa, a falta de conhecimento docente sobre ambas as temáticas pode revelar um cenário de insucesso para a aprendizagem cooperativa no contexto do Jogo Cooperativo.

O'Leary *et al.*(2014) chamam a atenção para a dificuldade dos futuros professores de Educação Física em colocarem em prática os preceitos sobre a aprendizagem cooperativa aprendidos durante as aulas do curso superior. Eles sugerem que esses estudantes vivenciem e aprendam com as dificuldades, a utilizar tais estratégias, tornando-se mediadores do conhecimento para que, no exercer da profissão, consigam promover com sucesso tal processo de ensino.

Gisbert e Monereo (2005, p. 9) discorrem que “a aprendizagem cooperativa é uma metodologia que transforma a heterogeneidade, isto é, as diferenças entre alunos – existentes em qualquer grupo – em um elemento positivo que facilita o aprendizado”. Assim, a diversidade deve ser encarada como fator contributivo da aprendizagem e não um obstáculo, como ocorre no ensino tradicional, que busca através da homogeneização um padrão de conhecimento. Mas, para que a aprendizagem cooperativa alcance seus objetivos em ambientes escolares diversos, esses autores, afirmam que “O corpo docente tem de aprender a utilizar mecanismos que permitam que todos os alunos, independentemente de suas características, sejam capazes de aprender o máximo possível” (p.9), ressaltando a importância do domínio e conhecimento da metodologia da aprendizagem cooperativa por parte dos professores.

Estudos têm apontado os possíveis efeitos na utilização de critérios para a composição dos grupos de aprendizagem cooperativa. Enquanto Freitas e Freitas (2003) sugere que os professores levem em consideração fatores como sexo, etnia e competências cognitivas para promover a união do grupo, Cohen (1999); Johnson, Johnson e Holubec (1999), Pujolàs (2008) e Slavin (1999) defendem a heterogeneidade como fator de inclusão e de promoção de maior diversidade de ideias.



O'Leary *et al.* (2014), em observação ao contexto de aprendizagem cooperativa aplicada ao ensino de Ginástica no ensino superior, defendem que as habilidades sociais e cognitivas são fundamentais em contexto cooperativo de aprendizagens motoras. Embora, Fiedler, Lange e Winebrenner (2002) tenham apontado os possíveis efeitos negativos decorrentes da aprendizagem cooperativa entre superdotados e não superdotados, Patrick *et al.* (2005), revelam ser possível alcançar bons resultados em grupos heterogêneos, composto por alunos superdotados e não superdotados, compactuando com a maioria dos autores em relação à presença contributiva da heterogeneidade nos grupos de aprendizagem cooperativa.

Porém, a mediação docente, na aprendizagem cooperativa, vai além de simplesmente preocupar-se com a formação de grupos. As condições, as capacidades e necessidades dos alunos, devem ser observadas durante todo o processo, conforme Monereo e Gisbert (2005, p. 17):

Os professores têm de ser engenheiros da aprendizagem cooperativa, e não meros técnicos. Um engenheiro entende conceitualmente aquilo que aplica, é capaz de ajustá-lo à sua realidade e, em caso de necessidade, consegue corrigi-lo ou consertá-lo.

Para que o processo pedagógico se desenvolva nas aulas de Educação Física mediante a aprendizagem cooperativa, Dyson (2014) afirma que é preciso constar cinco elementos nesse processo pedagógico, a responsabilidade individual, a interação face a face, as habilidades sociais, a interdependência positiva e o processamento de grupo, que são condicionantes obrigatórios para Johnson e Johnson (2009). Esses elementos foram descritos por Johnson, Johnson e Holubec (1999).

A responsabilidade individual procura evitar a construção do conhecimento de forma particionada. Embora, sejam atribuídas tarefas específicas, os membros do grupo necessitam da complementação dos demais, para a compreensão do processo e conseqüentemente aprendizagem. Para garantir a responsabilidade individual, sugere-se avaliação individual, seleção aleatória de um representante para comentar o processo ou a elaboração de relatórios individuais sobre as atividades desenvolvidas (DYSON, 2014; JOHNSON; JOHNSON, 2009; MONEREO; GISBERT, 2005; JOHNSON, JOHNSON; HOLUBEC, 1999).

A interação face a face é descrita pelos autores, anteriormente citados, como sendo uma potencialização das possibilidades comunicativas entre membros de um grupo. Entre os exemplos de comunicação encontram-se a ajuda mútua, a assistência, o feedback e o incentivo. Para que a interação face a face seja eficiente, os autores sugerem grupos pequenos, com aproximadamente 4 membros. Em relação às habilidades sociais, os autores interpretam como requisitos necessários a convivência cooperativa, em que, saber expressar-se, aprender a resolver conflitos, ter presença ativa e aceitar aos demais, são fatores preponderantes para o convívio e o relacionamento interpessoal na aprendizagem cooperativa.

A decisão e a avaliação das atividades realizadas em conjunto, pelos membros da equipe, constituem o processamento do grupo (DYSON, 2014; JOHNSON; JOHNSON, 2009; MONEREO; GISBERT, 2005; JOHNSON, JOHNSON; HOLUBEC, 1999). A partir dessa reflexão são realizados ajustes sobre o processo, a fim de torná-lo mais eficiente. Em relação a interdependência positiva, o sucesso do grupo e de seus integrantes, dependem mutuamente um do outro. Dessa forma, a responsabilidade pela aprendizagem do outro é uma preocupação dos membros da equipe, por isso as informações, as responsabilidades e os recursos devem ser compartilhados pela equipe. Para Johnson e Johnson (2009), a interdependência positiva se constitui no principal fator de caracterização da aprendizagem cooperativa.

Velasquez-Callado (2013), salienta que nem sempre a aprendizagem cooperativa estará presente no Jogo Cooperativo, porém, o ambiente do Jogo Cooperativo pode favorecer a aprendizagem cooperativa.

A seguir serão elencados os principais preceitos teóricos utilizados nos questionamentos que deram origem à matriz analítica, norteadora do QJC.

## 2.4 APONTAMENTOS TEÓRICOS PARA A CONSTRUÇÃO DO QUESTIONÁRIO JOGOS COOPERATIVOS (QJC)

### 2.4.1 Matriz analítica

Espera-se que a formação inicial do professor de Educação Física seja capaz de torná-lo hábil em realizar práticas pedagógicas com amplas finalidades educativas

em âmbito escolar, disponibilizando, para isso, um conjunto de conhecimentos em relação aos conteúdos da matriz curricular. Ocorre que, assim como na escola, as universidades e as faculdades também possuem certa flexibilidade na construção de seus currículos, uma vez que sofrem a interferência do copo docente (SOARES JÚNIOR; BORGES, 2012), mediante a construção do projeto político pedagógico, em que alguns conteúdos são privilegiados em detrimento de outros. Ferraz e Correia (2012), ao analisarem os aspectos curriculares da formação docente da área de Educação Física concluíram que, apesar das temáticas centrais, jogo, dança, luta, ginástica e esporte serem contempladas nas diferentes instituições superiores, elas possuem um desenvolvimento restrito, já que dificilmente o universo de conteúdos existentes dentro dessas temáticas consegue ser desenvolvido satisfatoriamente. Além disso, muitas vezes o conteúdo está previsto no currículo, porém não se efetiva na prática.

Os jogos cooperativos vêm sendo tema de discussões na pesquisa educacional, principalmente em relação às suas contribuições metodológicas para o ensino da Educação Física Escolar e como ambiente propício à aprendizagem cooperativa. Apesar disso, no Brasil existem poucos estudos que abordam essa temática e, em grande parte, os estudos são desenvolvidos em pequenos contextos, com base em estudos já realizados anteriormente, pouco contribuindo para novas perspectivas sobre o assunto. Esse fato demonstra a necessidade de aprofundamento sobre o tema e adesão a novas metodologias de pesquisa sobre Jogos Cooperativos.

Os jogos cooperativos utilizados como ferramenta pedagógica promovem a interação, a integração e a cooperação social, além de estimular a criatividade, a criticidade e a aprendizagem cooperativa (ORLICK, 1978a; BROW, 1994; BROTTTO, 2001; SOLER, 2006), bem como a atenção e a concentração dos alunos (LEITE; FONTOURA, 2013). Compreende-se que o Jogo Cooperativo integra os processos cognitivos, motores, sociais e afetivos da aprendizagem e do desenvolvimento humano, Ao estabelecer os objetivos do plano de ensino, o professor estabelece, também, quais elementos da cognição, da afetividade, da socialização e da motricidade estarão sendo trabalhados.

Conforme os apontamentos de Marcon, Graça e Nascimento (2011), os professores que detêm o conhecimento pedagógico dos conteúdos são capazes de transformar o conteúdo em aprendizado, ou seja, passível de compreensão por seus alunos. A formação inicial e continuada possibilita que os professores tornem-se

verdadeiros mediadores no processo ensino-aprendizagem de seus educandos em contexto de jogos cooperativos (LEITE; FONTOURA, 2013). Os professores de Educação Física conquanto reconheçam as contribuições dos jogos cooperativos, têm dificuldades para explicitar conceitos e características dos Jogos Cooperativos (MARTINI, 2005). Ademais, a intencionalidade pedagógica do professor na prática com jogos cooperativos e atividades lúdicas é fundamental para o desenvolvimento de valores pelos alunos (BALIULEVICIUS; MACÁRIO, 2006).

Nesse sentido, torna-se importante investigar a formação inicial do professor de Educação Física, a fim de identificar se o conteúdo, Jogos Cooperativos, esteve presente na sua formação e se pode contribuir para adoção de práticas pedagógicas com os jogos cooperativos no ensino da Educação Física, supondo-se que, ao vivenciar tal conteúdo em sua formação, torne-se capaz de demonstrar conhecimento e domínio pedagógico do assunto.

Marin *et al.* (2011) destaca que os conhecimentos adquiridos na formação continuada devem ser construídos coletivamente e baseados no interesse e na experiência profissional docente. Dessa forma, entende-se que a qualificação docente deve contemplar uma gama de conhecimentos pedagógicos a serem implementados no processo de ensino, em âmbito escolar.

As necessidades educacionais, cada vez mais desafiadoras, condicionam os professores a buscarem alternativas pedagógicas, na forma de novos conhecimentos, conforme relata Imbernón (2010, p.13):

Ninguém pode negar que a realidade social, o ensino, a instituição educacional e suas finalidades do sistema educacional evoluíram e que, como consequência, os professores devem sofrer uma mudança radical em sua forma de exercer a profissão e em seu processo de incorporação e formação.

Segundo a análise feita por Rossi e Hunger (2013), atualmente, a formação continuada dos professores está baseada em princípios neoliberais, da lógica de mercado, nos quais, a busca por resultados, ou seja, a aprovação do aluno torna-se temática central na capacitação de professores. Percebe-se, então, que o índice de desempenho educacional é tema recorrente em cursos de aperfeiçoamento oferecidos aos docentes. Além disso, algumas temáticas desenvolvidas nesses cursos de capacitação não favorecem os interesses dos profissionais, mas a intenção de políticas públicas baseadas em resultados. Nesse sentido, há um contrassenso

entre a maioria dos cursos de capacitação oferecidos atualmente e a temática Jogos Cooperativos, pois no primeiro o enfoque está no resultado, e no segundo o enfoque está no processo.

Nota-se que, atualmente, a temática jogos cooperativos não se apresenta com tanta assiduidade nos cursos de capacitação ofertados aos docentes da rede pública de ensino brasileiro. Nesse sentido, cabe investigar a extensão da participação docente em cursos sobre jogos cooperativos, a fim de identificar o interesse do professor em relação ao tema, bem como descobrir o dimensionamento dado pelas instituições governamentais, responsáveis pela qualificação docente, em relação ao tema.

Marcon, Graça e Nascimento (2011) apresentam o conhecimento de conteúdo como fator principal do sucesso docente. Destacam ainda que, ao dominar o conteúdo, o professor torna-se capaz de intervir no processo de aprendizagem de forma mais significativa.

Os estudos realizados por Martini (2005) demonstraram que, apesar do conhecimento prático sobre Jogos Cooperativos, os professores abordados em sua pesquisa tinham dificuldades em explicitar conceitos e características dos Jogos Cooperativos.

Segundo Leite e Fontoura (2013, p. 9):

Para que o educador use os Jogos Cooperativos nas suas aulas, tem que aprender e apreender os conceitos e aplicações da Pedagogia da Cooperação para assim poder aplicá-la nas suas aulas, e entender que esta pedagogia baseia-se em o indivíduo tomar consciência de que a cooperação está dentro de si.

Observa-se que o domínio do conteúdo pode influenciar significativamente a prática docente com os Jogos Cooperativos. Uma vez presente, torna-se positivo ao processo de ensino aprendizagem; ausente, torna-se negativo, haja vista que o desconhecimento das categorias de jogos cooperativos e suas finalidades pode limitar os potenciais de ensino e de aprendizagem dos alunos.

O Jogo Cooperativo é desenvolvido, em sua maioria, na forma de conteúdo, nas aulas de Educação Física. Porém é importante ressaltar que ele pode ser utilizado como meio metodológico de ensino para outros conteúdos, bem como para outras disciplinas. A característica interacionista, vigorosamente presente em sua estrutura, possibilita ao aluno vivenciar experiências cognitivas, afetivas, sociais e motoras, que

em muito contribuem com a finalidade do ensino da Educação Física, e com o próprio desenvolvimento do aluno. Questiona-se a compreensão dos professores em relação às finalidades dos Jogos Cooperativos, haja vista que sua prática pedagógica não se efetiva nas aulas, como se efetiva no plano de ensino dos professores.

Percebe-se que o aspecto socializador é facilmente detectado nos Jogos Cooperativos, até por que a socialização torna-se objetivo na maioria dos planos de ensino, com Jogos Cooperativos, elaborados pelos professores da Educação Física. Nesse sentido, é importante destacar que o Jogo Cooperativo contribui também para o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, afetivos e motores, e que muitas vezes essa contribuição é minimizada no contexto de ensino com Jogos Cooperativos.

Visualiza-se a necessidade de tecer algumas considerações em relação aos aspectos cognitivos, afetivos e motores, que podem ser estimulados durante o Jogo Cooperativo.

Vygotsky (1989) descreveu a emoção, a imaginação, a percepção, a atenção, a linguagem e a memória (FETT; NÉBIAS, 2005) como um conjunto de funções psicológicas superiores, originárias do resultado da apropriação e da internalização de instrumentos (regulam as ações sobre os objetos, são externos ao indivíduo e com o propósito de dominar a natureza) e signos (instrumentos psicológicos, que regulam as ações sobre o psiquismo), em um contexto de interação. São, portanto, fatores desencadeantes da consciência reflexiva e do domínio consciente. Apreende-se, então, que esses fatores são representativos dos processos cognitivos.

Compreende-se, com Vygotsky (1989) que a emoção é reguladora do pensamento e do comportamento humano. Surge como reação a períodos específicos do comportamento, sugerindo uma possibilidade de ação futura, em que os sentimentos são decisivos para a tomada ou não de uma atitude. Em relação à imaginação, entende-se como um processo de mentalização, ou abstração, na qual a ação não precisa ser realizada de fato, porém é executada nos pensamentos. Já a percepção compreende a captação pelos órgãos dos sentidos das sensações que de forma consciente e mediada recebem significações históricas e culturais.

A definição por se concentrar em um único estímulo, em meio a outros, caracteriza a atenção. Além disso, a atenção organiza os pensamentos e especifica as ações, bem como mantém o controle sobre esses processos. Discorrendo também sobre a memória, Vygotsky (1989) apresenta três estruturas de memórias: a memória natural, a memória não mediada e a memória mediada. Porém é a memória mediada

que se enquadra como função psicológica superior e, portanto, torna-se necessária sua descrição nesse momento. Assim, a memória mediada é o registro proposital, em que o indivíduo utiliza-se de signos e procedimentos, elementos mediadores como auxílio para recordar informações. Com o decorrer do tempo, o sujeito desenvolve a capacidade de utilizar signos internos, representações mentais em detrimento de mecanismos externos a ele.

Vygotsky (1989) debruça-se sobre a linguagem como fator principal do desenvolvimento humano, uma vez que, através dela, constroem-se significados e aprimora-se o funcionamento psicológico. O caso de a linguagem ser construída simbolicamente no meio social, histórico e cultural da sociedade reafirma o fato de que somos constituídos socialmente, influenciados em nossa forma de perceber e significar o mundo a nossa volta. Porém, da mesma forma que o ser humano se constitui socialmente, também constitui a sociedade, sendo capaz de transformar-se, modificando contextos e significados como também a forma de pensar e agir em sociedade.

Compreende-se que a afetividade é um fenômeno complexo, inclusive em sua definição.

Na linguagem geral, afeto relaciona-se com sentimentos de ternura, carinho e simpatia. Nas mais variadas literaturas, afetividade está relacionada aos mais diversos termos: emoção, estados de humor, motivação, sentimento, paixão, atenção, personalidade, temperamento e outros tantos. A maior parte das vezes, confundida com emoção. O número de definições científicas sobre o termo emoção é grande, já que a afetividade é estudada em áreas de conhecimento diversas e não interdisciplinarmente (SANTOS; RUBIO, 2012, p. 3).

Prosseguindo os estudos sobre a afetividade, Santos e Rubio (2012) concluem, baseados nas teorias de Walon, Vygotsky e Piaget, que a afetividade é um conhecimento que se origina das relações estabelecidas socialmente, nas quais a linguagem demonstrada nos processos comunicativos, bem como no comportamento, nas intenções, nas crenças, nos valores, nos sentimentos e nos desejos exerce influência na forma como o indivíduo pensa, sente e age em seu ambiente.

Em relação à afetividade, Camargo (2004), seguindo a teoria Vygotskyniana, faz um apanhado significativo sobre as emoções e sentimentos, que são elementos constituintes do ser humano e fatores que influenciam, tanto positiva, como

negativamente, na motivação, na aprendizagem, na motivação da aprendizagem e, por conseguinte, permeiam o contexto educacional.

Emoção é expressão, movimento, explosão. É também alegria e tristeza, prazer e desprazer, amor e ódio, atração e aversão, adoração, afeto, carinho; horror, terror, medo e pânico. É sentir o coração a bater; ter a respiração suspensa, tremores, tensão. É contração, espasmo, inspiração, respiração, tudo isso e muito mais. Ela irrompe bruscamente, nega a evolução humana, humaniza o homem. A emoção engloba tudo, é algo muito complexo. É a primeira forma de comunicação. Pode ser a arte de falar em uma forma superior, a poesia, ou linguagem primitiva. Individual e coletiva, sagrada e maldita. Expressão histórica de indivíduos, raças, nações, classes. Revelação. É busca de proteção e destruição, hostilidade e hospitalidade, simpatia e antipatia, esperança e desesperança, encanto e desencanto. Reintegração, orientação e explosão. A emoção gera solidariedade e aproximação, mas também interrompe relações. "Passions de l'Âme", resíduo da existência animal. Reação do instinto ou do coração? É impulso egoísta ou altruísta? Loucura, "estar fora de si". Revela saúde mental, encontro consigo. Euforia, apatia, excitação e desejo, depressão e angústia. Contraditória e conflitante, é a emoção. Expressão de algo vivido, ambivalente em sua manifestação (CAMARGO, 2004, p. 14).

Turrati, Pessolato e Silva (2011) afirmam que a afetividade na Teoria Piagetiana é tida como um elemento de influência no desenvolvimento, uma vez que tanto pode antecipar, como retardar o desenvolvimento das estruturas cognitivas. Os autores reiteram ainda que a conduta humana, em Piaget, é sempre formada pelo aspecto cognitivo (como o indivíduo pensa) e pelo aspecto afetivo (como ele sente); portanto, indissociáveis ao agir humano.

A Educação Física como componente curricular tem a função de promover a prática de atividades físicas visando à qualidade de vida, ou seja, a conscientização e a adesão a hábitos e ações que contribuem para a saúde do sujeito, e, principalmente, o desenvolvimento desse indivíduo como um todo, com uma prática voltada para a psicomotricidade. Dessa forma, conteúdos, devem ser trabalhados com o objetivo de desenvolver e potencializar os aspectos cognitivos, sociais, afetivos e motores, dos alunos (LE BOULCH, 1992).

Psicomotricidade é a ciência que tem como objeto de estudo o homem através do seu corpo em movimento e em relação ao seu mundo interno e externo, bem como suas possibilidades de perceber, atuar, agir com o outro, com os objetos e consigo mesmo. Está relacionada ao processo de maturação em que o corpo é a origem das aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas e é movimentada por três aspectos básicos: o movimento, o intelecto e o afeto (OLIVEIRA, 2005, p. 96).



A psicomotricidade compreendida em Pereira e Calça (2014) baseia-se nos pressupostos Piagetianos, em que os movimentos executados corporalmente são integrados a processos reflexivos. Nesse sentido, o papel do educador como um orientador do pensar sobre a ação e do porquê da ação transforma as ações automatizadas dos alunos em ações ativas, passíveis de serem ressignificadas.

Na esfera do Jogo Cooperativo, a mediação docente é fundamental, tanto como fator interveniente, alterando pré-concepções existentes como coadjutor da construção de novos conhecimentos, sejam provenientes da cultura corporal como também dos papéis exercidos pelos sujeitos no social.

#### 2.4.2 Construção de instrumento de pesquisa

Coluci, Alexandre e Milani (2015) trazem uma importante reflexão acerca da construção e validação de instrumentos de pesquisas. Para elas, alguns questionários apresentam falhas na forma como foram criados e/ou validados. A fim de orientar estudos futuros, as autoras sugerem que a definição do marco teórico conceitual, a estruturação dos objetivos do instrumento e a escolha da população envolvida ocorram anteriormente à construção dos instrumentos. Além disso, discorrem sobre a seleção e disposição de itens, a validação de conteúdo, e as formas de testagem do instrumento.

Folle *et al.* (2014) basearam-se na literatura para criar o instrumento de avaliação do desempenho técnico-tático individual nas categorias de formação do basquetebol, que posteriormente foi disponibilizado a 10 profissionais de Educação Física para testarem o instrumento.

Apesar da busca literária ser a principal fonte de origem dos instrumentos de pesquisa, Coluci, Alexandre e Milani (2015) salientam que a realização de grupo focal, bem, a entrevista em profundidade, traz ganhos importantíssimos à formulação de itens para questionários. Souza Júnior, Melo e Santiago (2010), ao promoverem uma entrevista, aplicaram a análise de conteúdo descrita por Bardin em 1988, a fim de obterem compreensão sobre os conhecimentos específicos dos professores de Educação Física. Após terem coletados os dados, iniciaram o processo de pré-análise, com a finalidade de: atingir os objetivos da pesquisa, selecionar o referencial

teórico adequado e gerir a formulação de indicadores interpretativos dos dados. Nessa primeira etapa foi feita a leitura flutuante, na qual foi identificada a correspondência ao roteiro, a extensão do fenômeno, a coerência dos dados apresentados e a sua pertinência para o estudo. Posteriormente, na exploração do material, os dados foram agrupados conforme suas especificidades, sendo classificados em categorias. Apenas na última etapa, foi realizada a análise qualitativa das inferências produzidas, buscando atribuir-lhes significado contextual.

Estudos apontaram a utilização de 3 a 10 especialistas (STREINER, NORMAM, 2008; KESZEI; NOVAK; STREINER, 2010) para a validação de conteúdo. Com relação ao tema, Coluci, Alexandre e Milani (2015) destacam a importância da concordância em relação aos itens do questionário, sugerindo que a avaliação feita por especialistas seja submetida a uma taxa igual ou superior a 90% de aprovação nos critérios avaliados (objetivo, clareza, organização e outros mais), em cada item.

Para procedimentos de validação externa, de instrumentos em Escala *Likert*, necessita-se de 15 a 20 possíveis respondentes por questão (HAIR *et al.* 2009) e Streiner e Normam (2008) afirmam que a forma de resposta da escala precisa disponibilizar possibilidades de respostas, tal qual compreenda a natureza do fenômeno estudado. Assim sendo, escalas do tipo *Likert*, tem sido amplamente utilizadas na construção de instrumentos.

Discorrendo sobre a construção da escala de suporte laboral, Cardoso e Baptista (2012) afirmam ter utilizado a experiência profissional e a consulta literária para formularem as questões a serem avaliadas pela escala. Já Terres (2009) propôs a utilização da Escala *Likert* de sete pontos para mensurar o impacto na lealdade, propondo-se a investigar a confiança cognitiva, afetiva e comportamental no contexto de *business-to-consumer*. Os passos adotados na construção do instrumento foram: criação de itens mediante escalas pré-existentes; entrevistas em profundidade; purificação do instrumento por meio de análise fatorial confirmatória em que metade dos respondentes foi utilizada na fase exploratória e a outra, na fase confirmatória. Para a criação de itens, a autora recorreu à fonte teórica, o que corrobora com Silva e Caires (2010). A partir disso, estabeleceu 30 itens correlacionados à dimensão afetiva e cognitiva, dos quais somente o que fora avaliado com 100% de correlação na dimensão, ou seja, considerado conteúdo válido pelos quatro doutorandos responsáveis pela avaliação foi mantido para a aplicação em estudo piloto.

Soares, Mourão e Mello (2011), assim como Santos (2011), utilizaram um roteiro semiestruturado para a coleta de dados como base para a elaboração de um instrumento em Escala *Likert* para investigar o comportamento acadêmico-social de estudantes universitários. Esse instrumento foi avaliado por juízes e posteriormente uma versão de 100 questões foi aplicada em 559 participantes da pesquisa. Sua estrutura final ficou com 34 itens. A consistência interna foi calculada pelo *Alpha* de Cronbach, tendo atingido fatores satisfatórios. É importante observar a diminuição da quantidade de itens do instrumento original até o instrumento final.

A escala de estilos interpessoais descrita por Magalhães (2013) foi estruturada com base nos referenciais teóricos e na avaliação de quatro experts (juízes) responsáveis pela base conceitual do instrumento. A manutenção de cada questão do instrumento foi condicionada à obtenção de concordância entre pelo menos três dos juízes. Para a validação semântica, foi aplicado o teste em uma amostra de 30 estudantes universitários. Para definir a precisão de cada estilo interpessoal, foi avaliada por Alfa de Cronbach.

Com relação às possibilidades de análise estatística a ser empregada neste trabalho, destaca-se o coeficiente de Kappa, na análise de conteúdo e a concordância por porcentagem absoluta na análise da semântica, ambos pertencentes à validação de conteúdo. Já no procedimento de teste foi aplicado o Alfa de Cronbach nos itens e categorias do questionário.

### 3 MATERIAIS E MÉTODOS

#### 3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Esta pesquisa é caracterizada como um estudo de método misto, de caráter exploratório, descritivo e correlacional, com o intuito de construir instrumento avaliativo habilitado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física escolar.

Para Sampieri *et al.* (2006, p. 11), o método misto versa na “integração ou combinação entre os enfoques qualitativo e quantitativo”. No decorrer do processo da pesquisa, ambos os enfoques se combinam, ou se complementam, e têm o benefício de contemplar as características vantajosas de cada um dos enfoques e tornam o projeto mais significativo (SAMPIERI *et al.*, 2006).

Sampieri *et al.* (2009) descrevem as vantagens de cada enfoque: o quantitativo nos permite generalizar os resultados e ao mesmo tempo obter o controle sobre o fenômeno estudado, enquanto a pesquisa qualitativa, por meio da riqueza de interpretação do ambiente e pela profundidade aos dados, dá à pesquisa uma visão holística. Ressalta ainda, que “a mistura dos dois modelos potencializa o desenvolvimento do conhecimento, a construção de teorias e a resolução de problemas” (p.14-15).

A pretensão dessa pesquisa em construir um instrumento capaz de conhecer a realidade e as finalidades dos Jogos Cooperativos na prática pedagógica docente condiz com a descrição de Sampieri *et al.* (2006) sobre estudos exploratórios: objetivam explorar um tema ou problema ainda pouco estudado, ampliar estudos já existentes com novas perspectivas, ou ainda realizar estudos em contextos diferentes. Já o estudo correlacional, conforme Thomas e Nelson (2002), objetiva-se na descrição das características do fenômeno ou população estudada, ou, ainda, no estabelecimento de relações entre variáveis, utilizando métodos padronizados de coleta de dados, para serem analisadas tanto quantitativamente como qualitativamente. Neste estudo, as variáveis consideradas serão: o perfil profissional dos professores de Educação Física e a prática docente dos Jogos Cooperativos, bem

como o conhecimento acumulado sobre o conteúdo e suas finalidades pedagógicas dos jogos cooperativos para o ensino em âmbito escolar.

A pesquisa iniciou-se pela fase exploratória onde, mediante consultas a referenciais teóricos, elaborou-se uma matriz analítica com base em Oliveira (2007), conforme Apêndice A (p.133). Essa matriz analítica, apesar de ser um instrumento de medida, foi utilizada para nortear a construção do questionário QJC e indicar os possíveis nortes investigativos a serem aplicados em grupo focal. Assim, as descrições contidas nos campos “informações” e “questionamentos” elaborados na matriz analítica foram transferidos para o questionário QJC (APÊNDICE C, p. 143), e o campo “categoria” foi utilizado para a formulação de 17 questões (APÊNDICE B, p. 141), entre perguntas e problemas, que foram aplicadas em grupo focal.

A fase exploratório-descritiva compreendeu a realização do grupo focal com o intuito de promover uma análise qualitativa sobre o contexto dos Jogos Cooperativos na Educação Física escolar. O grupo focal foi moderado pela pesquisadora responsável por este estudo. Para tal, o roteiro semiestruturado descrito em anexo foi utilizado. Ele é composto por perguntas e problemas, que tinham o objetivo de identificar nas proposições dos participantes situações e conjecturas que deveriam ser consideradas para entendimento da realidade dos Jogos Cooperativos na Educação Física escolar.

A fase correlacional exploratória compreendeu a validação de conteúdo realizada por especialistas, por meio dos formulários de análise do conteúdo e análise semântica, bem como a validação semântica e aplicação em teste do QJC.

Para atender ao propósito de construção do Questionário Jogos Cooperativos (QJC), foi solicitada a coparticipação do Laboratório de Exercício e Esporte do Departamento de Educação Física da UFPR e da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba. O fato de se utilizarem duas instituições coparticipantes na pesquisa deve-se ao cumprimento das fases metodológicas adotadas.

O levantamento inicial do referencial bibliográfico Jogos Cooperativos, professor de Educação Física, desenvolvimento humano e aprendizagem possibilitou a construção de uma matriz analítica, composta por categorias, objetivos, elementos e indicadores, que forneceram as bases para a criação de um roteiro semiestruturado, a ser empregado em discussão de grupo focal, bem como na elaboração de um questionário em Escala *Likert*, a ser aplicado mediante estudo piloto, na forma de teste.

Esse processo foi escolhido em função da especificidade do tema Jogos Cooperativos, abordado veementemente nos referenciais consultados, de forma estritamente qualitativa e com estudos em pequena escala (pequena amostra). Além disso, a temática ainda é motivo de controvérsia entre os profissionais da área, sendo muito discutida a relação competição versus cooperação. A não constatação de um instrumento quantitativo incitou a vontade de criar um instrumento capaz de levantar dados sobre o tema na atualidade. Para garantir que o questionário compreenda as dimensões da problemática de estudo, as contribuições do grupo focal foram utilizadas para reconfigurar os itens do questionário.

Compreende-se que esses métodos, qualitativo e quantitativo, contribuíram mutuamente na exploração e aprofundamento da temática. As inferências produzidas pelo grupo focal foram transcritas e analisadas pela análise de conteúdo proposta por Bardin (2011). Dessa análise, foi realizada a justificativa e a modificação das questões, que, depois de validadas (conteúdo) pelos especialistas da área, seguiu para aplicação na forma de teste, através da aplicação do QJC por meio de estudo piloto, realizado entre setembro e dezembro de 2015, onde também realizou-se a validação semântica. De posse dos dados, conseguiu-se elaborar o instrumento QJC, destinado a investigar a concepção docente dos jogos cooperativos.

Pasquali (2010) sugere que a construção de instrumentos investigativos contemplem processos de caráter teórico, empírico e analítico. Como procedimento inicial, foi realizado levantamento do referencial teórico, por intermédio de busca em base de dados, identificando os pontos centrais a serem adotados na construção da matriz analítica, responsável por nortear a construção do instrumento. Para atingir o objetivo do estudo, foi adaptada a matriz analítica proposta por Oliveira (2007), onde foram elencados os objetivos, as categorias, os indicadores, as informações e os questionamentos a serem considerados na investigação acerca das finalidades dos Jogos Cooperativos. Esses parâmetros foram utilizados na construção do Questionário Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar (QJC) e na elaboração do roteiro semiestruturado empregado no estudo de grupo focal pela moderadora, responsável pela pesquisa. Isso permitiu também a elaboração de um instrumento de análise semântica (p.171) e outro de validação de semântica (p.179), bem como um formulário de análise de conteúdo (p.156) sobre o instrumento. O instrumento de análise semântica (APÊNDICE H) e o instrumento de análise do conteúdo descrito no apêndice (APÊNDICE F) foram aplicados em três especialistas da área, que atuaram

com a finalidade de contribuir com o instrumento QJC e promover a validade de conteúdo. Já o formulário de validação semântica (APÊNDICE J) foi aplicado em professores, na fase de teste, do estudo piloto.

A matriz analítica foi organizada em seis seções. A primeira é referente ao objetivo geral do estudo, que é construir o instrumento avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar. A segunda seção é subdividida pelos objetivos específicos, compreendidos em descrever o perfil profissional dos professores de Educação Física; verificar o conhecimento acumulado desses docentes e investigar as finalidades dos Jogos Cooperativos. A terceira seção estabelece as categorias de análise, criadas com base nos objetivos específicos da matriz, com três categorias norteadoras: profissional, conhecimento acumulado de Jogos Cooperativos e finalidades dos Jogos Cooperativos. A quarta seção corresponde aos indicadores, definidos como sendo: formação, conteúdo, prática pedagógica e intenções pedagógicas. Na quinta seção encontram-se as informações necessárias à investigação, divididas em: identificação, formação inicial, qualificação profissional, conceitos, domínio, ensino, fatores intervenientes, objetivos cognitivos, objetivos socializadores, objetivos afetivos e objetivos motores. E a última seção é composta pelas questões do estudo, que serão utilizadas para o delineamento do estudo com grupo focal, bem com, para a composição do Questionário jogos cooperativos.

Kitzinger (1994) apresenta o grupo focal, como um método de investigação qualitativo, em que são captados diferentes posicionamentos sobre um determinado assunto. Para a autora, as interlocuções produzidas entre os participantes trazem percepções que não poderiam ser adquiridas pelo investigador por outros instrumentos de investigação, como a observação participante, as entrevistas individuais ou questionários. Sampieri *et al.* (2006) trazem a informação de que os grupos focais são considerados como um gênero de entrevista coletiva, em que os participantes interagem, expõem, divergem e partilham de várias ideias e conceitos, instigados por questões formuladas pelo moderador, responsável por conduzir as inferências do grupo.

Para a fase exploratória - descritiva da pesquisa, utilizou-se a entrevista por grupo Focal. Segundo Sampieri *et al.* (2006), o número de participantes do grupo focal pode variar entre 3 e 10 pessoas, porém a quantidade de participantes depende do volume e da profundidade das informações bem como da capacidade do pesquisador

em analisar os dados. Além disso, podem ser organizadas várias reuniões a fim de alcançar os objetivos do estudo. Dessa forma, buscaram-se cinco participantes, professores de Educação Física, para a realização do grupo focal.

O grupo focal transgride a concepção de se fazer a mesma pergunta a todos os participantes, pois, conforme Costa (2012), a interação que surge desse meio é o fator preponderante da análise investigativa. Portanto, o moderador deve fortalecer as discussões, com questões problema a fim de manifestar diferentes percepções sobre o assunto.

A verificação do instrumento por especialistas foi considerada tanto na fase qualitativa como na quantitativa do estudo. Dessa forma, o grupo focal e a análise por especialistas constituíram na validação de conteúdo do questionário QJC.

Na fase exploratória - correlacional da pesquisa utilizou-se como base o instrumento criado por Rensis Likert, em 1932. Segundo Sampieri *et al.* (2006), esse método consiste no agrupamento de itens afirmativos apresentados aos participantes da pesquisa, com a finalidade de mensurar suas atitudes ou reações, determinando-as em categorias, que podem variar, dependendo dos objetivos do instrumento.

Questionários baseados em escala *Likert* possuem a vantagem de permitir aplicação em larga escala, configurando-se em um valioso instrumento de pesquisa quando o fenômeno em questão necessita ser investigado em um contexto maior de população.

O estudo piloto aplicado por meio de teste com 15 possíveis respondentes, foi utilizado para determinar a consistência interna do questionário QJC. Também aplicou-se o formulário de validação semântica, conjuntamente ao questionário QJC, permitindo a verificação da qualidade semântica dos enunciados propostos para o QJC.

### 3.1.1 População

Foram utilizadas três populações na pesquisa. A primeira foi composta por professores de Educação Física, que atuam nos vários níveis e modalidades de Ensino, no Estado do Paraná. A segunda foi composta por professores de Educação Física, especialistas, com Doutorado na área, e a terceira foi composta por



professores do Ensino Fundamental, do 6º ao 9º ano, da rede municipal de ensino público de Curitiba, atualmente com 37 docentes.

### 3.1.2 Amostra

Na fase estritamente qualitativa do projeto, a amostragem foi composta por cinco participantes, professores de Educação Física, de ambos os sexos, que atuam nos vários níveis de Ensino da rede pública do Estado do Paraná, selecionados intencionalmente, para participar como interlocutores da discussão mediada pela pesquisadora, em grupo focal.

Posteriormente, foram requisitados três participantes, especialistas da área da Educação Física para participarem da validação de conteúdo. Em relação a esse processo, os dados obtidos no formulário de análise do conteúdo e na análise semântica foram ambos analisados estatisticamente. No entanto, também se realizou uma análise qualitativa nos dados obtidos na análise semântica, onde foram adequados itens do questionário QJC, segundo os critérios: simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado, objetividade e necessidade de adequação.

O estudo piloto contou com quinze participantes, professores de Educação Física, que atuam no Ensino Fundamental, do 6º ao 9º ano, da rede municipal de ensino público de Curitiba. Atualmente a rede conta com 37 docentes, de ambos os sexos, distribuídos em 11 escolas que ofertam o Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano.

### 3.1.3 Coleta de dados

Ocorreu em três etapas, primeiramente via grupo focal, seguida da análise de especialistas e, por fim, realização de estudo piloto.

Após liberação do Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos do Setor de Ciências da Saúde da Universidade Federal do Paraná, mediante Parecer nº 980694 de 11/03/2015 aguardou-se a autorização do departamento de Ensino Fundamental da Secretaria Municipal de Educação. Essa autorização só foi emitida

após a aprovação perante banca examinadora, responsável pela qualificação do projeto. Somente após todo esse processo, iniciou-se a coleta de dados.

#### 3.1.4 Critérios para suspender ou encerrar a pesquisa

A presente pesquisa poderia ter sido suspensa, em caso de recusa dos participantes envolvidos e descritos em amostragem mínima. Para a validação de conteúdo, estipularam-se cinco participantes para o grupo focal, e três para os especialistas. Já para o estudo piloto, foram necessários 15 possíveis respondentes para a validação semântica. A pesquisa também poderia ter sido suspensa caso fosse percebido algum risco ou dano à saúde dos participantes da pesquisa, não previstos anteriormente.

#### 3.1.5 Local de coleta de dados

Para a realização do grupo focal, foi utilizada uma das dependências internas designadas ao Laboratório de Exercício e Esporte, do Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Paraná, situado na Rua Coração de Maria, nº 92, Bairro Jardim Botânico, Curitiba, Paraná, após confirmada a disponibilidade e autorização da Coordenação do Curso. Esse local foi escolhido por estar localizado na área central de Curitiba e por ter salas disponíveis para uso.

A disciplina Educação Física nas escolas da Prefeitura Municipal de Curitiba é componente curricular obrigatório (180 minutos de aulas semanais). Além disso, os professores têm à disposição um período semanal específico para a elaboração de suas aulas, denominado permanência. É durante esse período, que se aplicou o formulário de validação semântica (APÊNDICE J) e o teste do Questionário Jogos Cooperativos (APÊNDICE K, p.189).

Dois fatores levaram à escolha dessa rede para a realização do estudo piloto: primeiramente, o fato de os professores que ministram as aulas terem formação na área da Educação Física; e em segundo, pela constante oferta de cursos aos

professores no decorrer do ano letivo pela Secretaria Municipal de Educação. Esses cursos são gratuitos e o professor tem a possibilidade de escolher em qual temática quer se aprofundar — e ainda pode fazê-lo em seu horário de trabalho no dia de sua permanência<sup>1</sup>, ou seja, a instituição governamental fomenta a formação continuada, um fator importante para o exercício docente.

Os locais onde se realizou o estudo piloto compreendem as escolas da Rede Municipal de Curitiba (TABELA 1), com oferta de Ensino Fundamental do 6º ao 9º (anos finais). Dessas, apenas oito permitiram a realização da pesquisa.

TABELA 1 - PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA QUE ATUAM NO ENSINO DO 6º AO 9º ANO

<b>Escolas</b>	<b>Quantidade de Professores de Educação Física por escola</b>
Escola Municipal Pref. Omar Sabbag R. Pedro Bocchino, 140, Cajuru, Curitiba - PR (41) 3361-2336	3
Escola Municipal Coronel Durival Britto E Silva R. Emílio Bertolini, 44 - Cajuru Curitiba - PR, (41) 3366-2989	2
Escola Municipal Julia Amaral DI Lenna R. João Machado de Camargo, 25, Barreirinha Curitiba - PR, (41) 3354-5277	3
Escola Municipal São Miguel R. Antonio Reinaldo Zanon, 175, Cidade Industrial - Curitiba - PR (41) 3245-1433	3
Escola Municipal Maria Clara Brandao Tesserolli R. João Ribeiro Lemos, 361, Novo Mundo Curitiba - PR, (41) 3246-2210	3
Escola Municipal Albert Schweitzer R. Décio Barreto, 153, Cidade Industrial, Curitiba - PR, (41) 3246-2028	6
Escola Municipal Professor Herley Mehl R. Saturnino Arruda dos Santos, 80, Pilarzinho, Curitiba - PR, (41) 3338-4311	2
Escola Municipal Papa João XXiii R. Itacolomi, 700, Portão, Curitiba - PR, (41) 3248-5282	4
Escola Municipal Prof Erasmo Pilotto R. Rio Japurá, 648, Atuba, Curitiba - PR (41) 3367-1666	2
Escola Municipal Bairro Novo do Caic R. Pastor Waldomiro Bileski, 71, Sítio Cercado, Curitiba - PR (41) 3289-3055	5
Escola Municipal do Caic Cândido Portinari R. Antonio Geroslau Ferreira, 531 Cidade Industrial, Curitiba – PR (41)3249-4716	4
<b>TOTAL (11 escolas)</b>	<b>37</b>

Fonte: Prefeitura Municipal de Curitiba (2015)

<sup>1</sup> Permanência: é um dia durante a semana que o professor destina para realizar seu planejamento.

### 3.1.6 Informações relativas ao participante da pesquisa e características da população a ser estudada

Os participantes desta pesquisa, para a validação de conteúdo, foram cinco professores de Educação Física, com atuação em diversos níveis de Ensino no Estado do Paraná, para a realização do grupo focal. Entre eles, dois atuam em nível superior, um leciona na Educação Especial, um atua no Ensino Fundamental (anos iniciais e finais) e um atua no Ensino Médio. Foram requisitados, também, três especialistas, com doutorado, na Área de Educação Física. Para a validação semântica e teste do QJC, foram requisitados 15 professores de Educação Física, todos atuantes no 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental de todas as escolas da Rede Municipal de Curitiba (PR).

### 3.1.7 Planos para o recrutamento do participante da pesquisa

A coleta de dados foi realizada após a aprovação pelo Comitê de Ética de Pesquisa da Universidade Federal do Paraná, mediante consentimento dos responsáveis pelo Laboratório de Exercício e Esporte do Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Paraná, bem como do órgão responsável pela liberação de pesquisas na Secretaria Municipal de Educação de Curitiba, e dos participantes envolvidos em todas as fases do projeto.

A proposta da pesquisa foi apresentada aos participantes no horário de permanência<sup>2</sup>, explicados os objetivos da pesquisa, os procedimentos a serem realizados e os cuidados éticos a serem tomados. Ficou esclarecido que a participação seria voluntária, podendo o participante desistir em qualquer etapa da pesquisa. Em seguida solicitou-se que cada participante lesse os termos do consentimento livre e esclarecido e, após elucidar quaisquer dúvidas, estes, deveriam ser assinados.

---

<sup>2</sup> Permanência: é um dia durante a semana que o professor destina para realizar seu planejamento.

A população de interesse do presente estudo foi composta por professores de Educação Física que atuam no Estado do Paraná, especialistas da área de Educação Física e professores de Educação Física da rede municipal de Curitiba, que atuam do 6º ao 9º ano.

#### 3.1.7.1 Seleção amostral - grupo focal

Cinco professores de Educação Física que atuam no estado do Paraná, em diferentes níveis de ensino.

#### 3.1.7.2 Seleção amostral - especialistas

Três especialistas da área de Educação física.

#### 3.1.7.3 Seleção amostral para estudo piloto – teste

Quinze participantes, professores de Educação Física.

#### 3.1.7.4 Critérios de inclusão

Para o grupo focal, os participantes deveriam ser professores de Educação Física e atuar nos diversos níveis de ensino do Estado do Paraná. Assim, buscaram-se 5 professores de Educação física, dos quais 2 atuavam no Ensino Superior, 1 na Educação Especial, 1 nos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental e 1 no Ensino Médio. Para a análise de especialistas, foi atribuída a exigência de Doutorado na área, e desse modo, conseguiram-se 3 Doutores. No estudo piloto, exigiu-se que fossem professores de Educação Física, atuantes no Ensino Fundamental, anos finais da rede

municipal de ensino de Curitiba. Dos 37 possíveis respondentes, 16 responderam, mas apenas 15 preencheram corretamente os formulários.

#### 3.1.7.5 Critérios de exclusão

A não assinatura do termo de consentimento foi considerada como o primeiro critério de exclusão porque ele deveria ser assinado por todos participantes, e o não cumprimento desse critério ocasionará a exclusão da participação na pesquisa. O segundo critério foi o preenchimento parcial dos instrumentos e, caso ocorresse esse fato, o participante seria excluído da amostra final da pesquisa.

### 3.2 INSTRUMENTOS DE MEDIDA

#### 3.2.1 Questionário semiestruturado – grupo focal

O questionário semiestruturado (APÊNDICE B, p. 141) compreende um roteiro semiestruturado de 17 perguntas-problema, elaboradas para nortear as discussões do grupo focal. Essas questões são originárias da coluna categoria da matriz analítica (APÊNDICE A, p. 133).

#### 3.2.2 Formulário de análise do conteúdo

O formulário de análise de conteúdo (APÊNDICE F) possui uma estrutura de tabela, onde todas as questões do QJC (APÊNDICE D) estão aleatoriamente ordenadas, destituídas de suas categorias e dispostas horizontalmente. Verticalmente possui 7 colunas, correspondentes às categorias do QJC (APÊNDICE D). As questões

devem ser classificadas conforme as categorias, considerando o entendimento do especialista para essa classificação.

### 3.2.3 Formulário de análise semântica – especialistas

O formulário de análise semântica (APÊNDICE H, p.171) possui uma estrutura de tabela, onde as questões do questionário QJC (APÊNDICE G) são avaliadas sobre os critérios de concordância ou discordância em relação aos quesitos simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado, objetividade e necessidade de adequação. Esse mesmo formulário possui um espaço para considerações e parecer técnico dos especialistas sobre as questões do questionário.

### 3.2.4 Formulário de validação semântica - professores

Para a realização da validação semântica com os professores, propôs-se um formulário (APÊNDICE J), baseado em Escala *Likert*, contemplando todas as questões do questionário QJC. Essas questões foram avaliadas na escala de 5 pontos, correspondentes a: discordo muito; discordo; não concordo nem discordo; concordo e concordo muito, em relação aos quesitos simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado, objetividade e necessidade de adequação.

### 3.2.5 Questionário Jogos Cooperativos (QJC)

O Questionário Jogos Cooperativos (QJC) foi composto inicialmente por um formulário inicial de identificação do participante, seguido de 100 questões estruturadas conforme a escala *Likert* de 5 pontos, conforme APÊNDICE A. Esse questionário continha 100 questões, distribuídas equitativamente em 10 categorias de análise, compreendidas em: formação inicial, qualificação profissional, conceito,

domínio, aplicação, fatores intervenientes, objetivos cognitivos, objetivos socializadores, objetivos afetivos e objetivos motores. Cada categoria de análise seria mensurada individualmente, e os scores poderiam variar entre 100 (mínimo) e 500 (máximo).

Os respondentes do estudo piloto poderiam opinar sobre as questões apresentadas, escolhendo entre:

1	2	3	4	5
Discordo Muito	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo muito

QUADRO 1 - Apêndice B - QJC  
 FONTE: A autora (2015)

As categorias: formação inicial e qualificação profissional têm como propósito descrever o perfil profissional dos professores de Educação Física. A categoria *formação inicial* permite identificar quais aspectos, inerentes à prática de ensino com Jogos Cooperativos, foram disponibilizados durante o curso de graduação em Educação Física. Já a categoria *qualificação profissional* observa se os Jogos Cooperativos estariam entre os conteúdos previstos, procurados e vivenciados nos cursos de capacitação docente.

As categorias: conceito, domínio, ensino e fatores intervenientes têm como objetivo verificar o conhecimento acumulado dos professores de Educação Física, sobre Jogos Cooperativos. A categoria *conceito* objetivava verificar se os professores tinham conhecimento sobre os principais conceitos dos Jogos cooperativos. A categoria *domínio* pretendia identificar como os Jogos Cooperativos podiam se apresentar na prática docente. A categoria *ensino* almejava identificar se o conteúdo Jogos Cooperativos estaria presente na prática pedagógica do professor. Já a categoria *fatores intervenientes* buscava investigar os elementos que podiam interferir, tanto positivamente como negativamente, para a adesão ao ensino com Jogos Cooperativos.

As categorias *objetivos cognitivos*, *objetivos socializadores*, *objetivos afetivos* e *objetivos motores* objetivavam investigar as finalidades dos Jogos Cooperativos, pela identificação dos elementos constituintes de tais aspectos. A categoria *objetivos cognitivos* pretendia identificar que ações cognitivas podiam ser desenvolvidas por meio dos Jogos Cooperativos. A categoria *objetivos socializadores*, inclinava-se a



identificar que ações socializadoras podiam ser desenvolvidas através dos Jogos Cooperativos. A categoria *objetivos afetivos* buscava identificar que propósitos afetivos podiam ser desenvolvidos mediante os Jogos Cooperativos. A categoria *objetivos motores* almejava identificar que ações motoras podiam ser desenvolvidas através dos Jogos Cooperativos.

Ao término dos processos de validação de conteúdo e de levantamento de indícios sobre a reprodutibilidade, as questões e categorias estariam sujeitas a alterações, embora sua estrutura não se modificasse.

### 3.3 CRITÉRIOS ÉTICOS DO ESTUDO

A presente pesquisa se deu em obediência aos critérios orientados pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos do setor de Ciências da Saúde, da Universidade Federal do Paraná, previstos nos termos de consentimento, informado, livre e esclarecido, aprovados no parecer CEP/SD-PB nº 980964 de 11/03/2015. Dessa forma, toda e qualquer menção aos participantes da pesquisa foi feita de forma fictícia, não correspondendo às suas denominações reais.

### 3.4 PROCEDIMENTOS UTILIZADOS NA COLETA DE DADOS

#### 3.4.1 Grupo focal

Foi solicitado autorização do responsável pelo Laboratório de Exercício e Esporte do Departamento de Educação Física, da Universidade Federal do Paraná, a utilização de uma das salas, para a realização do evento. De posse dessa autorização, envolveu-se 5 professores de Educação Física mediante convite e termo de comparecimento. Depois de confirmar a disponibilidade deles, foi estabelecida a data e horário da realização do evento, considerando a disponibilidade das salas da UFPR.

Para a realização da primeira sessão do grupo focal, utilizou-se 1 mesa de médio porte, com 6 cadeiras, com 1 na posição central e as demais dispostas em semicírculo. Usou-se 1 um gravador digital, posto em posição central e próximo aos participantes e 1 filmadora, posicionada atrás da moderadora, a fim de permitir a captura da imagem de todos os participantes e de áudio por mim produzido.

Depois de acomodados, a pesquisadora responsável por essa pesquisa proferiu a explicação sobre os objetivos do estudo e a forma como seria conduzido o encontro. Esclareceu que todos eram livres para se manifestar, porém que se respeitasse o término da fala do outro. Ficou garantido o anonimato e o respeito a cada comunicação produzida. Após assinarem o termo de autorização de uso dos dados, iniciou-se o debate, sendo proposto que os respondentes, um de cada vez, se manifestarem, conforme as perguntas fossem apresentadas.

Foram observados e anotados os aspectos relevantes à análise dos dados. Depois de coletado, foram transcritas as inferências com nominais fictícias, que posteriormente foram analisadas e consideradas nas reformulações do QJC (APÊNDICE C).

#### 3.4.2 Análise por especialistas

Foram enviados por e-mail, convites a 24 especialistas da área de Educação Física, e 7 da área de Educação. Desses, 4 Doutores em Educação Física, responderam afirmativamente ao convite, contudo apenas 3 assinaram o termo de aceite. Após essa confirmação, foram encaminhados os termos de participação do projeto e o formulário de análise de conteúdo (APÊNDICE F, p.156), e foi solicitado que o respondessem no prazo de 7 dias. Após o seu retorno, foram realizadas alterações, e com base nelas encaminhou-se o formulário de análise semântica (APÊNDICE H, p. 171), com a exigência do mesmo prazo. Ao retorno dos formulários, procedeu-se a tabulação dos dados e análise estatística por meio da aplicação do índice de concordância de Kappa ao formulário de análise do conteúdo. Quanto ao formulário de análise semântica, aplicou-se a concordância por porcentagem absoluta, sobre a concordância dos especialistas em relação aos critérios, simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado, objetividade e necessidade

de adequação. Também realizou-se a análise qualitativa nos pareceres oriundos dos formulários de análise semântica na reformulação dos itens do Questionário pós grupo focal, conforme apêndice I (p. 177).

### 3.4.3 Estudo piloto – teste

Foi realizado contato com a gerência pedagógica da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba. Posteriormente, o projeto foi enviado ao responsável pelas autorizações de pesquisa, via correspondência eletrônica, juntamente com um pedido de permissão para a sua realização.

Após a autorização do Comitê de Ética e qualificação do trabalho, a Secretaria Municipal de Educação, através do responsável pela gerência pedagógica do departamento de ensino fundamental, emitiu a liberação para o início da coleta de dados. As escolas foram acionadas, via telefone e visita pessoal, e foram agendados datas e horários para apresentação do projeto aos professores de Educação Física. Aos professores que aceitaram participar da pesquisa, foram entregues o questionário QJC e o formulário de validação semântica para o devido preenchimento. Foi solicitado que o participante respondesse ao questionário bem como ao formulário, em uma das salas da escola, que estivesse desocupada, arejada, em silêncio e com boa iluminação. Nesse mesmo dia, o questionário foi respondido e recolhido. Para responder ao formulário de análise semântica e ao questionário QJC, forneceu-se aos participantes 1 caneta.

Observa-se que na fase de teste, o participante respondeu tanto ao formulário de validação semântica (APÊNDICE J), como também ao questionário QJC (APÊNDICE K). Os dados do teste do QJC foram tabulados e submetidos ao Alfa de Cronbach.

## 3.5 TRATAMENTOS DOS DADOS E ANÁLISE ESTATÍSTICA

### 3.5.1 Grupo focal

Para analisar o grupo focal, foi adotado o procedimento correspondente à análise de conteúdo, por meio da técnica de análise diferencial de categorias proposta por Bardin (2011). A autora definiu três etapas nesse processo: pré-análise, exploração do material, tratamento dos resultados obtidos e interpretação. A pré-análise se constituiu na transcrição integral das informações coletadas e na formulação de indicadores de interpretação. A exploração do material se deu pela codificação das inferências em unidades de registro. E, finalmente, o tratamento dos resultados obtidos e a interpretação que permitiu a categorização e análise do conteúdo do questionário.

As inferências foram analisadas em relação aos seguintes critérios: relevância dos enunciados, das questões do QJC inicial, conforme os propósitos da pesquisa; pertencimento ou não das questões em detrimento de suas categorias, no questionário QJC inicial e necessidade ou não de exclusão ou adequação dos itens, devido à semelhança.

### 3.5.2 Análise por especialistas

Aos dados provenientes dos formulários de análise de conteúdo foram aplicados o coeficiente de Kappa ( $k$ ), com o intuito de verificar o índice de concordância entre os especialistas, nas questões pertencentes ao questionário QJC. Esse coeficiente foi desenvolvido por Cohen, na década de 60, como capaz de calcular a fidelidade e foi explicado por Fonseca, Silva e Silva (2007) como um procedimento representativo da concordância entre juízes. Alexandre e Coluci (2011, p. 3066) interpretam o coeficiente de Kappa como “a razão da proporção das vezes que os juízes concordam (corrigido por concordância devido ao acaso), com a proporção máxima de vezes que os juízes poderiam concordar (corrigida por concordância devido ao acaso)”, o que corrobora com as definições propostas em Hulley *et al.* (2003) e Siegel (2006).

A estatística de Kappa ( $K$ ) descreve uma medida de concordância para variáveis categóricas. Ela é designada para acessar a concordância entre dois ou mais juízes avaliando  $N$  objetos. Existem diversas versões da estatística Kappa, no entanto utilizará a forma da estatística Kappa generalizada para  $k$  avaliadores, dada por Cohen e discutida por Siegel e Castelllan (2006). Os passos na determinação do coeficiente de concordância Kappa para dados em escala nominal são:

- a) Seja  $N$  o número de objetos (sujeitos ou entidades) a serem classificados, seja  $m$  o número de categorias nas quais objetos devem ser classificados e seja  $k$  o número de avaliadores ou juízes que produzem as classificações. Para cada objeto, conta-se o número de vezes que os avaliadores, designam para cada categoria. Colocam-se essas frequências em uma tabela de classificação  $N \times m$ ;
- b) Para cada categoria  $j$ , encontra-se o número de vezes que algum objeto é atribuído para aquela categoria. Esse número é  $C_j$ . A seguir encontra-se  $P_j (= C_j / N \cdot k)$ , a proporção de avaliações atribuídas à  $j$ -ésima categoria. Então, usa-se de equação 1, e encontra  $P(E)$ , a proporção esperada de concordância entre avaliadores se eles tivessem avaliado os objetos aleatoriamente;

$$P(E) = \sum_{j=1}^m P_j^2 \quad (1)$$

- c) Então, usando a equação a seguir, encontra-se  $P(A)$ , a proporção média de concordância;

$$P(A) = \left[ \frac{1}{Nk(k-1)} \sum_{i=1}^N \sum_{j=1}^m n_{ij}^2 \right] - \frac{1}{k-1} \quad (2)$$

- d) Para encontrar  $K$ , o coeficiente de concordância, usam-se os valores de  $P(E)$  e  $P(A)$  na equação;

$$K = \frac{P(A) - P(E)}{1 - P(E)} \quad (3)$$

- e) Para testar a hipótese  $H_0: K = 0$  contra  $H_1: K > 0$ , encontra-se a variância de  $K$  com a equação;

$$var(K) = \frac{2}{Nk(k-1)} \frac{P(E) - (2k-3)[P(E)]^2 + 2(k-2) \sum P_j^3}{1 - [P(E)]^2} \quad (4)$$

- f) Encontra-se o correspondente valor de  $Z$  com a equação:

$$Z = \frac{K}{\sqrt{var(K)}} \quad (5)$$

- g) Se o valor obtido de  $Z$  excede o valor crítico apropriado de  $Z$  (1,96 caso se deseje uma confiança de 95%), rejeite  $H_0$  (SIEGEL; CASTELLAN, 2006).

Conforme aponta Matos (2014), não existe um consenso na literatura para as denominações dos valores de Kappa. Fleiss (1981) considera que valores de  $k < 0,4$  são pobres, de  $0,4 \leq k < 0,75$  são de satisfatórios a bons e  $k \geq 0,75$  é excelente. Landis e Koch (1977) consideram:  $K < 0$  sem concordância; de  $0 \leq K < 0,21$ : presença de ligeira concordância; de  $0,21 \leq K < 0,41$ : concordância fraca; de  $0,41 \leq K < 0,61$ : concordância moderada; de  $0,61 \leq K < 0,81$ : concordância substancial; e de  $0,81 \leq K \leq 1,00$ : concordância quase perfeita.

O formulário de análise semântica (p. 171) foi avaliado pela porcentagem de concordância absoluta. Segundo Matos (2014), a porcentagem de concordância absoluta calcula o número de vezes em que os avaliadores concordam sobre o número total de itens avaliados, obtendo resultados de 0% a 100%. Stemler (2004) considera o valor de 75% como o mínimo de concordância aceitável e valores a partir de 90% são considerados altos. Uma desvantagem dessa técnica reside no fato de ela não levar em consideração a proporção de concordância devido ao acaso.

Lima *et al.* (2012) utilizaram a concordância por porcentagem absoluta, com um limiar de 80% nos quesitos clareza e pertinência, como critério para a exclusão ou modificação dos itens, na validação de conteúdo do instrumento para caracterizar pessoas com 50 anos ou mais vivendo com HIV/aids.

Onega (2008), na validação de conteúdo, utilizou a concordância percentual entre juízes para avaliar a clareza, a consistência interna e o conteúdo do instrumento

“*Depressive Symptom Assessment for Older Adults*” DAS, destinado a mensurar a depressão em adultos mais velhos.

### 3.5.3 Estudo piloto – teste

Nesta etapa de construção do questionário QJC, foi verificada a consistência interna do Questionário Jogos Cooperativos (APÊNDICE K, p. 189), em uma amostra piloto de 15 professores de Educação Física. A amostra da população foi utilizada para a validação semântica do QJC, conforme os quesitos: simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado, objetividade e precisa ser adequado, conforme procedimento na etapa anterior na avaliação por especialistas. O formulário de validação semântica aplicado em professores, ao contrário do que foi aplicado em especialistas, possui uma escala de 5 pontos (variando entre discordo muito, discordo, não concordo nem discordo, concordo e concordo muito) do tipo *Likert*.

Entretanto, na validação semântica, quase todos os 15 professores concordaram com todos os quesitos, de forma que inexistiu variabilidade nos dados e há uma concordância perfeita em relação à validação semântica. Portanto, tornou-se desnecessária qualquer análise estatística, excluindo-se a aplicação do Kappa, previsto anteriormente.

Para avaliação da consistência interna, ou seja, a homogeneidade da amostra de itens em relação aos seus domínios (PASQUALI, 2016), foi empregado o Alfa de Cronbach. Esse índice é o mais utilizado em exames de confiabilidade apesar de suas restrições em pequenas amostras (MAROCO; GARCIA-MARQUES, 2006).

## 4 ANÁLISE DOS DADOS

Com o intuito de organizar a apresentação e a discussão dos resultados, optou-se por apresentar os dados e discuti-los na sequência, seguindo a ordem: validação de conteúdo, contendo a análise de conteúdo do grupo focal, a análise do conteúdo e da semântica por especialistas e a validação semântica. Ainda, realizou-se a análise da consistência interna dos dados obtidos no teste do QJC, a fim de lançar indícios para a confiabilidade e a reprodutibilidade futura.

### 4.1 VALIDAÇÃO DE CONTEÚDO

Primeiramente foram apresentados e discutidos os dados relativos à validação de conteúdo, a qual compreendeu a realização do grupo focal e a análise do conteúdo e semântica, por especialistas. Posteriormente realizou-se a apresentação e discussão da validação semântica feita na fase de teste, por professores de Educação Física.

#### 4.1.1 Grupo focal

A Descrição do grupo focal mostra os principais apontamentos encontrados em duas sessões, onde, na primeira procurou-se seguir o roteiro pré-estabelecido e na segunda foram realizadas alterações e ajustes nos questionamentos, atendendo aos objetivos propostos em relação à temática do Jogo Cooperativo em ambiente escolar.



#### 4.1.1.1 Transcrição e análise do grupo focal

Buscou-se através da entrevista, identificar quais percepções os professores têm em relação à abordagem do Jogo Cooperativo na formação inicial, como esta temática se apresenta nos cursos de capacitação e qualificação profissional, que conhecimento acumulado o professor de Educação Física tem sobre o Jogo Cooperativo, que conceitos ele domina, o que ele aplica e como aplica, e ainda, quais propósitos. As inferências foram utilizadas para delimitar e alterar as questões levantadas pela revisão de literatura, proponentes do QJC. Esclarece-se, que na transcrição a interlocução foi representada pela moderadora, responsável pelo estudo e por nomes fictícios atribuídos aos participantes.

Perguntas do roteiro semiestruturado que foram respondidas no contexto de outras perguntas, foram excluídas. As questões que foram discutidas nos dois grupos focais estão na sequência, observando a temática. As questões que tiveram as mesmas respostas nos dois grupos focais estão suprimidas em uma única temática.

##### 4.1.1.1.1 Primeira sessão

Na primeira sessão do grupo focal, a questão relativa às categorias formação, capacitação e qualificação profissional foi direcionada para a presença ou não da temática jogos cooperativos, no contexto da formação, da capacitação e da qualificação docente na área de Educação Física. Buscou-se a percepção dos participantes do grupo focal, em contexto geral, e não especificamente sobre suas experiências pessoais.

Moderadora: O conteúdo Jogos Cooperativos se faz presente na formação, capacitação e qualificação profissional, oferecidos ao professor?

**André** - ... eu acho que não...

**Maria** - ... eu também acho que não, eu tive muito pouco...

**André** - ... eu acho que... dentro da universidade, o que a gente vivencia, poucas pessoas trabalham um direcionamento com esse enfoque. Dentro da escola a gente percebe isso também, alguns professores trabalham outros não... isto também pode ser um reflexo da formação, que alguns profissionais

têm dentro da universidade, que alguns grupos direcionam e outros não... pra aula nesse sentido...

Enquanto transcorria a justificativa feita por André, os participantes Alessandra e Fabiana, o acompanhavam com um sinal afirmativo, feito com a cabeça.

**Fernando** - ... eu vejo pelo seguinte lado... eu creio que existem currículos que contemplam os jogos cooperativos na educação de professores, nas universidades e... outros currículos não. E concordo que não é toda faculdade que contempla... eu sou da opinião que existe [sic]<sup>3</sup> faculdades que têm no currículo e... que pelo menos é passado aos professores, agora... se eles... realmente trabalham... já é outra questão...

Observou-se que, de forma verbal e gestual, houve concordância entre os participantes, em relação a os jogos cooperativos serem abordados de forma limitada no ensino superior. Também concordam com a percepção de que essa temática nem sempre é desenvolvida na graduação e no ambiente escolar.

Kloeppel *et al.* (2012) discorrem que os professores precisam do apoio dos gestores, para colocar a matriz curricular em prática. A fala de Fernando demonstra que, se não houver uma preocupação por parte das instituições em verificar o que é posto em prática, pode levar o professor a direcionar o ensino, a conteúdos distintos, do planejamento docente.

Costa e Nascimento (2009), destacam que os bons exemplos dados por professores na graduação podem direcionar o acadêmico a uma boa prática profissional. André afirma que o trabalho docente no ensino superior pode refletir nas práticas adotadas pelos acadêmicos, quando em vida profissional, ou seja, se o acadêmico não vivenciar na graduação o Jogo Cooperativo pode não trabalhar com essa temática, em âmbito escolar, por desconhecimento.

Peres *et al.* (2013) concluíram que é necessário repensar a formação inicial do professor de Educação Física a fim de alcançar uma prática crítica e reflexiva. Nista-Picolo *et al.* (2015), ao investigarem a formação do professor de Educação Física, identificaram divergências nas estruturas curriculares de Educação Física adotadas por instituições públicas do Estado de São Paulo. Constataram ainda que as disciplinas não se articulam e não contemplam a realidade escolar, desvinculando-

---

<sup>3</sup> Sic é um advérbio latino que significa literalmente 'assim'. Nas citações diretas, é um termo que pode ser apresentado entre colchetes, logo após uma palavra cuja grafia original do texto apresente algum erro ou diferença que cause estranheza. Neste texto, a forma verbal deveria ser "existem".

se de uma proposta teórica para se tornar apenas um saber disciplinar. Esses estudos corroboram com as demais afirmações dos participantes e expõem uma perspectiva de diversidade nos currículos de formação em Educação Física.

Compreende-se a necessidade de investigar se os Jogos Cooperativos estiveram entre os conteúdos vivenciados na graduação e se essa vivência permitiu à assimilação de conceitos teóricos sobre Jogos Cooperativos. Cabe ainda investigar se os graduandos receberam informações sobre os procedimentos didático-metodológicos a serem empregados em situações de ensino com Jogos Cooperativos, a fim de estabelecer relações com a prática docente por eles adotada.

Falas referentes à capacitação e qualificação ficaram ausentes. Também se constatou, por intermédio de André e Maria, a necessidade de os participantes expressarem a experiência pessoal com o Jogo Cooperativo na formação docente.

No segundo encontro, reestruturou-se a pergunta a fim de permitir que a experiência pessoal fosse relatada, de forma mais aprofundada, bem como para que os vieses da capacitação e da qualificação profissional pudessem ser observados.

#### 4.1.1.1.2 Segunda sessão

Moderadora: Como que foi essa questão do Jogo Cooperativo na formação inicial de vocês? Vocês tiveram, não tiveram... Ou apenas tiveram contato depois, na fase profissional?

**Fabiana** - ... Bom, eu tive contato com jogos cooperativos na faculdade [...] a disciplina se chamava ginástica escolar. Então, ali, a professora trabalhou bastante essa parte [...] na época, era de formação de licenciatura plena, então trabalhava bastante essa questão voltada à escola. Eu... que eu me lembro [...] foi onde eu conheci os jogos cooperativos, ela falava muito do Brotto (referindo-se a Fábio Obtuzi Brotto, principal referencial brasileiro, até o momento, em jogos cooperativos) [...] ela trazia os livros, falava e propunha atividades (a expressão ela, refere-se à professora da disciplina ginástica escolar) [...] foi voltado um bom tempo, a professora trabalhou bastante tempo, com essa parte dos jogos cooperativos...

**Alessandra** - ... eu assim como a [...] (participante Fabiana) só tive em uma disciplina [...] jogos cooperativos [...] foi trabalhado dentro da Pedagogia do Movimento Humano [...] Foi só esse contato, que eu também tive...

**André** - ... eu tive na faculdade, muito breve assim, acho que mais informativo...

**Maria** - ... meu contato com os Jogos Cooperativos foi na faculdade [...] foi na matéria de ginástica geral... tive a oportunidade de ter um professor que

trabalhou bastante na área escolar, então ele dava ênfase na parte de [...] jogos cooperativos...que às vezes não são muito trabalhados e têm uma importância bem significativa...

**Fernando** - ... na faculdade eu tive, rapidamente, no primeiro período [...] iniciação aos jogos cooperativos, na matéria de didática [...] que foi justamente abordado [*sic*] todas as possibilidades de aula...

Contrariamente à percepção dos participantes, no primeiro encontro, quando relataram acreditar que os jogos cooperativos não eram contemplados em todos os Cursos de Graduação em Educação Física, visualiza-se que nesse segundo encontro eles conseguiram expressar suas experiências com jogos cooperativos, durante a graduação. Participantes que no encontro anterior, não se pronunciaram, ou não se expressaram de forma mais efetiva, nesse momento conseguiram relatar sua experiência com os jogos cooperativos. Porém, nota-se que a abordagem dos jogos cooperativos restringiu-se a uma única disciplina durante toda a formação inicial docente. Isso sugere uma caracterização de conteúdo à temática, sujeita a contextos específicos, limitada a um determinado período e atrelada a uma única disciplina, durante toda formação inicial dos participantes. Apesar de Fernando ter enaltecido a qualidade com que fora proposto o conteúdo jogos cooperativos, durante sua formação, reconhece que esse processo se deu rapidamente, dando a entender que isso poderia ter ocorrido de forma mais extensiva. Constata-se uma diferenciação na forma como os participantes vivenciaram a temática no ensino superior, alguns com aprofundamento teórico, e outros com ênfase na prática. Portanto, justifica o questionamento sobre o conhecimento do Jogo Cooperativo ser proveniente da graduação.

O estágio supervisionado, obrigatório em âmbito acadêmico, corresponde à convergência entre os conhecimentos teóricos e as situações a serem vivenciadas na prática docente (FAZENDA, 2011). Krug *et al.* (2015, p. 263) referindo-se ao estágio curricular supervisionado, afirmam que “é um componente curricular importante na constituição do ‘ser professor’ de Educação Física durante a formação inicial”. Para El Tassa *et al.* (2015), o estágio curricular supervisionado é uma importante fonte de conhecimentos, onde se colocam em prática propostas metodológicas, que servirão de experiências para o exercício da profissão. Assim, propõe-se o questionamento sobre as práticas com jogos cooperativos sejam observadas no estágio curricular supervisionado, uma vez que nenhum dos participantes se pronunciou a respeito.

#### 4.1.1.1.3 Primeira sessão

Moderadora: Em relação à questão da capacitação e qualificação profissional... pela experiência de vocês... vocês têm encontrado eventos de capacitação com jogos cooperativos? Já receberam convites para participar de cursos de qualificação com essa temática?

**Maria** - ... eu já fiz no JOPEF<sup>4</sup>, foi bem interessante [...] eu não tinha muito respaldo [...] teórico sobre o tema [...] na época eu estava trabalhando com educação infantil e no ensino médio, também [...] e eu quase não vejo os profissionais trabalharem (referindo-se aos jogos cooperativos)...

**Alessandra** - ... na Prefeitura eu nunca vi essa temática, jogos cooperativos, na formação (referindo-se às escolas de Curitiba)...

**Fernando** - ... eu quando trabalhei em estabelecimento particular, a gente fez três dias de curso com o Fábio Brotto [...] é, mas foi no particular, agora na rede pública... eu como professor... até agora não vi...

**André** - ... tive a oportunidade de fazer o curso com o Brotto, na Jornada Paranaense de Educação Física [...] e depois na questão de aplicação de atividades com aluno.

Ocorreu omissão de fala da participante Fabiana.

Percebe-se que a oferta de cursos de capacitação relacionados ao tema jogos cooperativos insere-se mais incisivamente em eventos que exigem o empenho financeiro do profissional e/ou o incentivo dado pela instituição mantenedora do respectivo profissional. Dessa forma, a capacitação docente em jogos cooperativos, está sujeita a três fatores preponderantes: ao interesse pessoal do profissional, ao empenho da instituição responsável pelo professor e a condição financeira de que esse profissional dispõe. Além disso, a qualificação profissional — que por definição prévia dessa pesquisadora; estaria atrelada a cursos de especialização e, portanto, com duração maior — não foi mencionada no presente contexto, o que sugere a possibilidade de haver congruência interpretativa entre capacitação e qualificação profissional, por parte dos participantes. Dessa forma, opta-se que a definição para qualificação abarca também, eventos de capacitação.

---

<sup>4</sup> Jornada Paranaense de Educação Física – Feira anual realizada no estado de Paraná, para divulgar e promover temáticas da Área de Educação Física.

Amaral (2015, p.133) infere que promover a capacitação “significa garantir a valorização da formação continuada a fim de desenvolver trajetórias educacionais que respondam às expectativas de criar oportunidades que impliquem na renovação das práticas pedagógicas.” A formação continuada é importante, pois favorece a transformação das práticas pedagógicas, impactando positivamente no processo de ensino aprendizagem. Nenhum dos participantes evidenciou serem promovidos, de forma gratuita e incentivadora, cursos e capacitações sobre Jogos Cooperativos, mediante instituições governamentais, sejam elas, federais, estaduais ou municipais. Nesse sentido, propõem-se o questionamento sobre a oferta ou não, de cursos de capacitação relacionados aos Jogos Cooperativos, pelas instituições proponentes dos professores, como também, se eles já participaram de algum evento relacionado à temática, bem como, os motivos que podem levar ao professor a querer qualificar-se nesse tema. Também não foi observada a capacitação feita pelo próprio professor, através de busca aos referenciais teóricos sobre o tema.

Moderadora: A parte conceitual sobre Jogos Cooperativos foi disponibilizada a vocês, durante o ensino superior, com ênfase teórica, prática ou ambas?

**Fernando** - ... no meu caso, tive apenas um comentário na forma de abordagem na disciplina de estágio...

**Alessandra** - ... o meu foi mais prático...

**Fabiana** - ... o meu acho que foi ambos, porque eu lembro muito dela [sic] (refere-se à professora da graduação) trazer muita coisa do Brotto pra gente ler... acho que ela gostava dele..(risos)...era fã do Brotto...

**Maria** - ... eu não lembro direito... mas, foi bem rápido e foi mais prático...

O participante André não se pronunciou a respeito.

Percebe-se que, entre os participantes, Fernando, Alessandra e Maria, a parte conceitual sobre jogos cooperativos se deu com maior ênfase na prática. Apenas Fabiana afirmou ter tido em semelhante proporção a parte teórica e prática dos jogos cooperativos. Compreende-se que uma prática com jogos cooperativos, pautada por preceitos teóricos, pode melhor conduzir o processo de ensino, e refletir-se em melhor aprendizagem. Observa-se a necessidade de investigar se os professores compreendem teoricamente os conceitos e categorias pertinentes aos jogos cooperativos.

Moderadora: Quanto ao conhecimento dos conceitos que são intrínsecos aos Jogos Cooperativos, em relação às categorias e aos objetivos de cada categoria. vocês acham que é importante o professor conhecer os conceitos... e essas categorias, para estabelecer finalidades educativas nas aulas, com Jogos Cooperativos?

**André** - ... com certeza [...] uma das coisas que a Educação Física, muitas vezes, peca, principalmente com aluno é a questão de como trabalhar o conceito. A gente fala muito de atividade física, ele [...] sai do Ensino Médio, e não sabe dizer o que é [...] nem no superior... o que é atividade física... não sabe de repente te dizer [...] óhh a atividade física é isso, fala um monte de coisa, mas não sabe definir [...] é uma coisa que teria que [...] ser melhor explorada, pelos profissionais, até mesmo para dar um norte, o porquê do aluno fazer aquilo... e o que que quer dizer aquilo. Então eu sinto às vezes essa necessidade de explorar... da gente explorar mais [...] de repente questionar o conceito [...] que o aluno construa e de repente entenda e possa [...] definir de uma melhor forma aquele conceito, sem aquela coisa vazia... eu trabalhei com isso, mas não sei o que é isso...eu vejo que alguns momentos a gente precisava aprofundar um pouquinho mais... [sic]

**Fernando** - ... o professor até ele... não vou dizer que ele conhece conceitos, mas, lá... quando ele vai planejar, ele até coloca os conceitos dos jogos cooperativos, não [...] intencionalmente, sabendo que aquilo é Jogo Cooperativo [...] pela falta do conhecimento... de ele conhecer as divisões dos jogos, [...] características essenciais para se trabalhar o Jogo Cooperativo, ele acaba não trabalhando aquele conteúdo, ele acha que com um esporte competitivo ele vai desenvolver a cooperação, mas não... ele tem que... ele tem que realmente recorrer ao referencial teórico... pra ele compreender melhor, como que é [...] trabalhado esse Jogo Cooperativo...

**Alessandra** - ... ou até mesmo de que forma que essas categorias, finalidades de cada categoria... se é um jogo semicooperativo, se é um Jogo Cooperativo... às vezes a gente trabalha o jogo lá... mas nem sabemos que categoria à qual pertence e que finalidade que vai ter aquele jogo...o que é cada jogo... por que... quantos jogos cooperativos existem nas categorias e para que servem essas categorias para o desenvolvimento, lá.. na escola.. com o aluno... o objetivo... então a gente não conhece... ah!... estou praticando Jogo Cooperativo, fiz Jogo Cooperativo, trabalhei meu conteúdo... mas de que maneira que eu trabalhei isso... a gente desconhece os conceitos... devido a nossa formação...

Gesto de concordância de Fabiana, demonstrado a partir de movimentos afirmativos, realizados com a cabeça, em detrimento das alegações de Alessandra.

**André** - ... e tem também a questão da intenção. O que você quer atingir através daquele jogo. Fala em cooperação, mas tem [sic] várias formas de você abordar cooperação dentro de um jogo [...] às vezes [...] falta o direcionamento da temática [...] pecamos às vezes no seguinte, damos um jogo e aquilo não tem... uma vinculação pedagógica [...] depende de você dar um direcionamento [...] através daquele jogo... seja ele no jogo normal ou

competitivo ou cooperativo [...] até mesmo, se você sabe sobre as categorias [...] você consegue alinhar melhor...

Maria absteve-se da discussão.

Os participantes André, Fernando, Alessandra e Fabiana concordaram em relação à importância de o professor conhecer e dominar os conceitos pertinentes aos jogos cooperativos, suas respectivas categorias e finalidades. Para André, o não aprofundamento dos conceitos é uma falha que se perpetua nos diferentes níveis de ensino. Acredita que a construção conjunta de conceitos, entre professor e aluno, pode levar a um melhor entendimento, do porquê e do para que se vivencia tal conhecimento no processo de ensino, tornando possível uma correlação pedagógica passível de aprendizagem significativa para o estudante. Já para Fernando, muitas vezes os conceitos são expressos somente no planejamento do professor, excluindo-se em sua prática. Um agravante, segundo ele, ocorre pelo desconhecimento do professor em achar que está trabalhando Jogo Cooperativo, quando na verdade está visualizando a cooperação no jogo competitivo. Apesar de a cooperação poder estar presente na competição e na cooperação, ela se constitui conceitualmente, de forma diferente, nos referidos contextos, reitera Fernando.

Conforme constata Alessandra, e confirma Fabiana, muitas vezes o professor trabalha pedagogicamente o Jogo Cooperativo, porém não tem consciência dos conceitos envolvidos. Ressalta ainda que isso pode ter origem na formação do professor de Educação Física, focada muitas vezes somente na prática.

Martini (2005) demonstrou que existem professores com dificuldades em explicar conceitos e características dos Jogos Cooperativos. Para Leite e Fontoura (2013), o professor deve conhecer teoricamente o Jogo Cooperativo para poder ensinar o Jogo Cooperativo. Consoante Marcon, Graça e Nascimento (2011), os professores que detêm o conhecimento dos conteúdos são capazes de torná-lo compreensível aos seus alunos.

Justificam-se os questionamentos relativos ao conhecimento teórico sobre Jogo Cooperativo e a forma como se apresenta na prática pedagógica do professor de Educação Física.

Buscando compreender a forma como se deu o ensino dos jogos cooperativos na formação inicial dos participantes, durante o segundo grupo focal questionou-se sobre a forma como os participantes da pesquisa vivenciaram os Jogos Cooperativos.

Primeira sessão



Moderadora: Nas instituições onde vocês atuam, o Jogo Cooperativo é trabalhado com os alunos?

**Fernando** - ... por eu ser professor e trabalhar com a disciplina de Jogos Cooperativos na faculdade... eu tenho por hábito trabalhar também... com [...] crianças no [...] outro emprego que eu tenho [...] ele não é o carro-chefe do processo, né... [...] o que eu vejo é [...] que quando eles (referindo-se aos alunos) chegam ao final [...] eles falam a gente aprendeu a vida inteira a competir e quando chega aqui para cooperar... não consegue... a gente só aprendeu a competir... não consegue ajudar o outro, a gente só quer ganhar do outro... não quer chegar no mesmo objetivo junto.

Lopez-Vargas e Basto-Torrado (2009) afirmam ser impossível separar as práticas pedagógicas do contexto sócio cultural onde o docente está inserido, sugerindo correlação entre o trabalho desenvolvido e as políticas institucionais promovidas. Observa-se que apesar de não referir-se diretamente ao trabalho pedagógico exercido pelos participantes do grupo focal em seus locais de trabalho, a falta de respostas, pela maioria dos participantes, indica que a questão pode ter gerado certo receio dos participantes em responder tal questionamento. Ou ainda, que não conseguiram no tempo disponibilizado pela pesquisadora, elaborar uma resposta a contento.

O participante Fernando alegou que, apesar de não ser o carro chefe, sua prática pedagógica dos jogos cooperativos no ensino superior, contribuiu para a adesão aos jogos cooperativos á outros contextos de ensino, o que corrobora com Tozetto e Gomes (2009, p. 188):

A diversidade de situações que o docente enfrenta cotidianamente proporciona condições para construir uma experiência única, fazendo com que ele tenha uma prática diferenciada, apesar do ponto de partida ser a experiência socializada com muitos outros professores.

Dessa forma, ainda que o Jogo Cooperativo não esteja efetivamente presente nas práticas de ensino, pode por influência do cotidiano escolar e da reflexão sobre a prática docente, tornar-se conteúdo necessário aos ambientes de ensino.

Por percepção da pesquisadora a pergunta foi reformulada no segundo grupo focal, a fim de deixar os participantes da pesquisa, mais a vontade, para se expressarem.

#### 4.1.1.1.5 Segunda sessão

Moderadora: Com relação aos seus colegas de trabalho, nas instituições onde vocês lecionam... vocês acham que há uma abordagem efetiva dos jogos cooperativos na escola, ou, assim como na formação inicial de vocês, tem um período específico, ou tem uma determinada *[sic]* série (ano) que se é trabalhado mais eficazmente? O que vocês têm a dizer a respeito?

**Maria** - ...claro, tem o seu viés de brincadeira, mas apresenta muitas características dos alunos, dos integrantes do grupo [...] isso vai depender muito do perfil profissional...

**Fabiana** - ... que eu já vi trabalhando com crianças menores, enfim, Ensino Fundamental e até Ensino Médio [...] talvez pela formação... se sentir à vontade para trabalhar [...] até acho que na questão da própria inclusão [...] trabalhei com o Ensino Médio... e foi bem bacana assim...

**Fernando** - ... eu [...] quando vou iniciar um esporte, já aproveito para inserir a abordagem cooperativa... [...] os jogos pré-desportivos... são bem utilizados para prática dos jogos cooperativos [...] me deparei com várias dinâmicas de empresa que eu fiz... que eram cooperativas... daí cai a ficha (risos)...

**André** - ... essa questão da cooperação se restringe muito, no ambiente escolar, a uma única atividade [...] é uma crítica... às vezes... até mesmo a nossa postura enquanto profissional, que a gente não extrapola a sala de aula [...] a cooperação não existe só dentro daquele jogo, então pra você criar uma cultura no seu aluno, você tem que dar [...] exemplo [...] para que ele possa visualizar, de repente, como ele pode se apropriar daquela situação [...] a gente às vezes limita uma atividade naquele fim... somente para aquele fim [...] o professor fica muito focado às vezes...ah...o Jogo Cooperativo é isso e isso e acabou, todo mundo sorriu e foi embora. Será que é só isso. [...] extrapolar, ir além disso...[...] amarrar com situações do cotidiano..com situações do cotidiano da escola, fora da escola...?

A participante Alessandra limitou-se a pequenos intervalos de concordância entre as falas, sinalizadas pelo gestual afirmativo, promovido com cabeça.

Todos os participantes sinalizam a necessidade de não restringir os jogos cooperativos apenas a finalidades educativas específicas. A temática deve ser encarada como fator correspondente e inerente às relações sociais, passível de ser observada em amplos contextos da sociedade. Fabiana afirma já ter visualizado a aplicação de jogos cooperativos em diferentes níveis de ensino, sendo possível sua aplicação em diferentes faixas etárias, mas acredita que o processo é condicionado à formação e à capacidade docente de trabalhar com jogos cooperativos, o que corrobora com Maria. Para André, é importante que o professor não limite o Jogo

Cooperativo apenas ao contexto escolar, devendo valer-se de exemplos do cotidiano para promover uma sensibilização do aluno para com o tema.

Apesar de todas as considerações anteriores, não se pode observar, de forma clara, como o Jogo Cooperativo é trabalhado nas instituições proponentes dos participantes. Ao contrário, observam-se indícios de que os jogos cooperativos não estão presentes na prática pedagógica dos professores de Educação Física, reiterando a necessidade de investigar a presença ou não dessa temática em ambiente escolar.

A seguir, propôs-se o questionamento no aspecto mais divergente, existente, nessa temática, que é a relação competição e cooperação, como esses elementos são percebidos na formação inicial e no contexto pedagógico escolar.

#### 4.1.1.1.6 Primeira sessão

Moderadora: Os Jogos Cooperativos são indicados, por algumas literaturas, como uma alternativa aos jogos competitivos. Que considerações podem ser feitas em relação a essa afirmativa no contexto da formação inicial?

**André** - ... no curso de graduação, principalmente... existe uma preocupação de mostrar que o cooperativo é melhor do que o competitivo..."

**Fabiana** - ... exato [...] quadros comparativos...

**André** - ... comparações... que na verdade são complementações. A competitividade existe na vida... a cooperação também... eu não consigo trabalhar... ser só bonzinho ou ser maldoso... só competitivo [...] é a forma que o professor leva essa informação pra quem que tá formando... que vai formar outras pessoas depois [...] é levado de forma assim muito de mão única... então, cooperação é isso de bom, e competição é muito ruim [...] sem cooperação não existe competição, sem competição não existe cooperação...

**Alessandra** - ... eles passam só como um conteúdo [...] jogos cooperativos é isso... aí você vai à escola, pega lá... as diretrizes, está lá... jogos cooperativos é isso e isso e isso... então, eles não passam que o Jogo Cooperativo está além [...] deixam como conteúdo e não como uma metodologia a ser trabalhada... na diretriz [...] jogos cooperativos no segundo ano... no quarto e no quinto ano não tem...

**Fabiana** - ... só nessa fase é importante; porque já aprendeu, não vou usar mais.

Os participantes, Fernando e Maria, limitaram-se a expressar gestos afirmativos, durante as alegações.

#### 4.1.1.1.7 Segunda sessão

**André** - ... eu vejo que... algumas pessoas pecam muito em frisar que o jogo competitivo não é bom, e o Jogo Cooperativo é melhor... ou vice-versa [...] dependendo de como você faz seu encaminhamento... a forma de ensinar... qual o seu objetivo dentro da aula, qualquer um dos dois jogos vai contemplar [...] confrontação... ali [...] perde, ganha, reelabora estratégias, repensa o movimento, repensa o que você fez [...] a cooperação vem no sentido...de que eu tenho que ajudar o meu colega... si.. eu ajudo ele, eu vou ter um resultado bom e vice-versa, [...] de repente posso usar no treinamento [...] então, eu consigo trabalhar competição e cooperação [...] alguns momentos juntos e alguns momentos separados, e aí... depende muito do encaminhamento e qual objetivos que você que atingir [...] tem que atingir o aluno, se ele não sentir prazer na atividade, ele não vai [...] quando é... lá a partir do quinto ano... para frente, até pela etapa que ele está passando, os objetivos deles são outros, e... aquele negócio de repente não é interessante [...] para pessoas idosas você percebe esse engajamento, vão fazer sorrindo, sentem prazer em fazer aquilo (menção aos jogos cooperativos)... as crianças também [...] há um recorte entre adolescência e a fase adulta... ali, é mais complicado...não sei se complicado ou a estratégia que você usou para atingir o seu objetivo não é feliz...

**Alessandra** - ... a nossa percepção de jogos cooperativos quando saímos da faculdade é que é um jogo que todos vão ajudar, a todos... a chegar a um objetivo final, então... às vezes, a gente peca em relação ao conhecimento que a gente tem, mas é trabalhado [...] o Jogo Cooperativo pode tanto incluir como excluir, às vezes na prática... você vê, por exemplo... tem que percorrer daqui ate lá, e tem aquela criança que tem dificuldade... os alunos querem ganhar... e se todos não chegarem... então, aquele aluno que às vezes não tem uma habilidade, alguns vão ajudar [...] outros, começam a ficar nervosos [...] você pode acabar por excluir... por que aqueles que têm maior habilidade, eles vão querer que termine logo...

**Fernando** - ... principalmente nessa fase que André falou... é um pouco crítica de ser trabalhada jogos cooperativos [...] eu acho que é aí que a gente parte para a divisão de jogos cooperativos, como por exemplo, com o jogo semicooperativo [...] eles têm que começar a aprender o conceito para daí... você trabalhar [...] funcionou porque ele estava ali (referindo-se a graduação) para aprender, então ele se colocou na posição de cooperar, mas, na hora de aplicar (como professor), ele percebe que aquilo não funciona, porque na verdade, ele não conheceu a turma..

**Maria** - "... dentro do esporte, se não existir cooperação, não existe esporte, então, eu dependo dele, como ele depende dela [...] outras formas de cooperação, dentro do jogo, do esporte [...] dando um sentido maior da questão do Jogo Cooperativo.

Evidencia-se que a formação inicial precisa aprofundar as discussões sobre os aspectos da cooperação e da competição, para evitar que futuros professores não criem conceitos e práticas errôneas sobre essa relação. Para o participante André, é importante que a diferenciação conceitual entre competição e cooperação seja contextualizada para que o professor possa compreender tais conceitos e utilizar-se de ambos, pois no convívio social em que emergem, eles se complementam.

Alessandra afirma que a abordagem do Jogo Cooperativo, sob a forma de conteúdo, repercute muitas vezes na prática profissional. Destaca também, que a falta de um direcionamento metodológico, dos jogos cooperativos, pelos mecanismos que norteiam a prática pedagógica em âmbito escolar, direciona o Jogo Cooperativo, como conteúdo e, assim, sujeito a uma periodização. Essa periodização pode levar o professor a um entendimento de que só deve trabalhar os jogos cooperativos naquele momento, em que foi previsto pedagogicamente, sujeitando sua prática a uma determinada turma, e conseqüentemente à uma determinada fase do desenvolvimento, conforme aponta Fabiana.

Para os participantes André e Maria, os jogos cooperativos podem ser trabalhados concomitantemente aos jogos competitivos. Alessandra justifica que o conhecimento limitado, proveniente da formação inicial do docente, faz com que professores vejam os jogos cooperativos, como um jogo carente de cooperação mútua, para atingir um determinado fim sem, no entanto, perceber que isso também é possível no jogo competitivo. Ressalta ainda, o cuidado que o professor deve ter na condução do jogo, seja ele competitivo ou cooperativo, pois ambos estão sujeitos à exclusão e à inclusão. Fernando concorda com André sobre as dificuldades de se aplicar jogos cooperativos em adolescentes e jovens adultos e acrescenta que a receptividade aos jogos cooperativos está sujeita à disposição de cada indivíduo. Destaca também que o conhecimento de conceitos e categorias, do Jogo Cooperativo pode auxiliar no processo de ensino aprendizagem, mediante a adesão a uma progressão pedagógica, mais adequada às fases de desenvolvimento do aluno.

A excessiva ênfase na divergência entre cooperação e competição (LOVISOLO; BORGES; MUNIZ, 2013), demonstra a necessidade de adesão a novas perspectivas nos estudos sobre Jogos Cooperativos, para além da relação entre competição e cooperação (NATALI; MÜLLER, 2009).

Compreende-se a necessidade de investigar os conhecimentos dos conceitos proponentes dos jogos cooperativos e, se estes são de domínio do professor de Educação Física. Além disso, a relação apresentada entre a cooperação e a competição sugere questionamentos sobre a percepção do docente em relação a estes contextos.

As discussões anteriores sugerem que o Jogo Cooperativo, muitas vezes, se ambienta em meio ao conflito, uma vez que interesses e expectativas divergem de indivíduo a indivíduo.

#### 4.1.1.1.8 Segunda sessão

Moderadora: Que considerações podem ser feitas em relação, às situações de conflito, no Jogo Cooperativo.

**André** - ... o conflito é uma coisa presente... por exemplo... se você está lá no jogo... e você não faz do jeito que é pra fazer, você vai ter conflito. Então, a gente percebe que na atividade... o mediador, o professor... tem que saber como mediar esse conflito e conscientizar o aluno, para que todo mundo trabalhe em prol do objetivo [...]. o conflito, independente de se tem competição ou não... tem o conflito [...] você é obrigado a fazer uma releitura do que você está fazendo para mudar a situação [...] o que ela aprende em casa, o que ela aprende no ambiente da rua [...] é cultura... e a pessoa traz consigo...

**Alessandra** - ...o conflito, deve ser sadio.

Fala corroborada por movimentos gestuais de afirmação, de Fabiana.

**Maria** - ...é normal e no próprio jogo (cooperativo) vai se apresentar e em algum momento... a intenção é diminuir a sensação de adversários [...] é dentro de um conflito que você aprende que outro estava certo mesmo..."

**Fernando** - "... ele (conflito) acaba afetando de uma forma [...] a personalidade individual. Porque a competitividade está em qualquer um [...], e no Jogo Cooperativo... às vezes, as pessoas querem ser líderes e ficam em um conflito pessoal... não é um conflito com o outro, e sim um conflito com a sua personalidade [...], e isso é independente da idade. A gente sempre quer impor uma, alguma opinião..."

Os participantes convergem para o entendimento de que o conflito pode estar presente no Jogo Cooperativo, mas também pode trazer contribuições significativas, para os relacionamentos interpessoais e para a aprendizagem, conforme apontam André e Maria. André afirma os reflexos oriundos da cultura humana, que se expressa em amplos contextos. O conflito pode se originar dessa cultura, mas também causar uma transformação comportamental, onde se insere. As participantes Alessandra e Fabiana defendem um conflito sadio, que leve o indivíduo a pensar e/ou agir diferente, a partir de contexto específico, ou seja, que contribua para uma nova postura. O conflito pessoal também traz ganhos significativos à personalidade e autonomia, conforme aponta Fernando.

Para Adán-Coelho *et al.* (2008), o conflito emerge da divergência de pensamentos, em um ambiente de interação social. Johnson e Johnson (2009), constataram que o conflito pode contribuir para a aprendizagem e o bem estar dos alunos, uma vez que, se efetiva a partir da expressão do pensamento. Cerdas Agüero (2013, p.17), constatou que os jogos cooperativos oportunizam o “desenvolvimento das relações humanas, a responsabilidade individual e coletiva, a criatividade, a resolução de conflitos, a comunicação, o trabalho em equipe e o desenvolvimento da personalidade” (Tradução nossa). Considerando que o conflito permeia as relações humanas, e pode ser benéfico ao desenvolvimento humano, torna-se necessário questionar quais fatores poderiam interferir negativamente em forma de conflito no contexto do Jogo Cooperativo.

É importante observar como o Jogo Cooperativo pode ser definido pelos participantes.

#### 4.1.1.1.9 Segunda sessão

Moderadora: Se fossem definir Jogos Cooperativos, em duas palavras, quais usariam e por quê?

**Maria** - ... eu coloquei a amizade como uma palavra, porque eu acho que se você vai cooperar com alguém, você tem que ter uma amizade, porque ninguém coopera com ninguém a menos que ache que aquela pessoa é um amigo... ninguém coopera com alguém que não considere amigo... e se não considera como amigo... naquele momento a cooperação vai ter que... te fazer virar amigo... de alguma forma...eu vou ter que te tocar pra fazer uma tarefa... vou ter que saber seu nome por algum motivo [...] e a união... que cooperativo é isso... cooperativismo... não é eu sozinho, não é uma dupla, não é um trio, é um grupo de pessoas, eu acho que você precisa de uma união, de um grupo pra fazer um Jogo Cooperativo... você não faz sozinho, só você e um aluno, você precisa de uma união pra que isso aconteça...

**Fernando** - ...união e participação, pois sem participação, não existe cooperação...

**Fabiana** - ...pertencimento, porque eu acho que a gente pertence a um grupo e a inclusão...

**Alessandra** - ...eu coloquei inclusão e alegria, que é... o que eu vejo nas aulas com meus alunos [...] sentem-se incluídos [...] todos têm a oportunidade de participar e ninguém sai perdendo...

**André** - ...união e alegria, união por você reunir pessoas diferentes para uma finalidade comum e a alegria, por ser um jogo prazeroso...

A palavra união foi escolhida pelos participantes: Maria, Fernando e Fabiana, ou seja, três dos cinco participantes, o que demonstra ser visível no contexto cooperativo, a necessidade de cooperar com o outro, de voltar-se ao próximo, estar com o grupo, pensar, agir e muitas vezes sentir, com o grupo. A palavra inclusão foi escolhida por Fabiana e Alessandra, reforçando que a integração do aluno, perante seu grupo, deve ser participativa, ou seja, tem de haver reciprocidade entre ambos, grupo e indivíduo. Não é o grupo, que tão somente acolhe, mas o indivíduo que também se insere. A alegria foi descrita pelos participantes Alessandra e Fabiana, por ser uma emoção perceptível ao contexto cooperativo, uma vez que não há perdedores, todos têm a oportunidade de sentirem-se vitoriosos, tornando o contexto prazeroso. Já a participação e o pertencimento foram descritos, respectivamente, por Fabiana e Fernando. A participação é fundamental dentro do grupo; sem ela, não ocorre inclusão, tampouco a cooperação. O pertencimento é o sentimento vivenciado pelo membro em um grupo cooperador. Ele sente que faz parte de um contexto maior do que ele e, ao mesmo tempo, percebe que sua contribuição também é importante ao grupo.

Silva e Silva (2011, p. 137), lembram que os jogos cooperativos são “dinâmicas de grupo que utilizam do lúdico para desenvolver na equipe a união, o respeito e a postura cooperativa entre os indivíduos, onde a ajuda mútua é fundamental para o alcance do objetivo final”.

Nota-se que as descrições feitas anteriormente inserem-se numa perspectiva positiva dos jogos cooperativos. Nenhum dos participantes utilizou palavras de aspectos negativos, para definir jogos cooperativos. Busca-se com essas definições, compreender as possíveis razões que justificariam a ausência ou não da prática com jogos cooperativos, por parte dos professores em meio escolar.

#### 4.1.1.1.10 Primeira sessão

Moderadora: Que motivos podem levar o professor a não querer trabalhar com os Jogos Cooperativos?



**André** - ...eu acho que é a questão dos limitadores, por exemplo... hoje eu vejo que dependendo da faixa etária que você vai trabalhar, você já vai se limitando [...] posso fazer isso... eu não posso fazer aquilo [...] às vezes o próprio professor já começa a limitar [...] já com um pré-conceito, antes de checar a realidade [...] porque a gente consegue fazer uma aula inteira de vôlei e não consegue fazer uma aula inteira de Jogo Cooperativo?... por que conforme sua conotação... em determinado momento ele perde a motivação para dar continuidade [...] sei que muitas coisas dessas são adquiridas com a idade, com a experiência, mas muitas delas... as pessoas não adquirem porque não querem... e não saem da zona de conforto [...] preocupação em cumprir o planejamento [...] redução da carga horária da disciplina (referindo-se à Educação Física)...

**Fernando** - ... meus colegas que vieram desde o início da formação tecnicista acham que... se pra eles funcionou [...] acham que vai funcionar pro resto da vida [...] porque é professor universitário [...] não precisa fazer uma formação continuada [...] problema do currículo é ser engessado [...] existe no planejamento, mas na prática não ocorre [...] tem nas aulas de Educação Física, mas não no restante do contexto escolar [...] falta de criatividade do professor...[...] a mesma turma, de mesma idade, mesmo grupo social, aqui funciona e aqui não funciona...o que está errado?...Está errado que eu quis dar a mesma aula [...] falta aquela coisa da sensibilidade do professor, do jogo de cintura, de saber sorrir, de dá uma pressão maior no aluno...

**Alessandra** - ... então, eles acabam não aceitando novas teorias (referindo-se aos professores que abordam o tecnicismo exclusivamente)...

**Maria** - ... falta de habilidade do professor em conduzir o processo e resolver conflitos [...] faz a vontade dos alunos...

**Fabiana** - ... Falta de interesse dos alunos [...] a motivação dos alunos... a falta de respaldo teórico do professor [...] se ele tem uma visão muito tecnicista, muito metódica ou regrada [...] o ambiente, nesse sentido assim... se é um lugar em que é muito presente a agressividade ou a indisciplina...

A maioria das inferências produzidas podem ser associadas a uma formação inadequada do professor e a uma incapacidade em mediar o processo de ensino no contexto cooperativo. André mencionou a falta de sensibilidade e de renovação didática e metodológica docente. Para Fernando, ainda persistem duas incoerências: a primeira, entre o planejamento docente e a prática pedagógica; e a segunda, entre o que a escola deveria fazer multidimensionalmente, porém, o faz, de forma fragmentada, em contexto disciplinar. Ou seja, o aluno pode até vivenciar a cooperação, mas se isso não faz parte de uma cultura vívida dentro da escola, ele terá menos oportunidades para sensibilizar-se a respeito. Conforme Maria, alguns professores preferem não bater de frente com os alunos, abrindo mão de sua autoridade na condução do processo pedagógico, para adotar uma atitude de passividade em relação aos conteúdos preferidos pelos alunos. A falta de interesse, o nível de motivação dos alunos e a dificuldade que alguns professores têm para se desvencilhar das práticas tecnicistas foram destacados por Fabiana, como justificativa para a não utilização dos jogos cooperativos.

Tozetto (2011, p. 23) argumenta que “os saberes que emanam da prática serão aqueles que já foram consolidados, e se tornaram ações cotidianas na medida em que foram sendo testados, utilizados em sala de aula”. Portanto, a prática docente é o meio para constituir e produzir conhecimentos. Ao que concerne aos jogos cooperativos, percebe-se que o domínio dos conceitos e a prática de ensino estão intrinsecamente relacionados, e convergem para um conhecimento acumulado do professor. Sendo assim, questionamentos sobre conceitos e prática ensino dos jogos cooperativos são dependentes do conhecimento acumulado do professor, portanto, as categorias conceito, domínio e ensino, devem ser compreendidas pela categoria conhecimento acumulado.

Observou-se a necessidade de retomar o questionamento no segundo grupo focal.

Moderadora: jogos cooperativos que não deram o resultado esperado, que não corresponderam às expectativas pedagógicas, podem justificar o professor deixar de trabalhar essa temática?

**Maria** - ... eu acho que não, pelo contrário... deveria ser mais contextualizado... no âmbito da escola...

**Alessandra** - ... se for um conteúdo [...] e não uma abordagem que ele utilize, pode ser que ele desista, porque ele vai falar... já dei o conteúdo e não deu certo, mas eu tentei...

**Fabiana** - ... pode ser que ele venha se frustrar por falta de conhecimento [...] se for por causa do conflito... tem que existir. Daí a aprendizagem vem, não a aprendizagem do movimento muitas vezes, mas a aprendizagem pessoal, aprendizagem cognitiva, o afetivo...

**André** - ... até o quarto, quinto ano, isso é tranquilo... a partir daí, a coisa começa a ficar mais complicada... eu acho que a estratégia é diferente... a estratégia não é o Jogo Cooperativo puro, é o Jogo Cooperativo inserido [...] duas horas aula só cooperativo, o professor tem que ser muito bom no seu encaminhamento, saber muito bem o que ele está fazendo [...] questão do dia a dia do professor [...] são experiências, que ajudam muito no jogo de cintura [...]. Fiz de propósito... criei a regra naquele momento [...] muda o grupo social, muda a forma de conduzir o processo, e isso eu acho que muitos profissionais da Educação Física não percebem [...] às vezes a dificuldade é o limitador, como também é uma motivação [...] não tem aprendizagem, se não tem questionamento...

Segundo o participante Maria, jogos cooperativos que não deram certo fazem parte do processo educacional e, portanto, deveriam ser contextualizados e trabalhados de tal forma a conduzir o aluno a uma compreensão do porquê de não ter dado certo, tomando assim, parte no processo de aprendizagem. Alessandra propõe que o trabalho em forma de conteúdo pode facilitar o docente a abandonar os jogos cooperativos. Isso se a preocupação desse profissional, for tão somente cumprir o

planejamento. A falta de conhecimento é citada por Fabiana como um possível fator de frustração. O conhecimento limitado pode dificultar a mediação de conflitos e até a compreensão do que se pode alcançar, em termos de aprendizagem no contexto do Jogo Cooperativo. André estabelece alguns efeitos do despreparo docente, justificando que em determinadas fases do desenvolvimento os alunos são mais receptivos aos jogos cooperativos, e em outras não. Mas esclarece que isso pode ser contornado se o profissional estiver preparado para conduzir o processo de ensino e aprendizagem.

Moderadora: Que motivos podem levar o professor a querer trabalhar com os Jogos Cooperativos?

**André** - ... quebrar o contexto do rendimento [...] proporcionar harmonia, sorriso, o brincar [...] descontrair-se...

**Maria** - trabalhar o egocentrismo, presente do quinto ao nono ano, do Fundamental. [...] adaptação ao processo de inclusão [...] trabalhar conflito de interesse, muitas vezes, de um grupo [...] diminuir essa ideia de competição...

**Fernando** - ... dismantlar as panelinhas...

**Fabiana** - ... pode ser uma característica da turma [...] conflito que sempre ocorre [...] turmas que são extremamente competitivas [...] eu acho que isso é um bom motivo [...] a questão da inclusão, trabalhar essa questão das deficiências e necessidades especiais [...] você consegue fazer um grupo, sem perceber... se unir, diminuir o conflito, incluir uma pessoa que tem [...] dificuldade de aprendizado.

Os principais motivos de adesão aos jogos cooperativos estão relacionados à forma como o contexto se apresenta ao professor. Assim, os jogos cooperativos ganham uma dimensão terapêutica e são direcionados para resolver diversos problemas de relacionamento, intrínsecos aos aspectos sociais e afetivos, conforme relatam Fernando, Maria e Fabiana. Para André, o Jogo Cooperativo também pode promover a ludicidade e modificar o contexto voltado ao rendimento, enquanto Fabiana afirma que os jogos cooperativos podem ser empregados em situações de dificuldades na aprendizagem.

#### 4.1.1.1.11 Segunda sessão

Moderadora: Que implicações a aprendizagem dos jogos cooperativos podem trazer ao trabalho docente?

**André** - ... quando se fala ensino... aprendizagem, às vezes o professor só se limita ao ensino [...] não quer saber se o outro aprendeu aquilo [...] Ensinar, todo mundo ensina, aprender... poucos aprendem [...]. Eu quero trabalhar cooperação, como é que eu vou mensurar se ele aprendeu isso?... como é que ele coopera no dia a dia, será que ele aprendeu isso? [...] A professora falou que é importante colocar o cinto... “né... pai... isso é perigoso”...e ela fica te atormentando até você colocar o cinto...

**Maria** - ... não só aprendeu, mas já transferiu “né... pai”... [...] vai entrar no carro e põe o cinto de segurança....

**André** - ...eu me preocupo com essa questão, em relação aos jogos cooperativos...como é que você mensura... como ele aprendeu...pela atitude, pela resposta que ele dá na folha do caderno, pelo dia a dia... isso eu fico me questionando...enquanto profissional... papel aceita tudo, o aluno, às vezes tira dez... mas o comportamento dele não mudou [...] aí você vai alterando regra, tanto que às vezes ele começa competitivo e vai terminar completamente cooperativo....

**Maria** - ... é um conjunto de adaptações por mais que você planeje, para um determinado numero de alunos, um determinado dia, um determinado local, não tem como passar as aulas iguais.

A dificuldade em avaliar a aprendizagem foi citada por André como um aspecto inerente à aprendizagem, no contexto cooperativo. Esse participante questiona-se sobre a forma de mensurar o que o aluno aprendeu no Jogo Cooperativo. Sugere que o professor não se limite ao ensino, mas, preocupe-se também com a aprendizagem, observando as atitudes comportamentais de seus alunos, durante os jogos cooperativos e posteriormente a eles, adotando novas estratégias conforme as necessidades dos alunos. Maria inicialmente estabelece uma correlação entre a aprendizagem e transferência comportamental para o dia a dia do aluno, como um possível resultado para a aprendizagem. Posteriormente destaca a importância do professor adaptar-se ao ambiente em que se insere, modificando sempre que necessário, didática e metodologicamente o processo de ensino.

#### 4.1.1.1.12 Primeira sessão

Moderadora: Que contribuições os Jogos Cooperativos podem trazer ao desenvolvimento do aluno?

**Fernando** - ... por ser um jogo... o aspecto cognitivo vai estar presente, mas eu penso justamente e até pelo que a literatura fala, ele é mais ligado à questão afetiva, quando ele fala... por exemplo... das características

libertadoras de Brown<sup>5</sup>... liberta da agressão, liberta para criar, liberta...ele está mais ligado à afetividade. Ao meu ver, não que ele não tenha a questão do cognitivo, porque o jogo nada mais é do que o raciocínio...você resolver um problema... mas eu acho que tá mais ligado ao afetivo [...] e tem motor, porque a gente está trabalhando com o movimento [...] o jogo em si, já é uma relação pessoal, mas os jogos cooperativos são carregado de valores...

**André** - ...hoje a tecnologia, ela está afastando as pessoas, por exemplo os celulares [...] você está conversando no whatsapp com a pessoa que está do teu lado. [...] tem gente que consegue falar muito bem pelo telefone ou pelo computador, e não consegue falar bem pessoalmente... e não consegue colocar as emoções porque há esse distanciamento [...] a cooperação trabalha nesse sentido, como uma forma de conscientizar os grupos, as pessoas a não trabalharem de forma isolada...

**Alessandra** - ... eu acredito que vai depender do foco e do objetivo que o professor quis desenvolver ali. Então, em comparação aos outros jogos, eu acho que não tem diferença se vai atingir uma coisa ou outra. Acho que vai depender do método do professor...

**Maria** - ... aspectos afetivos, cognitivos e sociais... é desenvolvimento humano, contribui para todas as dimensões. Não tem como separar, porque a gente não tem como fragmentar...

**Fabiana** - ... essa coisa de vamos separar. Isso é competitivo, e isso é cooperativo, isso é cognitivo... são conceitos que já vem... de longa data, será que a sociedade não mudou? Será que a gente não precisa ter outra inserção?

André e Fernando reconhecem o direcionamento do Jogo Cooperativo para a questão afetiva e social, porém percebe-se pela fala dos demais participantes que os jogos cooperativos podem contribuir com as diversas dimensões do desenvolvimento humano, sejam elas afetivas, sociais, cognitivas e motoras, convergindo para uma abordagem que contempla o desenvolvimento integral.

Os princípios metodológicos da aprendizagem cooperativa, aplicados ao contexto do Jogo Cooperativo, esboçam uma abordagem com ênfase na afetividade humana, isso, porque emerge nesse contexto uma motivação para a ação (VELASQUEZ-CALLADO, 2013; BEARD, 2010; PRIETO; NISTAL, 2009; FERNÁNDEZ-RIO, 2003).

Entende-se que as finalidades a serem atingidas estão diretamente relacionadas aos objetivos traçados pelo professor e a forma pela qual conduzirá o processo, conforme apresenta Alessandra.

O que pensa e faz revela-se no processo de conformar-se ao seu contexto ou transformá-lo. Atua a partir da experiência com o outro, compartilhando e tornando-a significativa, repensando sobre o seu próprio modo de ser e de fazer aprender, experimentando sempre novas ações que podem ser alvo de reflexão para repensar a formação docente na amplitude e na complexidade de seus aspectos constitutivos (PIATTI; URT, 2014, p.477).

---

<sup>5</sup> Define quatro possibilidades de libertação, vivenciadas no Jogo Cooperativo: liberta para criar, liberta da competição, liberta da eliminação e liberta da agressão física (BROWN, 1994).

É conhecendo as capacidades e necessidades dos alunos que o professor consegue estabelecer os objetivos de ensino, e repensar sua prática pedagógica. Portanto, finalidades e práticas educativas estão intimamente ligadas.

A contextualização é uma importante aliada para a sensibilização do aluno e uma ferramenta valiosíssima para favorecimento do aprendizado, como observa André. Fabiana, incitada por Alessandra e posteriormente por Maria, faz uma importante observação, em relação à tendenciosidade de querer separar, enxergar os contextos e indivíduos de forma fragmentada e, de maneira indireta, faz menção aos jogos direcionados especificamente a uma determinada finalidade.

Brotto (2001) concorda com Orlick (1989) sobre o entendimento de que no Jogo Cooperativo, as especificidades individuais não são desconsideradas, mas voltadas à construção de um senso comum. Ao contrário, é nessa diversidade que surge a energia necessária para superar os desafios. Para Goes (1997, p.27), “o jogo dialógico entre sujeitos não tende a uma só direção; ao contrário, envolve circunscrição, ampliação, dispersão e estabilização de sentidos”.

Observa-se que o jogo, independentemente de sua estrutura, pode a partir da condução pedagógica, extrapolar o contexto e contribuir para uma maior visualização ao aluno, permitindo-lhe estabelecer conexões com o seu cotidiano.

Ao aceitar que o Jogo Cooperativo pode favorecer os aspectos cognitivos, sociais, motores e afetivos, questiona-se quais elementos desses aspectos são percebidos pelos professores durante o processo de ensino e de aprendizagem com jogos cooperativos.

#### 4.1.1.1.13 Segunda sessão

Moderadora – Então vocês acham que o *feedback* é importante durante o Jogo Cooperativo, ou em algum momento específico dele?

**Maria** - ... sim, sempre... eu acho que é uma forma de trabalho [...] mas concordo que às vezes o feedback pode podar eles....

Fabiana - ... acho que nem sempre precisa... depende do momento do contexto...

**André** - ... às vezes tem que tomar cuidado para não tirar a autonomia do aluno... o excesso de *feedback*, pode limitar o aluno... acho que ele é importante em determinados momentos...

**Alessandra** - ... é isso... independente de ser positivo ou negativo, porque não adianta falar que está certo, quando não está... e não adianta dizer que está tudo errado, quando não está.

Os participantes concordam que o *feedback* é importante, porém ressaltam que professor precisa ter a sensibilidade para perceber os momentos em que a intervenção deve ocorrer, bem como a melhor forma de fazê-lo, a fim de ser um elemento contributivo a aprendizagem do aluno.

Em conformidade com Borges *et al.* (2014), o *feedback*, em âmbito educacional, tem a finalidade de promover uma melhora nos resultados apresentados pelos alunos. Segundos os autores, a evidenciação das dificuldades e capacidades, resultante de uma boa intervenção docente pode conduzir a uma mudança comportamental, do aluno, em busca de um melhor desempenho (FONSECA *et al.*, 2015, p. 171), mas se, ao contrário, houver uma prática inadequada, pode induzir a uma postura defensiva e gerar desmotivação nesse aluno.

#### 4.1.1.1.14 Primeira sessão

Moderadora: Como o Jogo Cooperativo pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo do aluno?

**Alessandra** - ... eu posso trabalhar atenção, memória, as funções psicológicas superiores<sup>6</sup>... em qualquer tipo de jogo, isso vai depender muito do encaminhamento do professor... e não só do professor, da assimilação do aluno [...].Jogo Cooperativo pela relação interpessoal estar presente... [sic] pode fazer com que aquele aluno possa desenvolver melhor sua cognição, em refletir sobre o que o outro está falando... então, às vezes você tem que acatar a ideia do outro e ir contra a sua [...] refletir e discutir algumas tarefas [...]. Acredito que o Jogo Cooperativo possa favorecer [...] a discussão de ideias para buscar um objetivo...

Entre os elementos descritos por Alessandra, como pertencentes ao aspecto cognitivo, observa-se que a reflexão, o pensamento e a criação de estratégias estão em consonância com as funções psicológicas superiores, descritas por Vygotsky

---

<sup>6</sup> Ver: Vygotsky (2008).

(2008) como resultante dos elementos emoção, imaginação, percepção, atenção, linguagem e memória.

É através das interações sociais que o ser vivencia o seu ambiente e se desenvolve. As instruções são fundamentais para apreensão de conceitos e por se originarem em um contexto social, culturalmente são adquiridos e perpetuados ao longo da história. Assim, o sujeito se constitui ao mesmo tempo em que é constituído pelo meio, conforme Vygotsky (2008).

Alessandra destaca ainda que, dependendo dos objetivos traçados pelo professor, da capacidade de aprendizagem do aluno, e do contexto no qual ambos se inserem, tais elementos poderão ou não ser observados, o que corrobora com os estudos de Cohen (1999), Johnson e Johnson (1999), Ovejero (1990) e Velasquez Callado (2013).

Moderadora: Como o Jogo Cooperativo pode contribuir para o desenvolvimento social do aluno?

**Fernando** - ... questão do convívio social [...] é muito isso aqui (participante gesticula como se estivesse teclando ao celular)... [...] diante dessas situações o Jogo Cooperativo deve favorecer o melhor convívio entre as pessoas ... aprende a ter respeito pelo outro... a não ser agressivo com o outro [...] ele tende a formar uma pessoa que saiba conviver... socialmente...

Mendes, Paiano e Figueiras (2009), ao conscientizarem professores para a prática com jogos cooperativos, verificaram que crianças relataram mudanças comportamentais em suas atitudes e relacionamentos interpessoais, durante intervenções pedagógicas subsequentes.

Velasquez Callado (2013, p.247), após extensa revisão literária, afirma:

*[...] existe evidência empírica suficiente para poder afirmar que el juego cooperativo es un excelente recurso para promover el desarrollo de comportamientos prosociales, la aceptación social interétnica y un alto nivel de inclusión del alumnado con y sin discapacidad. Al mismo tiempo, la investigación desarrollada nos indica que los juegos cooperativos son percibidos por los estudiantes como una fuente de diversión que permite una participación de todos, reduciéndose, durante su práctica, los comportamientos agresivos y pasivos.*

Nesse sentido, o Jogo Cooperativo contribui de forma lúdica para sensibilizar o aluno sobre as condutas na interação com o outro e fornecer-lhe vivências cooperativas que podem transgredir ao seu cotidiano.



Moderadora: Como o Jogo Cooperativo pode contribuir para o desenvolvimento afetivo do aluno?

**André** - ... quanto mais próximo o aluno estiver... mais segurança ele sentir, mais afetivo se torna a atividade [...] o Jogo Cooperativo em si... ele tem essa característica... que é de aproximar as pessoas...

O participante, indiretamente, menciona a segurança como um sentimento, possível de ser despertado nas pessoas em contexto cooperativo. Em relação à afetividade, Camargo (2004), seguindo a teoria Vygotskyniana, faz um apanhado significativo sobre as emoções e sentimentos, que são elementos constituintes do ser humano, e fatores que influenciam, tanto positiva como negativamente na motivação, na aprendizagem, na motivação da aprendizagem e, por conseguinte, permeiam o contexto educacional.

Compreende-se que a emoção, a motivação os sentimentos são elementos inerentes ao contexto social, onde os sujeitos afetam e são afetados pelas ações humanas e ambientais. No Jogo Cooperativo essa dimensão afetiva se amplia, pela proximidade e necessidade mútua do outro.

Moderadora: Como o Jogo Cooperativo pode contribuir para o desenvolvimento motor do aluno?

**André** - ... maior número de movimentos possíveis [...] promover movimentos que muitas vezes não são movimentos naturais do ser humano [...] ter que tocar no próximo... um movimento diferente com o próximo [...] a forma de repensar o movimento [...] a aula de Educação Física não pode ser limitada a um padrão motor...

**Maria** - ... talvez esse aluno, que num jogo competitivo, não tem a oportunidade de estar fazendo o movimento, talvez no cooperativo... [...] talvez ele possa ter uma oportunidade...[...] esse aluno vivencia essa habilidade... pode ser que contribua mais para o desenvolvimento motor do que um jogo que seja estritamente competitivo.

Para André, o Jogo Cooperativo possibilita a vivência de movimentos diferenciados, que não seriam realizados normalmente pelo indivíduo. Já Maria vê no Jogo Cooperativo a oportunização de ações àqueles alunos os quais em outros contextos teriam uma experiência limitada ou inexistente do movimento. Assim, o Jogo Cooperativo é uma oportunidade de vivenciar e compartilhar a ação com o outro.

Veslasquez-Callado (2013) verificou a existência de estudos baseados na aprendizagem cooperativa, como o que fora produzido por Strachan (1996), os quais

demonstram ser o desempenho motor o mesmo, em atividades cooperativas e não cooperativas. Brow (1994), utilizando-se do mesmo comparativo, identificou um rendimento maior do aspecto motor no Jogo Cooperativo. Entende-se que o Jogo Cooperativo, seguindo os princípios da aprendizagem cooperativa, pode ter resultados tão bons quanto jogos competitivos e atividades individuais.

Ao estabelecer uma relação dos jogos cooperativos com os aspectos cognitivos, sociais, afetivos e motores, percebe-se que poucos elementos de cada aspecto foram citados pelos participantes, no primeiro grupo focal. Além disso, notou-se que nem todos os participantes se manifestaram.

Quando as informações não podem ser obtidas por intervenções diretas, ou os dados forem inconsistentes, ou ainda, tratar-se de uma pesquisa exploratória, Vieira e Tibola (2005) recomendam a utilização de recursos visuais para que as informações sobre o fenômeno estudado possam emergir no contexto da pesquisa. Então, propôs-se para o segundo grupo focal a exposição de dois vídeos, exemplos de contextos com jogos cooperativos para que, pela visualização, os participantes pudessem descrever, segundo suas percepções, os elementos pertencentes aos aspectos cognitivos, motores, afetivos e sociais. Faz-se uma ressalva, visto que, ao visualizarem o vídeo escolhido pela pesquisadora, as inferências produzidas podem ser induzidas, por aquele contexto e ocasionar uma interpretação tendenciosa, como destaca Malhotra (2001). Dessa forma, a análise se baseará apenas na identificação dos elementos correspondentes aos aspectos cognitivos, afetivos, sociais e motores, apresentada posteriormente às interlocuções.

#### 4.1.1.1.15 Segunda sessão

##### **a) Primeiro vídeo**

O vídeo, de responsabilidade de Brian (2010), demonstra alunos sendo dispostos lado a lado, de costas voltadas para o chão, com as pernas elevadas e estendidas sobre o apoio da parede. O professor orienta que se utilize somente a movimentação de membros inferiores na condução da bola. O aluno que inicia o jogo passa a bola suíça para o próximo o aluno, levantando-se em seguida para posicionar-se ao final da coluna e assim dar continuidade ao jogo, já que a ação deve ser repetida

pelos demais. O objetivo é que um coopere com o outro, para não deixar a bola cair, até que eles alcancem o local determinado pelo professor.

Moderadora: Segundo a percepção de vocês, que elementos da cognição estiveram envolvidos nesse jogo?

**Fabiana** - ... na hora de passar também para o próximo, tem que passar com delicadeza, tem que esperar ele fixar bem o pé... acho que a atenção é a parte mais... eu preciso que ele coloque o pé para depois eu tirar o meu... espaço... tempo... coordenação [...] cria-se estratégia, que sempre tem um com menos habilidade motora, menos facilidade...

**Alessandra** - ... é a atenção mesmo... mas tem o raciocínio lógico... tem que passar... depois tem que levantar e aí ir pra frente. Tem uma ordem, tem uma ordem... depois coordenação...

**André** - ... tem a questão da concentração, a atenção, da elaboração de estratégia, a questão de percepção do ambiente e de como o outro relaciona com você naquele momento... a questão de transferência de função, a questão de responsabilidade [...] a questão de você estar atento à situação e como é que você vai responder naquele momento de conflito, pois a bola não chegou do jeito que você queria... como é que você reelabora essa estratégia no momento....

**Maria** - ... e como eles fazem mais do que uma passagem, acredito que na segunda passagem eles tão mais... espertos...[sic]

Moderadora: Segundo a percepção de vocês, que elementos da afetividade estiveram envolvidos nesse jogo?

**André** - ... relação direta com o outro... eu dependo que você passe para o outro, para eu poder dar continuidade...

**Maria** - ... tem o professor também que fica, "*good job... good job* (Bom trabalho)..." [...] fator motivacional [...] e quando termina, eles saem comemorando...

**Fabiana** - ... afetivo do professor com as crianças...do aluno com o aluno...

Moderadora: Segundo a percepção de vocês, que elementos da socialização estiveram envolvidos nesse jogo?

**Fabiana** - ... envolve todos... preciso que o colega se dê bem... se não... eu não vou receber a bola de novo... Estou envolvido com outra pessoa e dependo totalmente dela, eu quero que ela acerte... [...] sem perdedores [...] seria uma boa pedida, pra incluir... [...] uma criança com dificuldade [...] quando chegar nesse, esse pode pegar com a mão [...] criar situações que aquela pessoa possa pegar com a mão seja valorizada dentro do meio.

Moderadora: Segundo a percepção de vocês, que elementos motores estiveram envolvidos nesse jogo?

**Fabiana** - ... é mais fácil [...] coordenação e agilidade...

**Fernando** - ... cada um tem um tempo [...] é visível... tem uma percepção diferente [...] a bola já foi e eu já posso pôr o pé [...] o outro não... a bola nem veio, e eu já estou com o pé no meio da perna do outro...

**Maria** - ... coordenação.

### b) Segundo vídeo

Trecho do vídeo, de responsabilidade de Duarte (2015), que demonstra uma aula com jogos cooperativos, utilizando um circuito composto por cones e barreiras, distribuídos pela quadra. A professora explica que os alunos deveriam se organizar em grupos de três, ficando de costas um para o outro, com os braços enganchados. Eles devem percorrer o circuito, de tal forma a contornar os cones e pular as barreiras, sem os derrubar, pois, caso isso aconteça, deverão retornar ao início do percurso. Também, orienta que os alunos utilizem movimentos rotatórios, alternando-se durante a passagem dos cones, e reforça que não poderão se soltar até que o circuito esteja completo.

Moderadora: Segundo a percepção de vocês, que elementos da cognição estiveram envolvidos nesse jogo?

**Maria** - ... eu também vejo a questão da atenção, mas já não é uma atenção individual, como no outro lá, ele dependia do outro que estava passando a bola, mas dependia muito dele... dele pegar e dele passar.[sic] Eu vejo [...] uma atenção com o outro, que nem a gente fala quando dirige que tem que ter atenção pela gente e aos outros motoristas também...

**Alessandra** - ... é a estratégia... a atenção que você tem que ter com o outro... o raciocínio, pensar novamente naquilo... reestruturar...

**André** - ... essa questão de percepção do espaço, percepção do outro...

**Maria** - ... e como eles fazem mais do que uma passagem, acredito que na segunda passagem eles tão mais... espertos.

Moderadora: Segundo a percepção de vocês, que elementos da afetividade estiveram envolvidos nesse jogo?

**Maria** - ... eu vejo a questão da união...

**Fabiana** - "... a parceria... a conduta que eu tenho com o próximo... tem que ser positiva... ajudar que é uma coisa que está relacionada...

**André** - ... a questão do reforço positivo do seu colega 'vamos lá, nós vamos conseguir!' [...] às vezes eu sei que está errado, mas se eu não motivar ela vai desanimar.

Moderadora: Segundo a percepção de vocês, que elementos da socialização estiveram envolvidos nesse jogo?

**Maria** - ... a questão da dependência [...] a gente é dependente pra todas as situações [...] quando a gente trabalha uma situação de inclusão, a gente pensa no deficiente. Mas e eu? Eu não sou dependente em certos momentos?...

**Fabiana** - ... o respeito, que é fundamental... isso é uma relação de respeito, você tira todo o contexto que pode haver... e trabalha uma situação básica [...] enquanto jovem... adolescente e criança, é impressionante como o contato não existe, é pesado, é mal trabalhado [...] as pessoas não conhecem o corpo... não se tocam... e aí tem contato respeitoso, e nem te passa pela cabeça...

**André** - ...vou ter que respeitar a diversidade, respeitar o outro, respeitar o gênero... ou de repente a pessoa é mais gordinha ou mais magra, é mais alto, mais baixo... trabalhar com essas situações [...] questão da ajuda do próximo, porque se eu não ajudar ele, eu não consigo [...] eles visualizam o colega e dentro do grupo decidem assim não dá.

Moderadora: Segundo a percepção de vocês, que elementos motores estiveram envolvidos nesse jogo?

**Maria** - ... tem que ter a coordenação, agilidade [...] força quando tinha que levantar [...] o equilíbrio..."

**Fernando** - ... o deslocamento, a lateralidade, força... parte de espaço, tempo...

**André** - ... perceber como é que a ação [...] todo mundo tá acostumado a andar de lado, mas ninguém tá acostumado a andar com três enganchados, uma forma diferente de você vivenciar o movimento. Você criou uma situação motora diversa do que você está acostumado a fazer.

Com relação aos elementos da cognição, identificados nos jogos cooperativos, os participantes destacaram a atenção, a elaboração de estratégia, o raciocínio lógico e a percepção. Para a afetividade foram descritos o sentimento de interdependência, a união e a motivação, oriunda do reforço positivo. Já o aspecto social foi identificado pela interação, pelo compromisso em desempenhar a função no grupo, a convivência com diferença, a inclusão, a dependência e o respeito. No aspecto motor, evidenciou-se a coordenação, a agilidade, a força, o equilíbrio, a lateralidade e a aprendizagem motora. Percebe-se também que os participantes têm dificuldades em apresentar os elementos cognitivos, afetivos, sociais e motores, de forma separada. Muitos elementos foram identificados como pertencentes a uma categoria, quando na verdade, pertencem ou poderiam também pertencer a outra. Além disso, algumas expressões não dizem exatamente aquilo que o participante queria dizer. Uma possível explicação reside no fato de esses elementos aparecerem muitas vezes, ao mesmo tempo, durante o jogo, como, a aprendizagem motora, que é tanto relativa ao aspecto cognitivo, pela aprendizagem, quanto motor, pela ação, apesar de ter sido classificada como motora pela participante Maria. Ela colocou a

palavra união na categoria afetividade, por estar se referindo ao sentimento de pertencimento ao grupo, porém essa palavra poderia se referir também à socialização, ao representar o contexto de coletividade. Fernando identifica os elementos “tempo” e “espaço” como pertencentes aos aspectos motores, quando, a priori, é indicativo de aspectos cognitivos. Isso sugere que o participante utilizou os termos de forma inapropriada, pois ao que parece, quis identificar uma capacidade física, que corresponde à agilidade, a qual é definida por Tubino (1984, p. 181) “como a qualidade física que permite mudar a posição do corpo no menor tempo possível”.

Através desse estudo, visualiza-se que a prática docente com jogos cooperativos está pautada nos princípios de desenvolvimento integral, e que, apesar de esse ambiente favorecer com maior ênfase os aspectos afetivos e sociais, os participantes do estudo reconhecem que os aspectos motores e cognitivos podem, também, ser incluídos como objetivos de aprendizagem.

Embora os aspectos cognitivos, sociais, afetivos e motores estivessem presentes em todas as inferências sobre a prática com jogos cooperativos, indicando uma percepção globalizante do processo de ensino pelo docente, constatou-se que os participantes tiveram dificuldades em classificar as ações do contexto cooperativo, aos objetivos indicativos dos aspectos cognitivos, sociais, afetivos e motores.

Alguns discursos superficiais observados no decorrer da pesquisa sugerem que os professores precisam aprofundar seus conhecimentos sobre possibilidades pedagógicas no Jogo Cooperativo para evitar uma prática de ensino restrita e descontextualizada. Peres *et al.* (2013), após tecerem uma investigação sobre a formação e a prática profissional do professor de Educação Física, constataram que os docentes não buscam uma atualização profissional contínua e, portanto, sujeitam-se a um conhecimento limitado no contexto educativo.

Com base nessas informações, constata-se a necessidade de o professor de Educação Física ampliar seus conhecimentos por meio de atualização profissional contínua, em relação aos conteúdos, métodos e pedagogias de ensino. Sugere-se ainda que novas pesquisas investigativas sobre a temática jogos cooperativos sejam realizadas e ampliadas a contextos maiores, a fim de construir um parâmetro condizente com a realidade da prática pedagógica dos jogos cooperativos e assim contribuir para uma melhora no ensino da Educação Física.

Pode-se verificar através das inferências que alguns questionamentos eram mais relevantes do que outros em detrimento de suas respectivas categorias. Nesse

sentido, o grupo focal permitiu a seleção de itens mais relevantes à cada categoria e a convergência das categorias: conceito, domínio e ensino em uma única categoria conhecimento acumulado, diminuindo o questionário QJC de 100 questões em 10 categorias, para 65 questões distribuídas em 8 categorias, conforme descrito em apêndice D.

#### 4.1.2 Análise de conteúdo por especialistas

Aos três especialistas, foi encaminhado inicialmente, o formulário de análise do conteúdo. Pasquali (2010) define a validação de conteúdo, realizada por juízes, como um processo onde, verifica-se a adequação do conteúdo em relação ao que ele se propõe a investigar. Dessa forma, propôs-se aos especialistas, a validação de conteúdo do Questionário QJC em duas etapas: primeiro a verificação da concordância entre os especialistas, sobre a correlação (entenda-se por correspondência entre as questões e a categoria norteadora) entre itens e categorias do questionário e posteriormente a análise semântica das questões, em relação aos critérios simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado, objetividade e necessidade de adequação.

##### 4.1.2.1 Análise do conteúdo para validação de conteúdo

Das 65 questões do questionário QJC, 6 não receberam a classificação esperada. Outras 17 tiveram apenas uma única correspondência. Os dados obtidos com o formulário de análise de conteúdo (p. 156) que não corresponderam a duas concordâncias em suas respectivas categorias estão representados conforme abaixo.

TABELA 2 - MENORES FREQUÊNCIAS OBTIDAS COM A AVALIAÇÃO DE CONTEÚDO DOS TRÊS ESPECIALISTAS CONFORME O QJC

ITENS	CATEGORIAS DO QUESTIONÁRIO QJC							
	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
Q3	1	1		1				
Q10		1		2				
Q14				2	1			
Q16			1			2		
Q17			1				2	
Q18			1					2
Q19			1			1	1	
Q26		1	1	1				
Q27			1		1	1		
Q28			1	1	1			
Q29			1	1				1
Q30			1		2			
Q33			3					
Q36			1	1	1			
Q37			1			1		1
Q40			3					
Q41					1		2	
Q43				2	1			
Q45				1	1	1		
Q49					1	2		
Q56				1		2		
Q59						2	1	
Q62				1	2			
Q63						2		1

FONTE: A Autora (2015)

NOTA: A célula destacada em cinza indica a categoria esperada.

Conforme observa-se, as questões Q3, Q10, Q16, Q17, Q19, Q26, Q27, Q28, Q29, Q30, Q36, Q41, Q43, Q45, Q49, Q59, e Q63, apresentaram somente uma classificação em sua respectiva categoria. Já as questões Q14, Q33, Q37, Q40, Q56, Q62, não tiveram nenhuma classificação correspondente às suas categorias.

De acordo com o tratamento estatístico Kappa, onde constam as frequências observadas pelos três avaliadores, ao item do questionário em cada categoria  $m$ , é de 0,489. Esse coeficiente indica uma concordância moderada (Siegel & Castelllan, 2006) e estatisticamente maior que zero ( $p$ -valor $<0,000$ ).

Observa-se que das 6 questões que não receberam ao menos uma classificação na categoria esperada, três se encontram na categoria fatores intervenientes. Uma possível explicação para esta observação se deve ao fato dos enunciados contemplarem distintas causas interferentes na adesão e na aplicabilidade dos jogos cooperativos na prática docente. Percebe-se que estas questões poderiam sugerir respostas baseadas em contextos adversos à prática pedagógica do Jogo Cooperativo. Portanto, optou-se pela exclusão dessa categoria do questionário QJC.



Rui e Feldman (2012), após investigarem a confiabilidade entre avaliadores, da escala COP (protocolo de observação de aulas), utilizado para mensurar e avaliar a qualidade do ensino aprendizagem em sala de aula, concluíram após confrontarem diferentes cálculos estatísticos, que em escalas psicométricas, sujeitas à subjetividade dos avaliadores e com grande número de itens, desproporcionais em relação aos seus domínios, como no presente estudo, o coeficiente Kappa pode apresentar uma concordância moderada, e ainda assim, ser uma boa medida representativa de confiabilidade.

Costa *et al.* (2015) na etapa de validação da metodologia para a avaliação da qualidade de escalas de revisões sistemáticas, obteve concordância inter-juízes com valores de kappa variando entre moderado a perfeito, após ter realizado modificações nas questões, por sugestões dos próprios juízes. Dessa forma, propôs-se aos especialistas uma avaliação da semântica de todos os itens do questionário, para verificar as inadequações dos itens, de forma qualitativa e quantitativa, conforme sugerem Coluci, Alexandre e Milane (2015).

#### 4.1.2.2 Análise da semântica para validação de conteúdo

Buscou-se pelo instrumento de análise semântica (p.171) compreender a inconsistência apresentada entre os itens e suas respectivas categorias. O formulário de análise semântica apresenta-se em variáveis dicotômicas (sim/não) em relação aos critérios simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado, objetividade e a necessidade de adequação.

Das 55 questões avaliadas, 10 apresentaram discordâncias entre os especialistas, todavia apenas 7 foram indicadas para adequações, conforme o formulário de validação semântica.

TABELA 3 - FREQUÊNCIAS DAS DISCORDÂNCIAS OBTIDAS COM A ANÁLISE SEMÂNTICA DOS TRÊS JUÍZES

ITENS	SEMÂNTICA									
	Simplicidade		Facilidade de leitura		Vocabulário adequado		Objetividade		Necessidade de adequação	
	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não
Q15	2	1	3		3		2	1	1	2
Q18	2	1	3		3		2	1	1	2
Q19	2	1	3		3		2	1	1	2
Q20	2	1	3		3		2	1	1	2
Q27	3		3		3		1	2	1	2
Q28	3		3		3		2	1		3
Q29	3		3		3		2	1		3
Q30	3		3		3		2	1		3
Q36	3		3		2	1	2	1	1	2
Q52	3		2	1	3		2	1	1	2

FONTE: A Autora (2015)

Para analisar a concordância dos especialistas, em relação aos critérios: simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado, objetividade e necessidade de adequação dos itens, optou-se por utilizar o percentual de concordância absoluta. Matos (2014, p. 304), destaca que o percentual de concordância absoluta é uma técnica simples, que consiste em “calcular o número de vezes em que os avaliadores concordam e dividir pelo número total de avaliações”, variando entre 0 e 100%. Esse tipo de análise, também foi definido em Shweta, Bajpai e Chaturvedi (2015), como sendo a porcentagem aplicada ao número de concordâncias observadas, divididas pelo número de concordâncias esperadas.

Segundo Stemler (2004), para o percentual ser considerado aceitável, o resultado deve ser de pelo menos 75% e, caso seja igual ou maior a 90%, é considerado como um percentual alto em relação à concordância. Ao aplicar a porcentagem de concordância absoluta, aos dados obtidos na análise da semântica, obtiveram-se concordâncias de 97,5% em relação à simplicidade das questões, 99,3% em relação à facilidade de leitura das questões, 99,3% em relação ao vocabulário adequado dos itens, 93,3% em relação à objetividade das questões, e, 95,7% em relação a não necessidade de adequação das questões.

A categoria conhecimento acumulado, obteve os menores índices de concordância entre as categorias, apresentando 93,3% em relação à simplicidade, 100% em relação à facilidade de leitura, 100% em relação ao vocabulário adequado, 85% em relação a objetividade e 91,6% em relação à não necessidade de adequar as questões.

Observa-se em relação ao percentual de concordância absoluta, os resultados encontrados em cada um dos critérios, são satisfatórios. Nesse sentido, citamos os achados de Costa *et al.* (2015), que observou no processo de construção e validação de uma metodologia para a avaliação da qualidade de escalas sistemáticas, situação semelhante na aplicação do kappa na concordância entre (5) juízes:

[...] a concordância interjuízes foi moderada: kappa médio 0,50 (intervalo: - 0,07 e 1,0). No entanto, os itens 2 (estratégia de busca), 3 (origem da publicação), 4 (critérios de inclusão e de exclusão), 9 (características dos estudos) e 11 (método para integrar os resultados) tiveram pontuações baixas em - 0,07, - 0,07, 0,2, - 0,07 e - 0,07 respectivamente (Tabela 1). Com o auxílio dos juízes, a análise qualitativa destes itens levou a pequenas modificações em sua redação, a fim de esclarecer o propósito das questões e evitar ambiguidades. (COSTA, 2015, p.2447).

Conclui-se pela necessidade de avaliar qualitativamente as questões do formulário de validação semântica, bem como considerar os pareceres dos especialistas para adequação dos itens no questionário. Segue abaixo a transcrição de trechos dos pareceres:

As perguntas estão bem claras e atendem todos os critérios solicitados, não necessitando de reformulação. (ESPECIALISTA 1).

As questões 15, 18, 19 e 20 induzem você a pensar que o Jogo Cooperativo é o melhor para o desenvolvimento cognitivo, moral, motor [...] Cuidado em categorizar os jogos como sendo somente competitivo e cooperativo, na questão 27, afinal temos jogos cognitivos, sensoriais, de construção [...] sobre a questão 46, penso que a conversa entre os grupos é essencial no Jogo Cooperativo, mas se isso vai trazer ou não a ampliação do repertório, vocábulo é uma consequência [...]. Alterando essas questões, o questionário ficará coerente [...]. (ESPECIALISTA 2).

Iniciarei comentando sobre as questões em que assinei a necessidade de readequação. A grande maioria refere-se apenas a ajustes de pontuação ou ainda reorganização da frase para proporcionar um melhor entendimento. Uma outra parte das questões, que além desse quesito já mencionado acrescentei também o aspecto da 'não objetividade', acredito que a sua redação contribui para um entendimento ambíguo (ESPECIALISTA 3).

Os dados obtidos pelo formulário de análise semântica demonstraram que os especialistas sugeriram a adequação nas questões Q15, Q18, Q19, e Q20, Q27, Q36 e Q52. Comparando aos dados obtidos na análise de conteúdo, percebeu-se que a questão Q52, além de não ter sido classificada em sua categoria correspondente por nenhum dos especialistas no formulário de análise de conteúdo (Q62), também recebeu indicativo para adequação da preposição no formulário de análise semântica. As questões Q15, Q18, Q19, e Q20, Q27 e Q36 também foram indicadas para

adequação de conteúdo no parecer dado por um dos especialistas. Consta-se que das 55 questões, 87,7% delas foram consideradas sem necessidade de adequação.

Notou-se a necessidade de realizar modificações nas questões Q14, Q46 (Q56 no formulário de análise do conteúdo) e Q52 (Q62 no formulário de análise do conteúdo) por não terem sido classificadas em suas respectivas categorias, e também, naquelas que receberam uma única classificação na respectiva categoria na análise do conteúdo. Foram adequadas também, as questões indicadas à adequações Q15, Q18, Q19, e Q20, Q27 e Q36 no formulário de análise semântica. A justificativa pela escolha em alterar essas questões e não excluí-las nesse momento, se deu por dois motivos: primeiro pela relevância dessas questões destacadas por meio de grupo focal e segundo por não ter sido apontada a necessidade de exclusão nos pareceres, fornecidos pelos especialistas.

No APÊNDICE I (p. 177) encontra-se o quadro das modificações feitas em cada uma das questões, respeitando-se o critério deficiente apontado na validação semântica, bem como, as sugestões feitas por especialistas.

#### 4.2 VALIDAÇÃO SEMÂNTICA

Ao aplicar o formulário de validação semântica (APÊNDICE J), nos 15 professores de Educação Física, obteve-se 14 respondentes concordando muito com todos os itens do questionário, em relação aos critérios simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado, objetividade e não necessidade de adequação, de forma que, apenas 1 respondente apresentou respostas diferentes à algumas questões em relação aos critérios anteriormente citados. Assim, pode-se verificar que as questões estão simples (100% de indicação), de fácil leitura (100% de indicação), com vocabulário adequado (95,4% de indicação), objetivos (100% de indicação) e não necessitam de adequação (93,8% de indicação).

Qualquer análise estatística para esses dados torna-se desnecessária, uma vez que os dados demonstraram que os itens do questionário encontram-se em conformidade com os critérios estabelecidos, e a variabilidade apresentada não é representativa.

Para Silva *et al.* (2015) a validade semântica pode ser considerada um meio de identificar a aplicabilidade dos instrumentos elaborados. Assim, entende-se que o processo de validação semântica do questionário QJC, realizado na fase de teste do estudo piloto, é extremamente satisfatório, podendo-se afirmar que o questionário QJC encontra-se validado semanticamente.

#### 4.2.1 Estudo piloto – teste

A fase do teste correspondeu à aplicabilidade do questionário QJC (APÊNDICE K, p.193), concomitante ao formulário de validação semântica. Conforme abordado anteriormente, a validação semântica do QJC encontra-se adequada.

O teste, no estudo piloto, correspondeu à verificação da consistência interna do instrumento.

#### 4.3 CONSISTÊNCIA INTERNA DAS CATEGORIAS DO QJC – ESTUDO PILOTO (TESTE)

O estudo piloto foi aplicado por meio de teste, em 15 professores de Educação Física, que atuam nos anos finais do Ensino Fundamental das escolas municipais de Curitiba. O teste consistiu na aplicação do questionário QJC (APÊNDICE K, p.193), conjuntamente ao formulário de validação semântica (APÊNDICE J), no horário de permanência do professor. O tempo médio gasto para preenchimento dos formulários foi de 35 min.

Para análise da consistência interna foi utilizado como parâmetro valores de Alfa de Conbrach estabelecidos por Landis e Koch (1977), conforme descrito a seguir:

TABELA 4 - ALFA DE CRONBACH – PARÂMETRO DE REFERÊNCIA

Valor de Alfa de Cronbach	Consistência Interna
>0,80	Quase Perfeito
de 0,61 a 0,80	Substancial
de 0,41 a 0,60	Moderado
de 0,21 a 0,40	Razoável
<0,21	Pequeno

FONTE: Landis e Koch (1977)

#### 4.3.1 Consistência interna por Alfa de Cronbach

Aplicando o Alfa de Cronbach nas categorias para realizar a análise do instrumento QJC, como um todo, obteve-se no teste os seguintes resultados:

QUADRO 2 - MEDIDA DE CONSISTÊNCIA INTERNA DAS CATEGORIAS DO QJC

Estatísticas Consistência Interna			
Grupo	Alfa de Cronbach	Limite Inferior de confiança a 95%	N de itens
Total	0.7892	-	55
Q1 - Q5	0,7891	0,6051	05
Q6 - Q10	0.6794	0.339960	05
Q11 - Q30	0.7609	0.586600	20
Q31 - Q40	0.8208	0.682600	10
Q41 - Q45	0.8262	0.674500	05
Q46 - Q50	0.5929	0.237800	05
Q51 - Q55	0.6680	0.378200	05

FONTE: A Autora (2015)

Analisando os resultados do teste aos parâmetros estabelecidos por Landis e Koch (1977), constata-se que o QJC, apresenta um alfa geral de 0,7892, considerado uma medida substancial e representativa de indícios de consistência interna do instrumento como um todo. Observa-se que a categoria objetivos afetivos (Q46-Q50) apresentou o menor valor de consistência interna (0.5929) sendo classificado como um valor moderado. Já as categorias objetivos cognitivos (Q31-Q40) e objetivos socializadores (Q41-Q45) foram classificadas em quase perfeito.

“O valor de fiabilidade estimado pelo  $\alpha$  não é uma característica de um instrumento. É uma estimativa da fiabilidade dos dados obtidos que nos podem informar sobre a precisão do instrumento. Essa estimativa é sujeita a influencias várias, que devem ser tidas em conta na sua interpretação. Assim,

a estimativa é sujeita a enviesamentos e erros vários. Não só se sabe ser a estimativa uma sub-avaliação (para o qual existem propostas de correção), como é possível calcularmos os seus intervalos de confiança, e estes devem ser sempre reportados de forma a transmitir um nível de confiança à estimativa obtida e ao erro associado a esta estimativa” (MAROCO; MARQUES, 2006, p.80).

Com base nos apontamentos de Maroco e Marques (2006), os valores obtidos com o Alfa de Cronbach podem se apresentar subestimados. Isso significa que o instrumento QJC além de apresentar uma consistência interna satisfatória (alfa geral  $\geq 0,70$ ), evidencia que, em um eventual processo de validação externa, o instrumento terá resultados ainda mais promissores. Um dos motivos a considerar, para a categoria objetivos afetivos ter apresentado um alfa moderado, se deve ao fato da afetividade ainda não ser considerada e/ou percebida, pelos professores de Educação Física, no processo pedagógico (ANTUNES, 1993; NISTA-PICCOLO; WINTERSTEIN, 1995; WINTERSTEIN; HIRAMA, 2001; ARANTES, 2003; MONTEIRO, 2006; BROLO, 2008; ALMEIDA; 2015) e, portanto, questionamentos nessa dimensão podem refletir a dificuldade do reconhecimento desses fatores como presentes e/ou contributivos no contexto das aulas de Educação Física e conseqüentemente no Jogo Cooperativo.

## 4.4 VERSÃO FINAL DOS ITENS DO QJC

<b>Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
O Jogo Cooperativo esteve entre os conteúdos da graduação e foi vivenciado por mim.					
Minha graduação permitiu assimilar conceitos teóricos sobre jogos cooperativos.					
Recebi orientações de professores na graduação, sobre procedimentos didático-metodológicos a serem empregados em situações de ensino com jogos cooperativos.					
Observei, enquanto estagiário da graduação, práticas de ensino com jogos cooperativos.					
Os conhecimentos que tenho sobre jogos cooperativos foram, em sua maioria, oriundos de minha formação acadêmica inicial.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Já recebi convites da Instituição em que trabalho para participar de cursos formativos referentes ao Jogo Cooperativo.					
A necessidade de práticas educativas inclusivas me impulsiona a procurar informações sobre jogos cooperativos, em materiais instrutivos e cursos de aperfeiçoamento.					
Sinto-me motivado (a), diante da realidade escolar, a participar de cursos com o tema jogos cooperativos.					
Participei de eventos de capacitação sobre jogos cooperativos.					
Utilizo materiais instrutivos (como livros, revistas e outros..., disponíveis em meio eletrônico) sobre jogos cooperativos, em minha prática docente.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Minha experiência docente permite-me afirmar que possuo conhecimento sobre Jogos Cooperativos.					
Não tenho dúvida alguma sobre o propósito das diferentes categorias e subcategorias dos jogos cooperativos, classificadas em: <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – (inversão com rodízio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total) e <u>jogos semi-cooperativos</u> .					
Sou capaz de conceituar (explicar os objetivos e a forma organizacional) cada uma das categorias e subcategorias dos jogos cooperativos, ( <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – [Subcategoria: inversão com rodízio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total] e <u>jogos semicooperativos</u> ).					
Na prática pedagógica com o Jogo Cooperativo, espera-se que o nível de conhecimento do aluno possa evoluir, mediante a intervenção dos demais.					
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado objetivando-se a ênfase no desenvolvimento cognitivo de alunos.					
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento social de alunos.					
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento afetivo de alunos.					
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento motor de alunos.					
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento da moral de alunos.					



O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento integral de alunos.					
Os jogos cooperativos se fazem presente em minha prática docente.					
Utilizo o Jogo Cooperativo, em minha prática docente, com o objetivo pedagógico.					
Aplico os jogos cooperativos em forma de conteúdo e/ou metodologia, em todas as turmas que leciono.					
Quando trabalho jogos cooperativos com os alunos, utilizo todas as categorias.					
Percebo que os jogos cooperativos podem contribuir para a aprendizagem dos alunos.					
Entendo que o Jogo Cooperativo pode ser utilizado como metodologia para desenvolver outros conteúdos, adaptando-se a objetivos pré-estabelecidos.					
Observo que as capacidades (físicas, sociais, afetivas e cognitivas) dos alunos podem ser desenvolvidas, durante os jogos cooperativos.					
Em minha visão, o Jogo Cooperativo cria possibilidades de aprendizagens, tal qual, em outros tipos de jogos.					
Minha intenção ao utilizar o Jogo Cooperativo é potencializar as capacidades físicas, sociais, afetivas e cognitivas dos alunos.					
Acredito que o Jogo Cooperativo precisa de reflexão crítica, através da mediação do professor, para alcançar efetivamente seus objetivos.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Cognitivos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Estimular a atenção do aluno, fazendo-o perceber o contexto cooperativo onde está inserido.					
Incitar a imaginação do aluno, através de abstrações emergidas do contexto cooperativo.					
Possibilitar a construção de conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente, emergidas nos processos interativos.					
Fazer os alunos perceberem a existência de diferentes percepções (formas de pensar), sobre um mesmo fenômeno..					
Estimular a atenção do aluno, fazendo-o perceber o contexto cooperativo onde está inserido.					
Instigar a ampliação do repertório vocabulário do aluno, explicando o significado de expressões e palavras que podem ser proferidas (ditas), durante o contexto cooperativo.					
Estimular o uso da memória do aluno, fazendo-o resgatar informações anteriormente assimiladas.					
Proporcionar a formação de uma consciência cooperativa, através do pensar em coletividade.					
Favorecer a reflexão sobre a relação do indivíduo com o seu grupo.					
Desenvolver o aspecto cognitivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Socializadores</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Integrar membros ao grupo de alunos, através de diferentes composições de membros na equipe.					
Promover o convívio entre as diferenças.					
Desenvolver regras coletivas inclusivas.					
Incentivar a interação entre os alunos, fazendo-os estabelecer comunicação e/ou contato entre si.					

Integrar membros ao grupo de alunos, através de diferentes composições de membros na equipe.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Afetivos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Proporcionar ações coletivas que possam levar o aluno a sentir-se motivado a participar.					
Criar empatia pelo outro é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
Evidenciar sentimentos positivos em detrimento dos negativos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
Incentivar o trabalho em grupo, independentemente do relacionamento afetivo que os alunos possuam entre si.					
Desenvolver o aspecto afetivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Motores</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Proporcionar a adaptação de atos motores.					
Estimular o desenvolvimento de habilidades motoras específicas.					
Promover a execução de movimentos corporais com a ajuda do outro.					
Ampliar o Repertório motor, oriundo da cultura corporal.					
Desenvolver o aspecto motor do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após finalizar os processos dessa pesquisa, a qual objetivou-se a construir instrumento avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar, propõem-se as considerações finais, pautadas inicialmente nos objetivos específicos e posteriormente findando-se ao objetivo geral.

Em relação ao primeiro objetivo específico, composto pela elaboração da matriz analítica, observa-se que os principais referenciais sobre a temática dos Jogos cooperativos foram contemplados e definidos para a elaboração do instrumento QJC. Além disso, a matriz analítica norteou o processo de validação de conteúdo, direcionando a investigação para a composição dos enunciados das questões do QJC.

O segundo objetivo específico definido como validação de conteúdo do questionário QJC, proporcionou a relevância e a delimitação dos questionamentos estruturados no instrumento, por meio do grupo focal e a exclusão e a adequação dos itens, por meio de análise de especialistas em relação ao conteúdo e a semântica de todas as questões, conquistando assim, a validade de conteúdo.

A validação semântica, correspondente ao terceiro objetivo específico, foi alcançada através da concordância absoluta, por todos os respondentes em relação aos critérios: simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado, objetividade e a não necessidade de alterações das questões.

O quarto objetivo caracterizado pela verificação da consistência interna das categorias do questionário QJC mostrou uma condição satisfatória e forneceu indícios para uma validação externa promissora, em termos de confiabilidade e reprodutibilidade do QJC.

Ao término do processo de construção do QJC, é possível concluir que o instrumento atingiu a validação de conteúdo e a validação semântica, como também, demonstrou consistência interna geral satisfatória. Os processos adotados na construção do questionário QJC, demonstram que ao conciliar métodos qualitativos e quantitativos na construção de instrumentos avaliativos é possível corrigir possíveis discrepâncias entre as análises estatísticas e os dados obtidos qualitativamente e,

assim possibilitar a construção de um instrumento consistente, com conteúdo e semântica válidos.

A conclusão desse processo recai sobre a necessidade de aplicação do instrumento construído em amostra maior, calculada com base em uma determinada população, a qual sugere-se professores da rede estadual de ensino do Estado do Paraná. Além disso, os resultados desse estudo sugestionam a necessidade de também investigar os currículos dos Cursos de Licenciatura em Educação Física e os cursos de capacitação que são ofertados aos professores de Educação Física e sua relação com a prática profissional.

## REFERÊNCIAS

ABRAHÃO, S. R. **A relevância dos jogos cooperativos na formação dos professores de educação física: uma possibilidade de mudança paradigmática.** 2012. 117 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Paraná, 2012, disponível em: <<http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/handle/1884/27945/R%20-%20D%20-%20SERGIO%20ROBERTO%20ABRAHAO.pdf?sequence=1>> Acesso em 29/09/2014.

ALEXANDRE, N.M.C.; COLUCI, M.Z.O. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 16, n.7, p. 3061-3068, 2011.

ALMEIDA, C. M. D. **A afetividade na educação física escolar: percepção de alunos da rede municipal de Curitiba.** 2015. 226 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2015.

ALTON-LEE, A. Cooperative learning in physical education: a research based approach. **Qualitative Research in Education**. London: Routledge, v. 1, n. 2, p. 228-232, 2012. Disponível em: <<http://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/453/425>>. Acesso em: 11/08/2015.

ALVES, G.S.L.; ARAUJO, R.B. A utilização dos jogos cooperativos no tratamento de dependentes de crack internados em uma unidade de desintoxicação. **Rev. Bras. Med. Esporte**, v. 18, n. 2, p. 77-80, 2012.

AMARAL, A. D. P. L. Formação continuada de professores: reflexões sobre a participação no pacto nacional pela alfabetização na idade certa. **Caderno Cedes**, Campinas, v. 35, n. 95, p. 127-133, jan./abr.2015.

ANTIL, L.R.; JENKINS, J.R.; WAYNE, S.K. et al. Cooperative learning: prevalence, conceptualizations, and the relation between research and practice. **American Educational Research Journal**, v. 35, n. 3, p. 419-454, 1998.

ATTLE, S.; BAKER, B. cooperative learning in a competitive environment: classroom applications. **International Journal of Teaching and Learning in Higher Education**, v. 19, n. 1, p. 77-83, 2007. Disponível em: <<http://www.isetl.org/ijtlhe/pdf/IJTLHE121.pdf>>. Acesso em: 10/08/2015.

ANTUNES, R.C.F.S. **As manifestações da emoção vivida no processo de aprendizagem da Educação Física escolar**: totalidade ininterrupta de troca e construção de experiências humanas. 1993. 146 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1993.

ARANTES, M. M. **Educação Física na educação infantil**: concepções e prática de professores. 2003. 105 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2003.

AZEVEDO, A. et al. Formação continuada na prática pedagógica: a educação física em questão. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 04, p. 245-262, 2010.

BAIN, A.; LANCASTER, J.; ZUNDANS, L. et al. Embedding evidence-based practice in pre-service teacher preparation. **Teacher Education and Special Education**, v. 32, n. 3, p. 215-225, 2009.

BALIULEVICIUS, N.L.P.; MACÁRIO, N. M. Jogos cooperativos e valores humanos: perspectiva de transformação pelo lúdico. **Fitness e Performance Journal**, v. 5, n. 1, p. 50-56, 2006.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BEARD, R. O ensino da literacia nas escolas primárias em Inglaterra – Um exemplo de reforma educativa em larga escala. In: **Como se aprende a ler?** Lisboa: Fundação Manuel dos Santos. p 11-70.

BORGES JUNIOR, J.F. **Resiliência e sucesso escolar**: um estudo de caso com afrodescendente no ensino público. 2009. 88 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Centro Universitário Moura Lacerda, São Paulo, 2009.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação física. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROLO, A. L. R. **Desenvolvimento infantil e vivências lúdicas sob a ótica da teoria bioecológica**. 2006. 130 f. (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Ciências da Saúde – Facis. Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP). Piracicaba, 2006.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. São Paulo: Cepeusp, 1997.

\_\_\_\_\_. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência.** 1999. 197 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

\_\_\_\_\_. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência.** Santos/SP: Projeto Cooperação, 2001.

BROWN, G. **Jogos Cooperativos: teoria e prática.** São Leopoldo: Sinodal, 1994.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAILLOIS, R. **Les jeux et les hommes.** Paris: Gallimard, 1967.

CAMARGO, D. D. **As emoções na escola.** Curitiba: Travessa dos editores, 2004.

CARDOSO, H.F.; BAPTISTA, M. N. Escala de suporte laboral: construção e estudo das qualidades psicométricas. **Avaliação Psicológica**, v. 11, n.1, p. 23-35, 2012.

CASEY, A.; DYSON, B. The implementation of models-based practice in physical education through action research. **European Physical Education Review**, v. 15, n.2, p.175-199, 2010.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança.** São Paulo: Summus, 1987.

CHAUI, M. **Convite a filosofia.** São Paulo: Ática, 2000.

CLARK, B.C. et al. **Individuals in the criminal justice system show differences in cooperative behaviour:** Implications from cooperative games. *Criminal Behaviour and Mental Health*. [s.l.]:Wiley Online Library, 2014.

COGO, A.L.P.; BECKER, M.L.R. **Cooperação em Piaget: uma teoria na educação à distância em enfermagem.** 2004. Disponível em:  
<<http://telemedicina.unifesp.br/pub/SBIS/CBIS2004/trabalhos/arquivos/240.pdf>>.  
Acesso em: 27/09/2014.

COHEN, E. G. **Organizzare i gruppi cooperativi.** Ruoli, funzioni, attività. Gardolo, Trento: Erickson, 1999.

COLUCI, M. Z. O.; ALEXANDRE, N.M.C.; MILANI, D. Construção de instrumentos de medida na área da saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 20, n.3, p. 925-936, 2015.

COOK, H.; STINGLE, S. Cooperative behavior in children. **Psychological Bulletin**, v. 81, n. 12, p. 918-933, 1974.

CORREIA, M. M. Jogos cooperativos na escola: possibilidades e desafios na Educação Física escolar. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação e Letras, UNIG, Nova Iguaçu. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 149-164, jan. 2006.

COSTA, A.B.; ZOLTOWSKI, A.P.C.; KOLLER, S.H. et al. Construção de uma escala para avaliar a qualidade metodológica de revisões sistemáticas. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 20, n. 8, p.2441-2452, 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/csc/v20n8/1413-8123-csc-20-08-2441.pdf>> Acesso em: 12/01/2016.

COSTA, G.S. Grupos focais: um novo olhar sobre o processo de análise das interações verbais. **Revista Intercâmbio**, São Paulo, v. 25, p.153-172, 2012.

CRESWELL, J. W. **Projeto de Pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Trad. Magda Lopes. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

CRONE, T. S.; PORTILLO, M.C. Jigsaw Variations and attitudes about learning and the self in cognitive psychology. **Teaching of Psychology, Society For The Teaching of Psychology**, v.40, n.3, p. 246-251, 2013.

CUNHA, A. M. **Ciência, tecnologia e sociedade na óptica docente: construção e validação e uma escada de atitudes**. 2008. 103 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

CURITIBA. **Diretrizes Curriculares para a Educação Municipal de Curitiba**. Curitiba: Secretaria Municipal de Educação, 2006.

DARIDO, S.C. A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividade física. **Revista Brasileira de Educação Física Especial**, São Paulo, v.18, nº 1, p.61-80, 2004.

\_\_\_\_\_. **Educação física na escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.



PAULA, S.R.; FARIA M.A. Afetividade na aprendizagem. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, São Roque, v.1, n.1, 2010.

DEACOVE, J. **Cooperative games**: for indoors and out, Family Pastimes, RR9 4. Ontário: Perth, 1974.

DELLICARPINI, M. Enhancing cooperative learning in tesol teacher education. **ELT Journal**, Oxford, v.63, n.1, p. 42-50, 2009.

DEUTSCH, M. A theory of co-operation and competition. **Human Relations**, v. 2, p. 129-152, 1949a.

\_\_\_\_\_. An experimental study of the effects of cooperation and competition upon group process. **Human Relations**, v. 2, p. 199-231, 1949b.

DINAR, A.; MCKINNEY, D. Realizing conflict, negotiation, and cooperation concepts in the context of international water courses. **Journal of Political Science Education**, v. 6, n. 22, p. 188-209, 2010. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1080/15512161003722997>>. Acesso em: 12/09/2015.

DYSON, B. Cooperative Learning: Cooperative learning as a transformative pedagogy in physical education cultura, ciencia y deporte. **Universidad Católica San Antonio de Murcia**, Murcia, v. 9, n. 26, p. 93-94, mai-ago. 2014.

DYSON, B.; CASEY, A. **Cooperative learning in physical education**: a research-based approach. Routledge Studies in Physical Education and Youth Sport. London: Routledge, 2012.

DYSON, B.; GRIFFIN, L. L.; HASTIE, P. **Sport Education, Tactical Games and Cooperative Learning**: theoretical and pedagogical considerations. *Quest*, v. 56, n2, p. 226-240, 2004.

DYSON, B.; LINEHAN, N. R.; HASTIE, P. A. The ecology of cooperative learning in elementary Physical Education classes. **Journal of teaching in Physical Education**, v. 29, n°2, p. 113-130, 2010.

DUARTE, T. **Conectados – Jogo Cooperativo**. 2014. Vídeo: 44:51min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=y4BSBEFC9IY>>. Acesso em 21/07/2015.

EL TASSA, K. O. M.; BOARON, A.; LYCZAKOUVSKI, T. et al. Estágio supervisionado curricular na formação de professores em educação física: relato de experiências. **Nucleus**, v.12,n.2, p. 281-287, out.2015.

ESMONDE, I. Ideas and identities: supporting equity in cooperative mathematics learning. **Review of Educational Research**, v. 79, n. 2, p. 1008-1043, jun. 2009.

FAZENDA, I. C. A. **Práticas interdisciplinares na escola**. 12.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

FERNÁNDEZ- RÍO, J. **El aprendizaje cooperativo en el aula de educación física**. Análisis comparativo con otros sistemas de enseñanza y aprendizaje. [s.l.]:La Peonza Publicaciones; 2003.

FERNÁNDEZ-RIO, J.; MÉNDEZ-GIMÉNEZ, A. El aprendizaje cooperativo: modelo pedagógico para Educación Física. Cooperative learning: Pedagogical Model for Physical Education. **Retos**, n. 29, p. 201-206, 2016.

FERRAZ,O.L.; CORREIA, W. R. Teorias curriculares, perspectivas teóricas em educação física escolar e implicações para a formação docente. **Rev. Bras. Educ. Fís. Esporte**, São Paulo, v.26, n. 3, p.531-40, jul./set. 2012.

FETT, A.M.M.; NÉBIAS, C.M. As mediações tecnológicas no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas, v.7, n.1, p.112-141, 2005.

FILHO, M.L.D.S. Relações entre aprendizagem e desenvolvimento em Piaget e em Vygotsky: dicotomia ou compatibilidade? **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 8, n. 23, p. 265-275, 2008.

FLEISS, J. **Statistical methods for rates and proportions**. New York: John Wiley & Sons, 1981.

FOLLE, A.; QUINAUD, R. T.; BARROSO, M. L. C. et al.. Construção e validação preliminar de instrumento de avaliação do desempenho técnico-tático individual no basquetebol. **Rev. Educ. Fís/UEM**, Maringá, v. 25, n. 3, p. 405-418, 2014.

FONSECA, R.; SILVA, P.; SILVA, R. Acordo inter-juízes: o caso do coeficiente kappa. **Laboratório de Psicologia**, v. 5, n. 1, p. 81-90, 2007.

FONTES, A.; FREIXO, O. **Vygotsky e a aprendizagem cooperativa**: uma forma de aprender melhor. Lisboa: Livros Horizontes, 2004.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da Educação Física. 5.ed. São Paulo: Scipione, 2009.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2009.

FREIRE, P. Da escola para a vida. In: FREIRE, J. B.; VENÂNCIO, S. (orgs). **O jogo dentro e fora da escola**. São Paulo: Autores Associados, 2005.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, A. et al. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. São Paulo. Scritta Abrinq, 1992.

FURLAN, C. C.; MÜLLER. O brincar e as relações de gênero: reflexões de crianças e docentes. **Educação – Santa Maria**, v.40, n. 3, p. 711-722, 2015.

GHILARDI, R. Formação profissional em Educação Física: a relação teoria e prática. **Revista Motriz**, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 1-11, 1998.

GILLIES, R. M. The effects of cooperative learning on junior high school students behaviours, discourse and learning during a science-based learning activity. **School Psychology International**, Los Angeles, v. 29, n.3, p. 328-347, 2008.

GOÉS, M. C. R. As relações intersubjetivas na construção de conhecimentos. In: GOÉS, M. C. R.; SMOLKA, A. L. B. (Org.). **A significação nos espaços educacionais**: interação social e subjetivação. Campinas: Papirus, 1997.

GONÇALVES, T.R. et al. Avaliação de apoio social em estudos brasileiros: aspectos conceituais e instrumentos. **Ciência & Saúde Coletiva**, Manguinhos, v. 16, n. 3, p.1755-1769, 2011.

GRØNKJÆR, M. et al. Analysing group interaction in focus group research: impact on content and the role of the moderator. **Qualitative Studies**, v. 2, n.1, p. 16-30, 2011.

HALKIER, B. Focus groups as social enactments: integrating interaction and content in the analysis of focus group data. **Qualitative Research**, v.10, n. 1, p.71-89, 2010.

HENRIOT, J. **Le Jeu**. Paris: Synonyme, 1983.

\_\_\_\_\_. **Sous couler de jouer**: la méthafore ludique. Paris: José curti, 1989.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

HULLEY, S.B et al. **Delineando a pesquisa clínica**. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2003.

HUSS, J. A. Gifted education and cooperative learning: a miss or a match? **Gifted Education and Cooperative Learning**, v. 29, n. 4, p. 19-23, 2006.

IMBERNÓN, F. **Formação continuada de professores**. Tradução de Juliana dos Santos Padilha. Porto Seguro: Artmed, 2010.

JENKINS, J. R.; ANTIL, L. R.; WAYNE, S. K. et al. How Cooperative Learning Works for Special Education and Remedial Students. **Exceptional Children**, v. 69, n. 3, p. 279-292, 2003.

JOHNSON, D. W.; JOHNSON, R. T. **Aprender juntos y solos**. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista. Buenos Aires: Aique, 1999.

JOHNSON, D. W.; MARUYAMA, G.; JOHNSON, R. et al. Effects of cooperative, competitive, and individualistic goal structures on achievement: a meta-analysis. **American Psychological Association**, v. 89, n.1, p. 47-62, 1981.

HIRAMA, E. P. **As emoções na Educação Física escolar**. 271 f. Tese (Doutorado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

KESZEI, A.; NOVAK, M.; STREINER, D.L. Introduction to health measurement scales. **J. Psychosom Res.**, v. 68, n.4, p. 319-323, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo e a educação**. São Paulo. Cortez, 1996.

KITZINGER, J. The methodology of focus groups: the importance of interaction between research participants. **Sociology of Health & Illness**, v. 16, n.1, p. 103-121, 1994.

KLOEPPEL, T.; HODGES-KULINNA, P.; COTHRAN, D. Teacher evaluations of standardized physical education curricula. **The Physical Educator**, v. 69, p. 1-19, 2012.

KRUG, H.N.; KRUG, R.D.R.; MARQUES, M.N. et al. Ser professor na escola: de aluno a professor no estágio curricular supervisionado na licenciatura em Educação Física. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 16, n. 30, p. 248-269, jan./abr. 2015.

LADD, G. W.; KOCHENDERFER-LADD, B.; VISCONTI, K.J. et al. Grade-school children's social collaborative skills: links with partner preference and achievement. **American Educational Research Journal**, v. 51, n. 1, p. 152-183, fev. 2014.

LANDIS, J. R.; KOCH, G. G. A one way components of variance model for categorical data. **Biometrics**, v. 33, p. 671-679, 1977.

LEITE, C. A.; FONTOURA, H. A. O desenvolvimento profissional dos professores e o uso de jogos cooperativos na prática docente nas escolas. **Revista Digital da CVA - Ricesu**, v. 8, n. 30, dez. 2013.

LEWIS, B. **Perimeter**. 2010. video: 1:04min. Disponível em <[https://www.youtube.com/watch?v=pCPEV3\\_auKQ](https://www.youtube.com/watch?v=pCPEV3_auKQ)>. Acesso em 21/07/2015.

LIBÂNEO, J. C.; OLIVEIRA J. F.; TOSCHI M.S. **Educação escolar**: políticas estrutura e organização. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LIMA, T.C.D. et al. Validação do conteúdo de instrumento para caracterizar pessoas maiores de 50 anos portadoras do Vírus da Imunodeficiência Humana/Síndrome da Imunodeficiência Adquirida. **Acta Paul. Enferm.**, v. 25, n. 1, p. 4-10, 2012.

LOMBARDI, L. M.S.S.F. **Jogo, brincadeira e prática reflexiva na formação de professores**. 2005. 193 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

LOOS, H.; SANT'ANA, R. S. Reflexões sobre pesquisa em educação: a atitude do pesquisador como base da convergência teórica entre Piaget e Vygotsky. In:

RAMOS, E.C.; FRANLIN, K.(Org.). **Fundamentos da educação**: os diversos olhares do educar. Curitiba: Juruá, 2010.

LOVISOLO, H.R.; BORGES, C.N.F.; MUNIZ, I.B. Competição e Cooperação: na procura do equilíbrio. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 35, n.1, p. 129-143, jan./mar.2013.

MAGALHÃES, M. D. O. Escalas de Estilos Interpessoais (ESEI): Construção, validade fatorial e consistência interna. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Salvador, v. 26, n. 4, p. 627-635, 2013.

MALHOTRA,N.K. **Pesquisa de marketing**: uma orientação aplicada. Porto Alegre: Bookman, 2001.

MARCON, D.; GRAÇA, A. B. S.; NASCIMENTO, J. V. D. Critérios para a implementação de práticas pedagógicas na formação inicial em educação física e implicações no conhecimento pedagógico do conteúdo dos futuros professores. **Rev. Bras. Educ. Fís. Esporte**, São Paulo, v.25, n.3, p.497-511, jul./set. 2011.

MARIN, E.C. et al. Formação continuada em educação física: relação entre mundo do trabalho, políticas educacionais e educação. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 259-278, abr./jun. 2011.

MARTINI, R.G. **Jogos cooperativos na escola**: a concepção de professores de Educação Física. Dissertação de Mestrado em Psicologia da Educação. 2005. 143 f. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2005.

MAROCO, J.; GARCIA-MARQUES, T. Qual a fiabilidade do alfa de Cronbach? Questões antigas e soluções modernas? **Laboratório de psicologia**, v.4, n.1, p. 65-90, 2006. Disponível em: <repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/133/1/LP%20(1)%20-%2065-90.pdf>. Acesso em: 08/11/2014.

MARTINI, R.G. **Jogos cooperativos na escola**: a concepção de professores de Educação Física. 2005. 143 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia da Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

MARY, L. Fostering positive peer relations in the primary classroom through circle time and co-operative games. Education 3-13. **International Journal of Primary: Elementary and Early Years Education** Publication details, v. 42, n. 2, p.125–137, out. 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1080/03004279.2012.662239>>. Acesso em: 12/12/2015.

MATOS, D. A. S. Confiabilidade e concordância entre juízes: aplicações na área educacional. **Est. Aval. Educ.**, São Paulo, v. 25, n. 59, p. 298-324, set./dez. 2014.

MENDES, L.; PAIANO; R. FIGUEIRAS; I. Jogos Cooperativos: eu aprendo, tu aprender, e nós cooperamos. **Revista Mackenzie de Educação física e esporte**, v.8, n. 2. 2009.

MIR, C. et al. **Cooperar en la escuela: la responsabilidad de educar para la democracia**. Barcelona: Biblioteca de Aula, 1998.

MONTEIRO, D. M. **As manifestações afetivas nas aulas de Educação Física: análise de uma classe de 3º série do ensino fundamental na perspectiva de Henri Wallon**. 2006. 121 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia da Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 10. ed. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2005.

NATALI, P. M.; MÜLLER, V.R. Jogos cooperativos: olhando a teoria e escutando a prática. **Revista da Educação Física-UEM**, Maringá, v. 20, n. 2, p. 291-303, 2009.

NISTA-PICOLLO, V.L.; WINTERSTEIN, P. Análise fenomenológica da percepção das emoções em aulas de educação física. **Revista da Educação Física**, Maringá, v.6, n.1, p.28-34, 1995. Disponível em: <<http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/3963>> Acesso em: 14/04/2015.

O'LEARY, N.; WATTISON, N.; EDWARDS, T. et al. Closing the theory–practice gap: physical education students' use of jigsaw learning in a secondary school. **European Physical Education Review**, Wolverhampton (UK), v. 21, n. 2, p. 176-194, 2015.

OLIVEIRA, G. C. **Avaliação psicomotora à luz da psicologia e da psicopedagogia**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

OLIVEIRA, V. M. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

OLIVEIRA, V. **O processo ensino-treinamento da técnica e da tática no basquetebol no Brasil: um estudo sobre a ótica de professores do ensino superior e técnicos de elite**. 2007. 357 f. Tese (Doutorado em Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, 2007.

ONEGA, L. L. Content validation of the depressive symptom assessment for older adults. **Issues in Mental Health Nursing**, v.29, p. 873-894, 2008.

ORLICK, T. **The cooperative sports e games book**: challenge without competition. New York: Pantheon Books, 1978a.

\_\_\_\_\_. **The second Cooperative sports e games book**: over two hundred brandnew noncompetitive games for kids and adults both. New York: Pantheon Books, 1978b.

\_\_\_\_\_. **Vencendo a competição**: Como usar a cooperação. Tradução: Fernando José Guimarães Martins. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

ORLICK, T.; ZITZELSBERGER, L. Enhancing children's sport experiences. In: SMOLL, F. L.; SMITH, R.E (Orgs). **Children and Youth in sport**: a biopsychosocial perspective. Madison: Brown e Bench Mark, 1996.

OVEJERO, A. **El aprendizaje cooperativo**: Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional. Barcelona: PPU. 1990.

PAES, R.R. **Educação física escolar**: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental. Canoas:Ulbra, 2001.

PATRICK, H.; BANGEL, N. J.; JEON, K. et al. Reconsidering the issue of cooperative learning with gifted students. **Journal for the Education of the Gifted**, v. 29, n. 1, p. 90-108, 2005.

PELTZ, L.; MORAES, M.G.; CARLOTTO, M.S. Resiliência em estudantes do ensino médio. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v.14, n.1, p.87-94, jan./jun., 2010.

PIAGET, J. **A tomada de consciência**. São Paulo: Melhoramentos/Edusp, 1977a.

\_\_\_\_\_. **O desenvolvimento do pensamento**. Lisboa: Dom Quixote, 1977b.

\_\_\_\_\_. **Fazer e compreender**. São Paulo: Melhoramentos/Edusp, 1978.

\_\_\_\_\_. **O julgamento moral na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978c.



\_\_\_\_\_. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo, sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

\_\_\_\_\_. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand, 1998.

PIATTI, C.B.; URT, S.C. As narrativas na pesquisa em educação: questões que suscitam. **Revista Contrapontos**, Itajaí, SC., v. 14, n. 3, p. 464-478, 2014.. Disponível em: <<http://siaiap32.univali.br/seer/index.php/rc/article/view/4762>>. Acesso em: 08 fev. 2016.

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

PRIETO, J. A.; NISTAL, P. Influencia del aprendizaje cooperativo en educación física. **Revista Ibero americana de Educación**, v.49, n.4, p. 1-8. 2009.

RAMOS, E.R.; FRANKLIN, K. (orgs.). **Fundamentos da educação**: os diversos olhares do educar. Curitiba: Juruá, 2010.

REGO, T.C. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

RIGHI, M.; MARIN, E.C.; SOUZA, M.D.S. Formação continuada: entendimentos e vivências dos professores de educação física no contexto do Governo Estadual (RS) Gestão 2007/2010. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 4, p. 875-890, out./dez. 2012.

ROSSI, F.; HUNGER, D. O cenário global e as implicações para a formação continuada de professores. **Revista Educação: Teoria e Prática**, Rio Claro, v. 23, n.42, p. 72-89, jan-abr. 2013.

RUI, N.; FELDMAN, J. M. IRR (Inter-rater Reliability) of a COP (Classroom Observation Protocol): a critical appraisal. **US-China Education Review B**, v. 1, n.3, p.305-315, 2012. Disponível em: <<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED532904.pdf>>. Acesso em: 07/01/2016.

SAHIN, M.; CALISKAN, S.; DIKEK, U. Development and Validation of the Physics Anxiety Rating Scale. **International Journal of Environmental & Science**

**Education**, v.10, n.2, p. 183-200, 2015.<<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1062997.pdf>>. Acesso em: 20/01/2016.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, P. B. **Metodologia de pesquisa**. São Paulo: McGraw Hill, 2006.

SANTO, F.; RUBIO, J.D.A.S. Afetividade: abordagem no desenvolvimento da aprendizagem no ensino fundamental - uma contribuição teórica. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 3, n. 1, 2012. Disponível em: <<http://www.facsaooroque.br/novo/publicacoes/pdf/v3-n1-2012/Fabiani.pdf>>. Acesso em: 23/04/2015.

SANTOS, P. D. S. **Construção e validação de escala de estresse organizacional**. Brasília, Distrito Federal. 2012. 173 f. Dissertação (Mestrado em psicologia social, do trabalho e das organizações) – Instituto de Psicologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2012.

SATO, L. et al. As tramas psicossociais da cooperação e da competição em diferentes contextos de trabalho. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, Rio de Janeiro, n. 63, p. 1-104, 2011.

SIEGEL, S.; CASTELLAN, H.J. **Estatística não paramétrica para ciências do comportamento**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SILVA, C.; CAIRES, S. Inventário de fatores de estresse nos alunos do 12º ano: construção e validação de um instrumento. **Psico-USF**, v. 15, n. 3, p. 405-413, set./dez. 2010.

SILVA, C.R.; GOBBI, C.; SIMÃO, A. A. O uso da análise de conteúdo como uma ferramenta para a pesquisa qualitativa: descrição e aplicação do método. **Organ. Rurais Agroind.**, Lavras, v. 7, n.1, p. 70-81, 2005.

SILVA, G. M. O; SOUZA, F.C; MELO, J. L. A. et al. O Jogo na escola: uma análise da intenção pedagógica de professores de Educação Física. **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v, 10, n. 2, p. 145-164, maio/ago. 2012

SILVA, P.R.D.; ARAÚJO, E.S.N.D.; CALDEIRA, A.M.D. et al. Construção e validação de questionário para análise de concepções bioéticas. **Revista Bioética**, v.20, n.3, p. 490-501, 2012. Disponível em: <[revistabioetica.cfm.org.br/index.php/revista\\_bioetica/article/view/770/822](http://revistabioetica.cfm.org.br/index.php/revista_bioetica/article/view/770/822)>. Acesso em: 08/11/2014.

\_\_\_\_\_. Construção e validação de questionário para análise de concepções bioéticas. **Revista Bioética**, v. 20, n.3, p.490-501, 2012.

SOARES JÚNIOR, N. E.; BORGES, L. F. F. A pesquisa na formação inicial dos professores de Educação Física. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n.2, p. 169-186, abr/jun. 2012.

SOLER, R. **Jogos cooperativos**. 3.ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

\_\_\_\_\_. **Jogos cooperativos: se competir é importante, cooperar é essencial**.

Santos: Secretaria de Municipal de Educação de Santos-SP, 2005. Apostila.

Disponível em:

<[http://www.portal.santos.sp.gov.br/seduc/e107\\_files/downloads/apostilas/educacaofisica/apost\\_jogos\\_coop.pdf](http://www.portal.santos.sp.gov.br/seduc/e107_files/downloads/apostilas/educacaofisica/apost_jogos_coop.pdf)>. Acesso 24/09/2014.

SOUZA JÚNIOR, M. B.M.D.; MELO, M.S.T.D.; SANTIAGO, M.E. A análise de conteúdo como forma de tratamento dos dados numa pesquisa qualitativa em Educação Física escolar. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 3, p. 31-49, 2010.

SOUZA, J.P.; OLIVEIRA, A.A.B.D.; NISTA-PICCOLO, V.L. et al. Formação de professores de educação física: a relação teoria e prática sob a perspectiva de egressos da universidade estadual do oeste do Paraná. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 12, n. 1, p. 139-155, 2013.

SOUZA, M.T.C.C.D. O desenvolvimento afetivo segundo Piaget. In: ARANTES, V.A; AQUINO, J.G. (Orgs.). **Afetividade na escola: alternativas teóricas e práticas**. São Paulo: Summus, 2003.

STANDAL, Ø. F.; MOEN, K.M.; MOE, V.F. Theory and practice in the context of practicum: The perspectives of Norwegian physical education student teachers. **European Physical Education Review**, v. 20, n.2, p. 165-178, 2014.

STECHEER, B.; LE, V.; HAMILTON, L. et al. Using structured classroom vignettes to measure instructional practices in mathematics. **Educational Evaluation and Policy Analysis**, v. 28, n. 2, p. 101-130, 2006.

STEMLER, S.E. A comparison of consensus, consistency, and measurement approaches to estimating interrater reliability. **Practical Assessment, Research & Evaluation**, v. 9, n.4, p. 1-19, 2004.

STENDLER, C.; DAMRIN, D.; HAINES, A. Studies in cooperation and competition: 1. The effects of working for group and individual rewards on the social climate of children's groups. **The Pedagogical Seminary and Journal of Genetic Psychology**. v. 79, n. 2, p. 173-179, 1951. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1080/08856559.1951.10533598>> Acesso em: 09/12/2015.

STOLTZ, T. Por que Vygotsky na educação? In: RAMOS, E.C.; FRANLIN, K.(Org.). **Fundamentos da educação: os diversos olhares do educar**. Curitiba: Juruá, 2010. p. 171-181.

STRACHAN, K. **Cooperative learning in a secondary school Physical Education program**. Montreal: McGill University, 1996. Disponível em: <<http://www.collectionscanada.gc.ca/obj/s4/f2/dsk2/ftp01/MQ29570.pdf> > Acesso em: 10/02/2016.

STRAN, M; SINELNIKOV, O; WOODRUFF, E. Pre-service teachers' experiences implementing a hybrid curriculum: Sport education and teaching games for understanding. **European Physical Education Review**, v. 18, n. 3, p. 287-308, 2012.

STREINER, D.L.; NORMAN, G.R. **Health measurement scales**. a practical guide to their development and use. 4.ed. New York: Oxford University Press, 2008.

TERRES, M. D. **Desenvolvimento de uma escala para mensuração das confianças cognitiva, afetiva e comportamental e verificação de seus impactos na lealdade no contexto *business-to-consumer***. 2009. 114 f. Dissertação (Mestrado em Administração ) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

TUBINO, M. J. G. **Metodologia científica do treinamento desportivo**. 3ª ed. São Paulo: Ibrasa, 1984.

TURRATI, M.S.; PESSOLATO, A.G.T.; SILVA, M.M. A importância da afetividade na educação da criança. **Revista da Universidade Vale do Rio Verde**, Três Corações, v.9, n.2, p.129-142, 2011.

TVERSKY, A.; SHAFIR, E. Choice under conflict: the dynamics of deferred decision. **Psychology Science**, v.1, n. 6, p.358-361, 1992.

VAN DER VEER, R.; VALSINER, J. **Vygotsky, uma síntese**. Trad. Cecília C. Bartalotti. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

VELÁZQUEZ CALLADO, C. **Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de Educación Física**. Valladolid: Universidad de Valladolid, 2013. Disponível em: <<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2823/1/TESIS312-130521.pdf>>. Acesso em: 13/02/2016.

VIEIRA, V.A.; TIBOLA, Fernando. Pesquisa qualitativa em marketing e suas variações: trilhas para pesquisas futuras. In: **Revista de Administração Contemporânea**, Curitiba, v. 9, n. 2, p. 9-33, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rac/v9n2/v9n2a02.pdf>>. Acesso em 17/07/2015.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

\_\_\_\_\_. **Obras Escogidas**. Madri: Visor, 1993.

\_\_\_\_\_. **Psicologia Pedagógica**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004a.

\_\_\_\_\_. **Teoria e método em psicologia**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004b.

WALKER, Z. J. **Educando para a paz**. Brasília: Escola das Nações, 1987.

WARD, P.; LEE, M.A. Peer-assisted learning in physical education: a review of theory and research. **Journal of Teaching in Physical Education**, v. 24, p. 205-225, 2005.

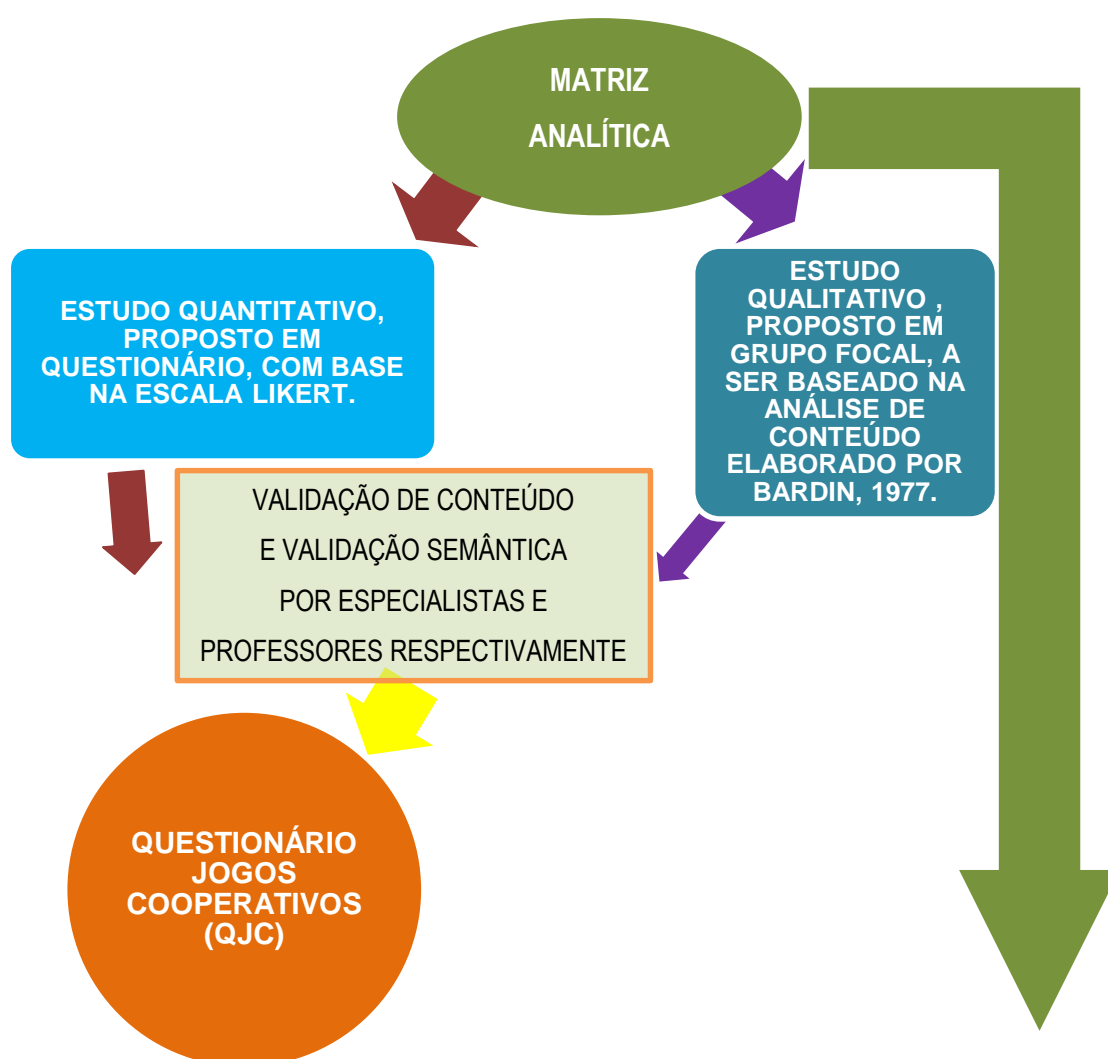
**APÊNDICES**

APÊNDICE A – MATRIZ ANALÍTICA.....	134
APÊNDICE B – ROTEIRO SEMIESTRUTURADO - GRUPO FOCAL .....	142
APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO QJC – VERSÃO INICIAL.....	144
APÊNDICE D – QUESTIONÁRIO QJC – APÓS GRUPO FOCAL .....	150
APÊNDICE E – QUADRO DE CODIFICAÇÃO DAS QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC APÓS GRUPO FOCAL .....	154
APÊNDICE F – FORMULÁRIO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO - ESPECIALISTAS .....	157
APÊNDICE G – QUADRO DE CODIFICAÇÃO APÓS ANÁLISE DO CONTEÚDO POR ESPECIALISTAS .....	169
APÊNDICE H – FORMULÁRIO DE ANÁLISE SEMÂNTICA- ESPECIALISTAS.....	172
APÊNDICE I – QUADRO DE ALTERAÇÕES DO QJC (PÓS VALIDAÇÃO DE CONTEÚDO) .....	178
APÊNDICE J – FORMULÁRIO DE VALIDAÇÃO SEMÂNTICA - PROFESSORES	180
APÊNDICE K – QUESTIONÁRIO QJC FINAL.....	189

## APÊNDICE A – MATRIZ ANALÍTICA



A CONCEPÇÃO DOCENTE SOBRE AS FINALIDADES DOS JOGOS  
COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONSTRUÇÃO DE



OBJETIVO GERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORIA	INDICADORES	INFORMAÇÕES	QUESTÕES
Construir Instrumento Avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar	Descrever o perfil profissional dos professores de Educação Física	Profissional	Formação	Identificação	<p>1- Quem é o professor?</p> <p>2- Em qual Instituição ele concluiu a graduação</p> <p>3- Em que ano ele terminou o Ensino Superior?</p> <p>4- Que opção ele fez, bacharelado com licenciatura ou só licenciatura?</p>
Construir Instrumento Avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar	Descrever o perfil profissional dos professores de Educação Física	Profissional	Formação	Identificação	<p>5- Ele possui especialização na área? Quantas? Quais? E em que Instituição fez?</p> <p>6- Qual é o nome da escola em que ele atua do 6º ao 9º ano?</p> <p>7- Quais anos (séries), compreendidos entre o 6º ao 9º ano, o professor leciona, nessa escola?</p> <p>8- Qual é a carga horária dele, compreendida do 6º ao 9º ano?</p> <p>9- Quanto tempo ele possui de exercício?</p> <p>10- Ele possui outro vínculo como professor? Qual a carga horária nesse vínculo.</p>
				Formação Inicial	<p>1- A graduação promove a formação necessária para o docente?</p> <p>2- O curso superior permite a assimilação de conceitos teóricos exigidos na prática profissional?</p> <p>3- Na formação inicial ocorrem experiências sobre situações inerentes a prática educativa?</p> <p>4- Os professores da graduação fornecem orientações sobre procedimentos didático-metodológicos a serem empregados em situações específicas de ensino?</p> <p>5- O empenho em aprender a ensinar é determinante para a conclusão do ensino superior?</p> <p>6- A formação acadêmica é responsável pela maioria dos conhecimentos do professor?</p> <p>7- A formação recebida durante o curso superior é determinante para o professor sentir-se qualificado?</p> <p>8- Durante a formação inicial, ocorre a aprendizagem de como lidar com situações, adversas do contexto escolar, que influenciam o processo educativo dos alunos?</p> <p>9- O Conteúdo Jogos Cooperativos é trabalhado na</p>



OBJETIVO GERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORIA	INDICADORES	INFORMAÇÕES	QUESTÕES
					<p>graduação? Como?</p> <p>10- Participar de práticas de ensino sobre jogos Cooperativos, na graduação, contribui para aprender conceitualmente sobre assunto?</p>
				Qualificação Profissional	<p>1- São ofertados cursos sobre Jogos Cooperativos, através da instituição responsável pelo vínculo com professor?</p> <p>2- A oferta de cursos com outras temáticas, disponibilizados, concomitantes, ao curso sobre Jogos Cooperativos, pode desmotivar o professor a participar da Capacitação sobre Jogos Cooperativos?</p> <p>3- A realidade presente na escola é capaz de intencionar o professor a buscar qualificação sobre Jogos Cooperativos?</p>
Construir Instrumento Avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar	Descrever o perfil profissional dos professores de Educação Física	Profissional	Formação	Qualificação Profissional	<p>4- As práticas educativas inclusivas impulsionam o professor a procurar informações sobre Jogos Cooperativos?</p> <p>5- O professor já participou de eventos de capacitação, ofertadas pela instituição a qual se vincula?</p> <p>6- O docente sente-se motivado a participar de cursos sobre Jogos Cooperativos?</p> <p>7- O professor tem disponibilidade de tempo, para participar de cursos sobre Jogos Cooperativos?</p> <p>8- O docente tem conhecimento sobre Jogos Cooperativos ofertados por outras instituições, diferentes do vínculo do professor?</p> <p>9- O professor faz uso de materiais instrutivos em relação aos Jogos Cooperativos?</p> <p>10- A escola, em que o professor atua, disponibiliza materiais instrutivos sobre Jogos Cooperativos?</p>

OBJETIVO GERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORIA	INDICADORES	INFORMAÇÕES	QUESTÕES
	Verificar o conhecimento acumulado dos professores de Educação Física	Conhecimento sobre Jogos Cooperativos	Conteúdo	Conceitos	1-O professor tem conhecimento sobre Jogos Cooperativos? 2- O docente conhece os propósitos dos Jogos Cooperativos? 3-Conhece a definição para os Jogos Cooperativos sem perdedores? 4- Conhece a definição para os Jogos Cooperativos sem perdedores? 5- Conhece a definição para os Jogos Cooperativos de resultado coletivo? 6- Conhece a definição para os Jogos Cooperativos de inversão? 7- Conhece a definição para os Jogos Cooperativos de inversão com rodízio? 8- Conhece a definição para os Jogos Cooperativos de inversão de placar? 9- Conhece a definição para os Jogos Cooperativos inversão total? 10- Conhece a definição para os Jogos Cooperativos semi-cooperativos?
			Prática Pedagógica	Domínio	1-O professor faz uso do Jogo Cooperativo mediante planejamento de ensino? 2-A aprendizagem cooperativa deve ser estimulada através do Jogo Cooperativo? 3- A socialização deve ser estimulada através do Jogo Cooperativo? 4- A integração entre alunos deve ser estimulada através do Jogo Cooperativo? 5- O desenvolvimento integral deve ser possibilitado através do Jogo Cooperativo?
Construir Instrumento Avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar	Verificar o conhecimento acumulado dos professores de Educação Física	Conhecimento sobre Jogos Cooperativos	Prática Pedagógica	Domínio	6- Todo Jogo Cooperativo pode ser utilizado para o desenvolvimento cognitivo dos alunos? 7- Todo Jogo Cooperativo pode ser utilizado para o desenvolvimento afetivo do aluno? 8- Todo Jogo Cooperativo pode ser utilizado para o desenvolvimento social do aluno? 9- Todo Jogo Cooperativo pode ser utilizado para o desenvolvimento motor dos alunos? 10- Todo Jogo Cooperativo pode ser utilizado para que o aluno tenha uma vivência lúdica?

OBJETIVO GERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORIA	INDICADORES	INFORMAÇÕES	QUESTÕES
				Ensino	<p>1- Os Jogos Cooperativos estão presentes na prática do professor?</p> <p>2- O docente utiliza o Jogo Cooperativo sempre com objetivos pedagógicos?</p> <p>3- Ele Faz uso dos Jogos Cooperativos em todas as turmas que leciona?</p> <p>4- Ele Utiliza todos os tipos de Jogos Cooperativos, quando trabalha essa temática?</p> <p>5- O professor percebe que o Jogo Cooperativo pode contribuir para a aprendizagem do aluno?</p> <p>6- O docente entende que o Jogo Cooperativo é um instrumento para o ensino?</p> <p>7- O docente percebe que as habilidades dos alunos são desenvolvidas e potencializadas durante o Jogo Cooperativo?</p> <p>8- Ele disponibiliza o Jogo Cooperativo como uma alternativa ao Jogo Competitivo?</p> <p>9- O professor visualiza mudanças de atitude nos alunos, após trabalhar com Jogos cooperativos?</p> <p>10- O Jogo Cooperativo necessita da mediação crítica do professor, para ter seus propósitos efetivados?</p>
				Fatores Intervenientes	<p>1-Disponer de materiais esportivos e infraestrutura adequada contribui para o ensino de Jogos Cooperativos</p> <p>2- A desmotivação do aluno durante os Jogos Cooperativos pode fazer com que o professor desista de trabalhar Jogos Cooperativos?</p> <p>3-O professor torna a planejar a aula, diante de uma proposta prática com Jogos Cooperativos, que não funcionou.</p> <p>4-A violência entre alunos pode atrapalhar o ensino através dos Jogos Cooperativos?</p>
Construir Instrumento Avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar	Verificar o conhecimento acumulado dos professores de Educação Física	Conhecimento sobre Jogos Cooperativos	Prática Pedagógica	Fatores Intervenientes	<p>5-O valores positivos, que os alunos trazem da educação familiar, contribuem para o sucesso do ensino, através dos Jogos Cooperativos?</p> <p>6-As diferenças no desenvolvimento dos alunos contribuem para a troca de conhecimentos, entre eles?</p> <p>7-O fato de ter alunos mais ativos fisicamente contribui para que ele seja menos cooperativo?</p>

OBJETIVO GERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORIA	INDICADORES	INFORMAÇÕES	QUESTÕES
					<p>8- Ter que avaliar individualmente, cada aluno, dificulta prática pedagógica do professor com Jogos Cooperativos?</p> <p>9-Utilizar adaptação de Jogos Tradicionais contribui para a aceitação, por parte dos alunos, dos Jogos Cooperativos?</p> <p>10-O desconhecimento teórico dos jogos Cooperativos pode trazer dificuldades ao professor, realizar o ensino prático?</p>
			Finalidades	Objetivos Cognitivos	<p>1-Formular estratégias em grupo é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?</p> <p>2- Resolver problemas, através de comunicação entre os membros do grupo, é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?</p> <p>3- Construir conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente, é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?</p> <p>4- Refletir sobre os papéis dos sujeitos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?</p> <p>5-Correlacionar o Jogo Cooperativo com a vida em sociedade é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?</p> <p>6-O Jogo Cooperativo sem perdedores é o mais indicado para desenvolver o aspecto cognitivo do aluno?</p> <p>7- O Jogo Cooperativo de resultado coletivo é o mais indicado para desenvolver o aspecto cognitivo do aluno?</p> <p>8- Jogo Cooperativo de inversão é o mais indicado para desenvolver o aspecto cognitivo do aluno?</p> <p>9-O Jogo Semi-cooperativo é o mais indicado para desenvolver o aspecto cognitivo do aluno?</p> <p>10-O desenvolvimento cognitivo do aluno depende mais dos objetivos traçados pelo professor, do que do tipo de Jogo Cooperativo adotado?</p>

OBJETIVO GERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORIA	INDICADORES	INFORMAÇÕES	QUESTÕES
<p>Construir Instrumento Avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar</p>	<p>Verificar o conhecimento acumulado dos professores de Educação Física</p>	<p>Conhecimento sobre Jogos Cooperativos</p>	<p>Finalidades</p>	<p>Objetivos Socializadores</p>	<p>1-Integrar membros ao grupo de alunos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?            2- Promover o convívio entre as diferenças é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?            3-Estimular a troca de experiências é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?            4-Incitar à ação colaborativa é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?            5-Visualizar a obediência a regras, instituídas pelo grupo, é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?            6-O Jogo Cooperativo sem perdedores é o mais indicado para desenvolver o aspecto social do aluno?            7- O Jogo Cooperativo de resultado coletivo é o mais indicado para desenvolver o aspecto social do aluno?            8- Jogo Cooperativo de inversão é o mais indicado para desenvolver o aspecto social do aluno?            9-O Jogo Semi-cooperativo é o mais indicado para desenvolver o aspecto social do aluno?            10-O desenvolvimento social do aluno depende mais dos objetivos traçados pelo professor, do que do tipo de Jogo Cooperativo adotado?</p>
				<p>Objetivos Afetivos</p>	<p>1-Motivar para a busca de um objetivo comum é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?            2- Verificar concordâncias e discordâncias por laços afetivos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?            3- Criar empatia pelo outro é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?            4-. Evidenciar sentimentos positivos em detrimento dos negativos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?            5- Perceber as qualidades valorativas é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?            6-O Jogo Cooperativo sem perdedores é o mais indicado para desenvolver a afetividade do aluno?            7- O Jogo Cooperativo de resultado coletivo é o mais indicado para desenvolver a afetividade do aluno?            8- Jogo Cooperativo de inversão é o mais indicado para desenvolver a afetividade do aluno?</p>

OBJETIVO GERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORIA	INDICADORES	INFORMAÇÕES	QUESTÕES
					<p>9-O Jogo Semi-cooperativo é o mais indicado para desenvolver a afetividade do aluno?</p> <p>10-O desenvolvimento afetivo do aluno depende mais dos objetivos traçados pelo professor, do que do tipo de Jogo Cooperativo adotado?</p>
<p>Construir Instrumento Avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar</p>	<p>Verificar o conhecimento acumulado dos professores de Educação Física</p>	<p>Conhecimento sobre Jogos Cooperativos</p>	<p>Finalidades</p>	<p>Objetivos Motores</p>	<p>1-Adaptar atos motores é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?</p> <p>2- Estimular os sentidos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?</p> <p>3-Execução de movimentos com a ajuda do outro é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?</p> <p>4- Ampliar o Repertório motor é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?</p> <p>5- Visualizar práticas oriundas da cultura corporal é objetivo da aula com Jogos Cooperativos?</p> <p>6-O Jogo Cooperativo sem perdedores é o mais indicado para desenvolver o aspecto motor do aluno?</p> <p>7- O Jogo Cooperativo de resultado coletivo é o mais indicado para desenvolver o aspecto motor do aluno?</p> <p>8- Jogo Cooperativo de inversão é o mais indicado para desenvolver o aspecto motor do aluno?</p> <p>9-O Jogo Semi-Cooperativo é o mais indicado para desenvolver o aspecto motor do aluno?</p> <p>10-O desenvolvimento motor do aluno depende mais dos objetivos traçados pelo professor, do que do tipo de Jogo Cooperativo adotado?</p>

QUADRO 3 - Matriz Analítica – Jogos Cooperativos  
 FONTE: Adaptado de Oliveira (2007)

**APÊNDICE B – ROTEIRO SEMIESTRUTURADO - GRUPO FOCAL****QUESTÕES**

- 1) O conteúdo Jogos Cooperativos se faz presente na formação, capacitação e qualificação profissional, oferecidos ao professor?
- 2) O conhecimento de conceitos sobre os Jogos Cooperativos é fundamental para o professor estabelecer finalidades educativas?
- 3) Nas instituições onde vocês atuam, o Jogo Cooperativo é trabalhado com os alunos?
- 4) Se fossem definir Jogos Cooperativos, como descreveriam?
- 5) Os Jogos Cooperativos são indicados como uma alternativa aos jogos competitivos, que considerações podem ser feitas em relação a essa afirmativa?
- 6) Que motivos podem levar o professor a não querer trabalhar com os Jogos Cooperativos?
- 7) Que situações, do cotidiano escolar, podem levar o professor a desenvolver práticas com Jogos Cooperativos?
- 8) Que situações, oriundas do contexto social, podem levar o professor a desenvolver práticas com Jogos Cooperativos?
- 9) Os Jogos Cooperativos podem ser trabalhados em todos os anos (turmas) e nas diferentes faixas etárias?
- 10) Que contribuições os Jogos Cooperativos podem trazer ao desenvolvimento do aluno?

- 11) Existem aspectos que podem dificultar a prática com Jogos Cooperativos?
- 12) Como o Jogo Cooperativo pode ser utilizado para favorecer o desenvolvimento cognitivo?
- 13) Como o Jogo Cooperativo pode ser utilizado para favorecer o desenvolvimento social do aluno?
- 14) Como o Jogo Cooperativo pode ser utilizado para favorecer o desenvolvimento afetivo do aluno?
- 15) Como o Jogo Cooperativo pode ser utilizado para favorecer o desenvolvimento motor do aluno?
- 16) Nos diferentes tipos de Jogos Cooperativos, há propósitos pertencentes a cada um deles. O tipo de Jogo Cooperativo, adotado pelo professor, no processo de ensino, pode influenciar mais significativamente algum aspecto do desenvolvimento (ex: cognição, socialização, afetividade e capacidade motora)?
- 17) A mediação crítica do professor traz diferenças ao processo de ensino com Jogos Cooperativos?



## APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO QJC – VERSÃO INICIAL

### Questionário jogos cooperativos QJC



#### 1 – Identificação

Sexo:	<input type="checkbox"/> Feminino <input type="checkbox"/> Masculino
Sobre a Instituição em que concluiu a graduação.	<input type="checkbox"/> Pública <input type="checkbox"/> Privada
	Ano de Conclusão:
Sua graduação foi:	<input type="checkbox"/> Bacharelado com Licenciatura <input type="checkbox"/> Licenciatura
Pós-graduação, nível de especialização, na área de atuação	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
Mestrado na área de atuação	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
Nome da Escola em que atua:	
Carga horária nessa escola:	<input type="checkbox"/> 20 horas <input type="checkbox"/> 40 horas
Anos (Séries) em que atua nessa escola:	<input type="checkbox"/> 6º <input type="checkbox"/> 7º <input type="checkbox"/> 8º <input type="checkbox"/> 9º
Descreva ao lado o tempo aproximado, em anos, do exercício da profissão. (Ex: 2 anos e meio).	

2 – Marque com um X, as correspondências compreendidas de 1 (discordo muito) a 5 (concordo muito) de acordo com a sua opinião sobre as seguintes afirmativas em relação a sua formação e sua concepção sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos. Onde:

1	2	3	4	5
Discordo Muito	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo muito

**Observação:** O espaço correspondente a somatória dos itens (TOTAL), é destinado ao preenchimento da pesquisadora.

<b>Formação Inicial</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. A Instituição onde concluí o curso superior disponibilizou a formação necessária para minha prática docente com os jogos cooperativos					
2. Minha graduação permitiu assimilar conceitos teóricos sobre jogos cooperativos.					
3. Durante minha formação experienciei situações com jogos cooperativos, que são inerentes da prática educativa escolar.					
4. Recebi orientações de professores sobre procedimentos didáticos-metodológicos a serem empregados em situações específicas de ensino, com jogos cooperativos.					
5. O meu empenho em aprender jogos cooperativos contribui para a conclusão da graduação.					
6. Os conhecimentos que tenho sobre jogos cooperativos foram, em sua maioria, oriundos de minha formação acadêmica inicial.					
7. Sinto-me qualificado profissionalmente, em relação ao conteúdo jogos cooperativos, para contribuir com a aprendizagem dos alunos.					
8. O curso superior me preparou para lidar com situações, adversas do contexto escolar, que influenciam no processo educativo dos alunos, através dos jogos cooperativos.					
9. O Jogo Cooperativo esteve entre os conteúdos da graduação, e foi vivenciado, por mim.					
10. Participei de práticas de ensino sobre Jogos Cooperativos, durante o Ensino Superior, que me permitiram aprender conceitos sobre o tema.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Qualificação Profissional</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
11. Já recebi convites da Instituição em que trabalho, para participar de cursos formativos referentes ao Jogo Cooperativo.					
12. Não fico em dúvida em participar de cursos sobre Jogos Cooperativos em relação à outros, que são ofertados concomitantes.					
13. A realidade escolar me intenciona a buscar cursos formativos direcionados a temática Jogos Cooperativos.					
14. A necessidade de práticas educativas inclusivas me leva a procurar informações sobre Jogos Cooperativos.					
15. Participei de eventos de capacitação sobre Jogos Cooperativos, ofertados pela instituição a qual me vinculo.					
16. Sinto-me motivado (a), diante da realidade escolar, a participar de cursos com o tema jogos cooperativos.					
17. Possuo disponibilidade de tempo para participar de Cursos formativos sobre Jogos Cooperativos.					
18. Já realizei cursos com a temática Jogos Cooperativos, ofertados por instituições diferentes da minha vinculação profissional.					
19. Pesquisei materiais instrutivos em relação aos Jogos Cooperativos.					
20. Minha escola disponibiliza materiais instrutivos sobre Jogos Cooperativos.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Conhecimento Acumulado - Conceitos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
21. Tenho conhecimento sobre Jogos Cooperativos.					
22. Não tenho dúvida alguma sobre o propósito dos diferentes tipos de Jogos Cooperativos.					
23. Nos Jogos cooperativos sem perdedores, há apenas uma equipe e todos cooperam para superar um desafio comum. Só há vencedores.					

24. Nos Jogos Cooperativos de resultado coletivo, Há equipes que trabalham por um objetivo ou resultado comum a todos.					
25. Nos Jogos Cooperativos de inversão, elimina-se o padrão fixo dos membros que integram as equipes e a tendência crescente de um dos lados do placar.					
26. Nos Jogos Cooperativos de inversão com rodízio, os membros trocam de equipe em determinados momentos do jogo.					
27. Nos Jogos Cooperativos de inversão do pontuador, quem faz ponto muda de equipe.					
28. Nos Jogos Cooperativos de inversão do placar, os pontos são marcados para a outra equipe, em determinados períodos do jogo.					
29. Nos Jogos Cooperativos de inversão total, ambos, pontuador e pontuação passam para outra equipe, conforme regras estabelecidas.					
30. Os Jogos Semi-Cooperativos estimulam o aumento da cooperação dentro da equipe, por favorecer as mesmas oportunidades de jogar para todos os alunos.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Conhecimento Acumulado - Domínio</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
31. O Jogo Cooperativo está previsto em meu Plano de Ensino.					
32. Todo Jogo Cooperativo deve-se apresentar na prática como estímulo às aprendizagens cooperativas.					
33. Todo Jogo Cooperativo deve-se apresentar na prática como meio de promover a socialização e a inclusão dos alunos.					
34. Todo Jogo Cooperativo deve-se apresentar na prática como facilitador da integração entre alunos.					
35. Todo Jogo Cooperativo deve-se apresentar na prática como meio para o desenvolvimento integral dos alunos.					
36. Todo Jogo Cooperativo pode ser utilizado para o desenvolvimento cognitivo dos alunos.					
37. Todo Jogo Cooperativo pode ser utilizado para o desenvolvimento afetivo dos alunos.					
38. Todo Jogo Cooperativo pode ser utilizado para o desenvolvimento social dos alunos.					
39. Todo Jogo Cooperativo pode ser utilizado para o desenvolvimento motor dos alunos.					
40. Todo Jogo Cooperativo pode ser utilizado para que o aluno tenha uma vivência lúdica.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Conhecimento Acumulado - Ensino</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
41. Os Jogos Cooperativos se fazem presente em minha prática docente.					
42. Faço uso dos Jogos Cooperativos em todas as turmas que leciono.					
43. Quando trabalho Jogos Cooperativos com os alunos, utilizo todas as categorias.					
44. Quando utilizo o Jogo Cooperativo atinjo todos os objetivos pretendidos.					
45. Percebo que os Jogos Cooperativos contribuem para a aprendizagem dos alunos.					
46. Entendo que o Jogo Cooperativo é um instrumento de ensino.					
47. Observo que as capacidades dos alunos são desenvolvidas e/ou potencializadas, durante os Jogos Cooperativos.					
48. Uso o Jogo Cooperativo para criar possibilidades de aprendizagens diferentes, das existentes no Jogo Competitivo.					

49. O Jogo Cooperativo é instrumento de ensino, no qual, as capacidades dos alunos são desenvolvidas e potencializadas.					
50. O Jogo Cooperativo desvinculado de uma reflexão crítica é insuficiente para o alcance dos objetivos educativos.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Conhecimento Acumulado - Fatores intervenientes</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
51. Infraestrutura adequada e a disponibilidade de materiais educativos contribuem para o sucesso do ensino através de Jogos Cooperativos.					
52. A desmotivação inicial dos alunos, em relação aos Jogos Cooperativos, não impede que eu prossiga com a temática, no processo de ensino.					
53. Modifico o planeamento das aulas, diante de uma proposta prática com Jogos Cooperativos, que não funcionou.					
54. Casos de violência, pré-existentes entre alunos, podem dificultar o ensino através dos Jogos Cooperativos.					
55. Os valores positivos, que os alunos trazem da educação familiar, contribuem para o sucesso do ensino através de Jogos Cooperativos.					
56. As diferenças no desenvolvimento dos alunos contribuem para a troca de conhecimentos no Jogo Cooperativo.					
57. O fato de ter alunos mais ativos fisicamente, não faz com que estes, sejam menos propensos a cooperar.					
58. Ter que dispor de resultados avaliativos individuais, não compromete a prática pedagógica com Jogos Cooperativos.					
59. Adaptar jogos tradicionais contribui para a aceitação dos alunos, em relação à prática com Jogos Cooperativos.					
60. É necessário conhecer os conceitos teóricos dos Jogos Cooperativos, para ensinar através dos Jogos Cooperativos.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Cognitivos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
61. Formular estratégias em grupo é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
62. Resolver problemas, através de comunicação entre os membros do grupo, é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
63. Construir conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente, é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
64. Refletir sobre os papéis dos sujeitos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
65. Correlacionar o Jogo Cooperativo com a vida em sociedade é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
66. O Jogo Cooperativo sem perdedores é indicado para desenvolver o aspecto cognitivo do aluno.					
67. O Jogo Cooperativo de resultado coletivo é indicado para desenvolver o aspecto cognitivo do aluno.					
68. Jogo Cooperativo de inversão é indicado para desenvolver o aspecto cognitivo do aluno.					
69. O Jogo Semi-Cooperativo é indicado para desenvolver o aspecto cognitivo do aluno.					
70. O desenvolvimento cognitivo do aluno depende mais dos objetivos traçados pelo professor, do que do tipo de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					

<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Socializadores</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
71. Integrar membros ao grupo de alunos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
72. Promover o convívio entre as diferenças é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
73. Estimular a troca de experiências é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
74. Evidenciar a influência de valores (culturais e morais) nas relações pessoais.					
75. Visualizar a obediência a regras instituídas pelo grupo é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
76. O Jogo Cooperativo sem perdedores é indicado para desenvolver o aspecto social do aluno.					
77. O Jogo Cooperativo de resultado coletivo é indicado para desenvolver o aspecto social do aluno.					
78. Jogo Cooperativo de inversão é indicado para desenvolver o aspecto social do aluno.					
79. O Jogo Semi-Cooperativo é indicado para desenvolver o aspecto social do aluno.					
80. O desenvolvimento social do aluno depende mais dos objetivos traçados pelo professor, do que do tipo de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Afetivos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
81. Motivar para a busca de um objetivo comum é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
82. Verificar concordâncias e discordâncias por laços afetivos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
83. Criar empatia pelo outro é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
84. Evidenciar sentimentos positivos em detrimento dos negativos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
85. Perceber as emoções e os sentimentos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
86. O Jogo Cooperativo sem perdedores é indicado para desenvolver a afetividade do aluno.					
87. O Jogo Cooperativo de resultado coletivo é indicado para desenvolver a afetividade do aluno.					
88. Jogo Cooperativo de inversão é indicado para desenvolver a afetividade do aluno.					
89. O Jogo Semi-Cooperativo é indicado para desenvolver a afetividade do aluno.					
90. O desenvolvimento afetivo do aluno depende mais dos objetivos traçados pelo professor, do que do tipo de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					

<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Motores</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
91. Adaptar atos motores é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
92. Estimular os sentidos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
93. Desenvolver as capacidades físicas (ex: equilíbrio, coordenação, flexibilidade) é objetivo da aula com Jogos Cooperativos					
94. Ampliar o Repertório motor é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
95. Visualizar práticas oriundas da cultura corporal é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
96. O Jogo Cooperativo sem perdedores é indicado para desenvolver o aspecto motor do aluno.					
97. O Jogo Cooperativo de resultado coletivo é indicado para desenvolver o aspecto motor do aluno.					
98. O Jogo Cooperativo de inversão é indicado para desenvolver o aspecto motor do aluno.					
99. O Jogo Semi-Cooperativo é indicado para desenvolver o aspecto motor do aluno.					
100. O desenvolvimento motor do aluno depende mais dos objetivos traçados pelo professor, do que do tipo de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					

## APÊNDICE D – QUESTIONÁRIO QJC – APÓS GRUPO FOCAL

### Questionário jogos cooperativos QJC



#### 1 – Identificação

Sexo:	<input type="checkbox"/> Feminino <input type="checkbox"/> Masculino
Sobre a Instituição em que concluiu a graduação.	<input type="checkbox"/> Pública <input type="checkbox"/> Privada
	Ano de Conclusão:
Sua graduação foi:	<input type="checkbox"/> Bacharelado com Licenciatura <input type="checkbox"/> Licenciatura
Pós-graduação, nível de especialização, na área de atuação	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
Mestrado na área de atuação	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
Nome da Escola em que atua:	
Carga horária nessa escola:	<input type="checkbox"/> 20 horas <input type="checkbox"/> 40 horas
Anos (Séries) em que atua nessa escola:	<input type="checkbox"/> 6º <input type="checkbox"/> 7º <input type="checkbox"/> 8º <input type="checkbox"/> 9º
Descreva ao lado o tempo aproximado, em anos, do exercício da profissão. (Ex: 2 anos e meio).	

2 – Marque com um X, as correspondências compreendidas de 1 (discordo muito) a 5 (concordo muito) de acordo com a sua opinião sobre as seguintes afirmativas em relação a sua formação e sua concepção sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos. Onde:

1	2	3	4	5
Discordo Muito	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo muito

**Observação:** O espaço correspondente a somatória dos itens (TOTAL), é destinado ao preenchimento da pesquisadora.

<b>Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
O Jogo Cooperativo esteve entre os conteúdos da graduação, e foi vivenciado por mim.					
Minha graduação permitiu assimilar conceitos teóricos sobre jogos cooperativos.					
Recebi orientações de professores sobre procedimentos didático-metodológicos a serem empregados em situações específicas de ensino com jogos cooperativos.					
Observei, enquanto estagiário da graduação, práticas de ensino com jogos cooperativos.					
Os conhecimentos que tenho sobre jogos cooperativos foram, em sua maioria, oriundos de minha formação acadêmica inicial.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Já recebi convites da Instituição em que trabalho, para participar de cursos formativos referentes ao Jogo Cooperativo.					
A necessidade de práticas educativas inclusivas me impulsiona a procurar informações sobre jogos cooperativos.					
Sinto-me motivado (a), diante da realidade escolar, a participar de cursos com o tema jogos cooperativos.					
Participei de eventos de capacitação sobre jogos cooperativos.					
Minha escola disponibiliza materiais instrutivos, tais como livros e revistas, sobre jogos cooperativos.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Minha experiência docente permite-me afirmar que possuo conhecimento sobre jogos cooperativos..					
Não tenho dúvida alguma sobre o propósito das diferentes categorias e subcategorias dos jogos cooperativos, classificadas em: <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – (inversão com rodizio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total) e <u>jogos semi-cooperativos</u> .					
Sou capaz de conceituar cada uma das categorias e subcategorias dos jogos cooperativos ( <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – (inversão com rodizio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total) e <u>jogos semi-cooperativos</u> ).					
Na prática com o Jogo Cooperativo o nível de conhecimento do aluno menos capaz, progride mediante a intervenção de outro aluno mais capaz.					
O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>cognitivo</u> dos alunos.					
O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>social</u> dos alunos.					
O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>afetivo</u> dos alunos.					
O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>motor</u> dos alunos.					



O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento da <u>moral</u> dos alunos.					
O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento <u>integral</u> dos alunos.					
Os jogos cooperativos se fazem presente em minha prática docente.					
Utilizo o Jogo Cooperativo com objetivos pedagógicos.					
Faço uso dos jogos cooperativos em todas as turmas que leciono.					
Quando trabalho jogos cooperativos com os alunos, utilizo todas as categorias.					
Percebo que os jogos cooperativos contribuem para a aprendizagem dos alunos.					
Entendo que o Jogo Cooperativo pode ser utilizado para desenvolver didaticamente outros conteúdos.					
Observo que as capacidades dos alunos são desenvolvidas e/ou potencializadas, durante os jogos cooperativos.					
Em minha visão, o Jogo Cooperativo cria possibilidades de aprendizagens diferentes, das existentes no jogo competitivo.					
Minha intenção ao utilizar o Jogo Cooperativo é desenvolver e potencializar a capacidades dos alunos.					
O Jogo Cooperativo precisa de reflexão crítica para alcançar seus objetivos.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
A infraestrutura e a disponibilidade de materiais educativos presentes em minha escola, contribuem para o sucesso do ensino através de Jogos Cooperativos.					
A possibilidade de haver desmotivação inicial dos alunos, em relação aos Jogos Cooperativos, não impede que eu prossiga com a temática, no processo de ensino.					
Modifico o planejamento das aulas, diante de uma proposta prática com Jogos Cooperativos, que não funcionou.					
Casos de violência, pré-existentes entre alunos, podem dificultar o ensino através dos Jogos Cooperativos.					
Os valores que os alunos trazem da educação familiar, contribuem para a adesão de práticas de ensino com jogos cooperativos.					
As diferenças de desenvolvimento dos alunos contribuem para a troca de conhecimentos no Jogo Cooperativo.					
O fato de ter alunos mais ativos fisicamente, não faz com que estes, sejam menos propensos a cooperar.					
Ter que dispor de resultados avaliativos individuais, não compromete a prática pedagógica com Jogos Cooperativos.					
Adaptar jogos tradicionais contribui para a aceitação dos alunos, em relação à prática com Jogos Cooperativos.					
É necessário conhecer os conceitos teóricos dos Jogos Cooperativos, para ensinar através dos Jogos Cooperativos.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Cognitivos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Promover o autoconhecimento do aluno, em relação as suas emoções.					
Incitar a imaginação do aluno.					
Contribuir para a construção de conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente.					
Fazer os alunos perceberem a existência de diferentes percepções (formas de pensar), sobre um mesmo fenômeno..					

Desenvolver a atenção do aluno, em relação à coletividade.					
Possibilitar a ampliação do repertório vocabulário do aluno.					
Estimular o uso da memória do aluno, fazendo-o resgatar informações anteriormente assimiladas.					
Proporcionar a formação de uma consciência cooperativa.					
Permitir a reflexão sobre a relação individual x coletivo.					
Desenvolver o aspecto cognitivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Socializadores</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Integrar membros ao grupo de alunos.					
Promover o convívio entre as diferenças.					
Desenvolver regras coletivas inclusivas.					
Incentivar o surgimento de relacionamentos interpessoais.					
Desenvolver o aspecto social do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Afetivos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Motivar a participação do aluno mediante as ações coletivas a serem desenvolvidas.					
Criar empatia pelo outro é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
Evidenciar sentimentos positivos em detrimento dos negativos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
Tornar possível a realização de ações conjuntas, independentemente dos laços afetivos.					
Desenvolver o aspecto afetivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Motores</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Proporcionar a adaptação de atos motores.					
Estimular o desenvolvimento dos sentidos, mais que as habilidades motoras específicas, normalmente ampliadas em outros tipos de jogos (ex: jogo competitivo).					
Promover a execução de movimentos com a ajuda do outro.					
Ampliar o Repertório motor, oriundo da cultura corporal.					
Desenvolver o aspecto motor do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					

## APÊNDICE E – QUADRO DE CODIFICAÇÃO DAS QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC APÓS GRUPO FOCAL

Quadro de codificação das questões e Categorias do questionário QJC – conforme formulários de análise de conteúdo.

Q	DESCRIÇÃO DAS QUESTÕES
Q1	O Jogo Cooperativo esteve entre os conteúdos da graduação, e foi vivenciado por mim.
Q2	Minha graduação permitiu assimilar conceitos teóricos sobre jogos cooperativos.
Q3	Recebi orientações de professores sobre procedimentos didático-metodológicos a serem empregados em situações específicas de ensino com jogos cooperativos.
Q4	Observei, enquanto estagiário da graduação, práticas de ensino com jogos cooperativos.
Q5	Os conhecimentos que tenho sobre jogos cooperativos, foram em sua maioria, oriundos de minha formação acadêmica inicial.
Q6	Já recebi convites da Instituição em que trabalho, para participar de cursos formativos referentes ao Jogo Cooperativo.
Q7	A necessidade de práticas educativas inclusivas me impulsiona a procurar informações sobre jogos cooperativos.
Q8	Sinto-me motivado (a), diante da realidade escolar, a participar de cursos com o tema jogos cooperativos.
Q9	Participei de eventos de capacitação sobre jogos cooperativos.
Q10	Minha escola disponibiliza materiais instrutivos, tais como, livros e revistas, sobre jogos cooperativos.
Q11	Tenho conhecimento sobre Jogos Cooperativos.
Q12	Não tenho dúvida alguma sobre o propósito das diferentes categorias e subcategorias dos jogos cooperativos, classificadas em: <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – (inversão com rodizio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total) e <u>jogos semi-cooperativos</u> .
Q13	Sou capaz de conceituar cada uma das categorias e subcategorias dos jogos cooperativos ( <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – (inversão com rodizio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total) e <u>jogos semi-cooperativos</u> ).
Q14	Na prática com o Jogo Cooperativo o nível de conhecimento do aluno menos capaz, progride mediante a intervenção de outro aluno mais capaz.
Q15	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>cognitivo</u> dos alunos.
Q16	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>social</u> dos alunos.
Q17	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>afetivo</u> dos alunos.
Q18	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>motor</u> dos alunos.
Q19	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento da <u>moral</u> dos alunos.

Q	DESCRIÇÃO DAS QUESTÕES
Q20	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento <u>integral</u> dos alunos.
Q21	Os jogos cooperativos se fazem presente em minha prática docente.
Q22	Utilizo o Jogo Cooperativo em minha prática docente, com objetivos pedagógicos.
Q23	Faço uso dos jogos cooperativos em forma de conteúdo e/ou metodologia, em todas as turmas que leciono.
Q24	Quando trabalho jogos cooperativos com os alunos, utilizo todas as categorias.
Q25	Percebo que os jogos cooperativos contribuem para a aprendizagem dos alunos.
Q26	Entendo que o Jogo Cooperativo pode ser utilizado para desenvolver didaticamente outros conteúdos.
Q27	Observo que as capacidades dos alunos são desenvolvidas e/ou potencializadas, durante os jogos cooperativos.
Q28	Em minha visão, o Jogo Cooperativo cria possibilidades de aprendizagens diferentes, das existentes no jogo competitivo.
Q29	Minha intenção ao utilizar o Jogo Cooperativo é desenvolver e potencializar a capacidades dos alunos.
Q30	O Jogo Cooperativo precisa de reflexão crítica para alcançar seus objetivos.
Q31	A infraestrutura e a disponibilidade de materiais educativos presentes em minha escola, contribuem para o sucesso do ensino através de Jogos Cooperativos.
Q32	A possibilidade de haver desmotivação inicial dos alunos, em relação aos Jogos Cooperativos, não impede que eu prossiga com a temática, no processo de ensino.
Q33	Modifico o planejamento das aulas, diante de uma proposta prática com Jogos Cooperativos, que não funcionou.
Q34	Casos de violência, pré-existentes entre alunos, podem dificultar o ensino através dos Jogos Cooperativos.
Q35	Os valores que os alunos trazem da educação familiar, contribuem para a adesão de práticas de ensino com jogos cooperativos.
Q36	As diferenças de desenvolvimento dos alunos podem tanto contribuir, como dificultar a prática do Jogo Cooperativo.
Q37	O fato de ter alunos mais ativos fisicamente, não faz com que estes, sejam menos propensos a cooperar.
Q38	Ter que dispor de resultados avaliativos individuais, não compromete a prática pedagógica com Jogos Cooperativos.
Q39	Adaptar jogos tradicionais contribui para a aceitação dos alunos, em relação à prática com Jogos Cooperativos.
Q40	É necessário conhecer os conceitos teóricos dos Jogos Cooperativos, para ensinar através dos Jogos Cooperativos.
Q41	Promover o autoconhecimento do aluno, em relação as suas emoções.
Q42	Incitar a imaginação do aluno, através de abstrações emergidas do contexto cooperativo.
Q43	Contribuir para a construção de conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente.
Q44	Fazer os alunos perceberem a existência de diferentes percepções (formas de pensar), sobre um mesmo fenômeno.
Q45	Desenvolver a atenção do aluno, em relação à coletividade.
Q46	Possibilitar a ampliação do repertório vocabulário do aluno.
Q47	Estimular o uso da memória do aluno, fazendo-o resgatar informações anteriormente assimiladas.

Q	DESCRIÇÃO DAS QUESTÕES
Q48	Proporcionar a formação de uma consciência cooperativa. através do pensar em coletividade.
Q49	Permitir a reflexão sobre a relação individual x coletivo.
Q50	Desenvolver o aspecto cognitivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.
Q51	Integrar membros ao grupo de alunos.
Q52	Promover o convívio entre as diferenças.
Q53	Desenvolver regras coletivas inclusivas.
Q54	Incentivar o surgimento de relacionamentos interpessoais.
Q55	Desenvolver o aspecto social do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.
Q56	Motivar a participação do aluno mediante as ações coletivas a serem desenvolvidas.
Q57	Criar empatia pelo outro é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.
Q58	Evidenciar sentimentos positivos em detrimento dos negativos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.
Q59	Tornar possível a realização de ações conjuntas, independentemente dos laços afetivos.
Q60	Desenvolver o aspecto afetivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.
Q61	Proporcionar a adaptação de atos motores.
Q62	Estimular o desenvolvimento dos sentidos, mais que as habilidades motoras específicas, normalmente ampliadas em outros tipos de jogos (ex: jogo competitivo).
Q63	Promover a execução de movimentos com a ajuda do outro.
Q64	Ampliar o Repertório motor, oriundo da cultura corporal.
Q65	Desenvolver o aspecto motor do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.

## APÊNDICE F – FORMULÁRIO DE ANÁLISE DE CONTEÚDO - ESPECIALISTAS



Nome: \_\_\_\_\_

Formação atual: \_\_\_\_\_

Local de atuação profissional: \_\_\_\_\_

1) Classifique os as questões do questionário QJC, descritos abaixo, marcando x na categoria correspondente. Assegure-se de ter avaliado todos os itens e que os tenha classificado uma única vez em cada categoria.

Ex:

Questionário QJC	Categorias			
	Lateralidade	Força	Equilíbrio	Flexibilidade
Ficar em um pé só			x	
Pular com os dois pés		x		

QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	CATEGORIAS DO QJC							
	Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos	Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos	Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos	Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos	Finalidades dos Jogos Cooperativos			
					Objetivos Cognitivos	Objetivos Socializadores	Objetivos Afetivos	Objetivos Motores
O Jogo Cooperativo esteve entre os conteúdos da graduação, e foi vivenciado por mim.								
Os jogos cooperativos se fazem presente em minha prática docente.								
Já recebi convites da Instituição em que trabalho, para participar de cursos formativos referentes ao Jogo Cooperativo.								
Tenho conhecimento sobre Jogos Cooperativos.								
A infraestrutura e a disponibilidade de materiais educativos presentes em minha escola, contribuem para o sucesso do ensino através de Jogos Cooperativos.								
Promover o autoconhecimento do aluno, em relação as suas emoções.								
Entendo que o Jogo Cooperativo pode ser utilizado para desenvolver didaticamente outros conteúdos.								

QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	CATEGORIAS DO QJC							
	Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos	Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos	Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos	Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos	Finalidades dos Jogos Cooperativos			
					Objetivos Cognitivos	Objetivos Socializadores	Objetivos Afetivos	Objetivos Motores
Integrar membros ao grupo de alunos.								
Motivar a participação do aluno mediante as ações coletivas a serem desenvolvidas.								
Proporcionar a adaptação de atos motores.								
Minha graduação permitiu assimilar conceitos teóricos sobre jogos cooperativos.								
Utilizo o Jogo Cooperativo em minha prática docente, com objetivos pedagógicos.								
A necessidade de práticas educativas inclusivas me impulsiona a procurar informações sobre jogos cooperativos.								
Não tenho dúvida alguma sobre o propósito das diferentes categorias e subcategorias dos jogos cooperativos, classificadas em: jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão –								



QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	CATEGORIAS DO QJC							
	Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos	Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos	Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos	Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos	Finalidades dos Jogos Cooperativos			
					Objetivos Cognitivos	Objetivos Socializadores	Objetivos Afetivos	Objetivos Motores
(inversão com rodizio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total) e jogos semi-cooperativos.								
A possibilidade de haver desmotivação inicial dos alunos, em relação aos Jogos Cooperativos, não impede que eu prossiga com a temática, no processo de ensino.								
Incitar a imaginação do aluno, através de abstrações emergidas do contexto cooperativo.								
Observo que as capacidades dos alunos são desenvolvidas e/ou potencializadas, durante os jogos cooperativos.								
Promover o convívio entre as diferenças.								
Criar empatia pelo outro é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.								
Proporcionar a adaptação de atos motores.								

QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	CATEGORIAS DO QJC							
	Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos	Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos	Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos	Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos	Finalidades dos Jogos Cooperativos			
					Objetivos Cognitivos	Objetivos Socializadores	Objetivos Afetivos	Objetivos Motores
Recebi orientações de professores sobre procedimentos didático-metodológicos a serem empregados em situações específicas de ensino com jogos cooperativos.								
Faço uso dos jogos cooperativos em forma de conteúdo e/ou metodologia, em todas as turmas que leciono.								
Sinto-me motivado (a), diante da realidade escolar, a participar de cursos com o tema jogos cooperativos.								
Sou capaz de conceituar cada uma das categorias e subcategorias dos jogos cooperativos (jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão – (inversão com rodizio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total) e jogos semi-cooperativos).								

QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	CATEGORIAS DO QJC							
	Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos	Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos	Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos	Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos	Finalidades dos Jogos Cooperativos			
					Objetivos Cognitivos	Objetivos Socializadores	Objetivos Afetivos	Objetivos Motores
Modifico o planejamento das aulas, diante de uma proposta prática com Jogos Cooperativos, que não funcionou.								
Contribuir para a construção de conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente.								
Em minha visão, o Jogo Cooperativo cria possibilidades de aprendizagens diferentes, das existentes no jogo competitivo.								
Desenvolver regras coletivas inclusivas.								
Evidenciar sentimentos positivos em detrimento dos negativos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.								
Promover a execução de movimentos com a ajuda do outro.								
Observei, enquanto estagiário da graduação, práticas de ensino com jogos cooperativos.								

QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	CATEGORIAS DO QJC							
	Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos	Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos	Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos	Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos	Finalidades dos Jogos Cooperativos			
					Objetivos Cognitivos	Objetivos Socializadores	Objetivos Afetivos	Objetivos Motores
Quando trabalho jogos cooperativos com os alunos, utilizo todas as categorias.								
Participei de eventos de capacitação sobre jogos cooperativos.								
Na prática com o Jogo Cooperativo o nível de conhecimento do aluno menos capaz, progride mediante a intervenção de outro aluno mais capaz.								
Casos de violência, pré-existentes entre alunos, podem dificultar o ensino através dos Jogos Cooperativos.								
Fazer os alunos perceberem a existência de diferentes percepções (formas de pensar), sobre um mesmo fenômeno.								
Minha intenção ao utilizar o Jogo Cooperativo é desenvolver e potencializar a capacidades dos alunos.								
Incentivar o surgimento de relacionamentos interpessoais.								

QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	CATEGORIAS DO QJC							
	Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos	Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos	Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos	Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos	Finalidades dos Jogos Cooperativos			
					Objetivos Cognitivos	Objetivos Socializadores	Objetivos Afetivos	Objetivos Motores
Tornar possível a realização de ações conjuntas, independentemente dos laços afetivos.								
Ampliar o Repertório motor, oriundo da cultura corporal.								
Os conhecimentos que tenho sobre jogos cooperativos, foram em sua maioria, oriundos de minha formação acadêmica inicial.								
Percebo que os jogos cooperativos contribuem para a aprendizagem dos alunos.								
Minha escola disponibiliza materiais instrutivos, tais como, livros e revistas, sobre jogos cooperativos.								
O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto cognitivo dos alunos.								

QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	CATEGORIAS DO QJC							
	Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos	Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos	Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos	Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos	Finalidades dos Jogos Cooperativos			
					Objetivos Cognitivos	Objetivos Socializadores	Objetivos Afetivos	Objetivos Motores
Os valores que os alunos trazem da educação familiar, contribuem para a adesão de práticas de ensino com jogos cooperativos.								
É necessário conhecer os conceitos teóricos dos Jogos Cooperativos, para ensinar através dos Jogos Cooperativos.								
O Jogo Cooperativo precisa de reflexão crítica para alcançar seus objetivos.								
Desenvolver o aspecto social do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.								
Desenvolver o aspecto afetivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.								
Desenvolver o aspecto motor do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.								

QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	CATEGORIAS DO QJC							
	Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos	Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos	Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos	Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos	Finalidades dos Jogos Cooperativos			
					Objetivos Cognitivos	Objetivos Socializadores	Objetivos Afetivos	Objetivos Motores
O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto social dos alunos.								
As diferenças de desenvolvimento dos alunos podem tanto contribuir, como dificultar a prática do Jogo Cooperativo.								
Possibilitar a ampliação do repertório vocábulo do aluno.								
O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto afetivo dos alunos.								
O fato de ter alunos mais ativos fisicamente, não faz com que estes, sejam menos propensos a cooperar.								
Estimular o uso da memória do aluno, fazendo-o resgatar								

QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	CATEGORIAS DO QJC							
	Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos	Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos	Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos	Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos	Finalidades dos Jogos Cooperativos			
					Objetivos Cognitivos	Objetivos Socializadores	Objetivos Afetivos	Objetivos Motores
informações anteriormente assimiladas.								
O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto motor dos alunos.								
Ter que dispor de resultados avaliativos individuais, não compromete a prática pedagógica com Jogos Cooperativos.								
Proporcionar a formação de uma consciência cooperativa, através do pensar em coletividade.								
O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento da moral dos alunos.								
Adaptar jogos tradicionais contribui para a aceitação dos alunos, em relação à prática com Jogos Cooperativos.								



QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	CATEGORIAS DO QJC							
	Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos	Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos	Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos	Fatores intervenientes - Aspectos que influenciam a aplicação dos Jogos Cooperativos	Finalidades dos Jogos Cooperativos			
					Objetivos Cognitivos	Objetivos Socializadores	Objetivos Afetivos	Objetivos Motores
Permitir a reflexão sobre a relação individual x coletivo.								
O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento integral dos alunos.								
É necessário conhecer os conceitos teóricos dos Jogos Cooperativos, para ensinar através dos Jogos Cooperativos.								
Desenvolver o aspecto cognitivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.								

## APÊNDICE G – QUADRO DE CODIFICAÇÃO APÓS ANÁLISE DO CONTEÚDO POR ESPECIALISTAS

Quadro de codificação das questões e Categorias do questionário QJC – conforme formulários de análise semântica.

Q	DESCRIÇÃO DAS QUESTÕES
Q1	O Jogo Cooperativo esteve entre os conteúdos da graduação, e foi vivenciado por mim.
Q2	Minha graduação permitiu assimilar conceitos teóricos sobre jogos cooperativos.
Q3	Recebi orientações de professores sobre procedimentos didático-metodológicos a serem empregados em situações específicas de ensino com jogos cooperativos.
Q4	Observei, enquanto estagiário da graduação, práticas de ensino com jogos cooperativos.
Q5	Os conhecimentos que tenho sobre jogos cooperativos, foram em sua maioria, oriundos de minha formação acadêmica inicial.
Q6	Já recebi convites da Instituição em que trabalho, para participar de cursos formativos referentes ao Jogo Cooperativo.
Q7	A necessidade de práticas educativas inclusivas me impulsiona a procurar informações sobre jogos cooperativos.
Q8	Sinto-me motivado (a), diante da realidade escolar, a participar de cursos com o tema jogos cooperativos.
Q9	Participei de eventos de capacitação sobre jogos cooperativos.
Q10	Minha escola disponibiliza materiais instrutivos, tais como, livros e revistas, sobre jogos cooperativos.
Q11	Tenho conhecimento sobre Jogos Cooperativos.
Q12	Não tenho dúvida alguma sobre o propósito das diferentes categorias e subcategorias dos jogos cooperativos, classificadas em: <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – (inversão com rodizio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total) e <u>jogos semi-cooperativos</u> .
Q13	Sou capaz de conceituar cada uma das categorias e subcategorias dos jogos cooperativos ( <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – (inversão com rodizio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total) e <u>jogos semi-cooperativos</u> ).
Q14	Na prática com o Jogo Cooperativo o nível de conhecimento do aluno menos capaz, progride mediante a intervenção de outro aluno mais capaz.
Q15	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>cognitivo</u> dos alunos.
Q16	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>social</u> dos alunos.
Q17	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>afetivo</u> dos alunos.
Q18	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>motor</u> dos alunos.
Q19	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento da <u>moral</u> dos alunos.

Q	DESCRIÇÃO DAS QUESTÕES
Q20	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento <u>integral</u> dos alunos.
Q21	Os jogos cooperativos se fazem presente em minha prática docente.
Q22	Utilizo o Jogo Cooperativo em minha prática docente, com objetivos pedagógicos.
Q23	Faço uso dos jogos cooperativos em forma de conteúdo e/ou metodologia, em todas as turmas que leciono.
Q24	Quando trabalho jogos cooperativos com os alunos, utilizo todas as categorias.
Q25	Percebo que os jogos cooperativos contribuem para a aprendizagem dos alunos.
Q26	Entendo que o Jogo Cooperativo pode ser utilizado para desenvolver didaticamente outros conteúdos.
Q27	Observo que as capacidades dos alunos são desenvolvidas e/ou potencializadas, durante os jogos cooperativos.
Q28	Em minha visão, o Jogo Cooperativo cria possibilidades de aprendizagens diferentes, das existentes no jogo competitivo.
Q29	Minha intenção ao utilizar o Jogo Cooperativo é desenvolver e potencializar a capacidades dos alunos.
Q30	O Jogo Cooperativo precisa de reflexão crítica para alcançar seus objetivos.
Q31	Promover o autoconhecimento do aluno, em relação as suas emoções.
Q32	Incitar a imaginação do aluno, através de abstrações emergidas do contexto cooperativo.
Q33	Contribuir para a construção de conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente.
Q34	Fazer os alunos perceberem a existência de diferentes percepções (formas de pensar), sobre um mesmo fenômeno.
Q35	Desenvolver a atenção do aluno, em relação à coletividade.
Q36	Possibilitar a ampliação do repertório vocábulo do aluno.
Q37	Estimular o uso da memória do aluno, fazendo-o resgatar informações anteriormente assimiladas.
Q38	Proporcionar a formação de uma consciência cooperativa. através do pensar em coletividade.
Q39	Permitir a reflexão sobre a relação individual x coletivo.
Q40	Desenvolver o aspecto cognitivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.
Q41	Integrar membros ao grupo de alunos.
Q42	Promover o convívio entre as diferenças.
Q43	Desenvolver regras coletivas inclusivas.
Q44	Incentivar o surgimento de relacionamentos interpessoais.
Q45	Desenvolver o aspecto social do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.
Q46	Motivar a participação do aluno mediante as ações coletivas a serem desenvolvidas.
Q47	Criar empatia pelo outro é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.
Q48	Evidenciar sentimentos positivos em detrimento dos negativos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.
Q49	Tornar possível a realização de ações conjuntas, independentemente dos laços afetivos.
Q50	Desenvolver o aspecto afetivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.
Q51	Proporcionar a adaptação de atos motores.

Q	DESCRIÇÃO DAS QUESTÕES
Q52	Estimular o desenvolvimento dos sentidos, mais que as habilidades motoras específicas, normalmente ampliadas em outros tipos de jogos (ex: jogo competitivo).
Q53	Promover a execução de movimentos com a ajuda do outro.
Q54	Ampliar o Repertório motor, oriundo da cultura corporal.
Q55	Desenvolver o aspecto motor do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.













QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO QJC	Simplicidade		Facilidade de Leitura		Vocabulário Adequado		Objetividade		Precisa ser Adequado	
	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não
da aula com Jogos Cooperativos.										
49-Tornar possível a realização de ações conjuntas, independentemente dos laços afetivos.										
50-Desenvolver o aspecto afetivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.										
<b>Categoria- Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Motores</b>										
51-Proporcionar a adaptação de atos motores.										
52-Estimular o desenvolvimento dos sentidos, mais que as habilidades motoras específicas, normalmente ampliadas em outros tipos de jogos (ex: jogo competitivo).										
53-Promover a execução de movimentos com a ajuda do outro.										
54-Ampliar o Repertório motor, oriundo da cultura corporal.										
55-Desenvolver o aspecto motor do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.										

A seguir proceda com o parecer técnico científico. Poderá fazer observações e sugestões (exclusões) relacionadas ao questionário.

**Obs: Assinar (utilizar assinatura) ao final.**

## APÊNDICE I – QUADRO DE ALTERAÇÕES DO QJC (PÓS VALIDAÇÃO DE CONTEÚDO)

ITEM	DESCRIÇÃO DO ENUNCIADO
<b>ALTERAÇÕES A PARTIR DA VALIDAÇÃO DE CONTEÚDO – ITENS QUE NÃO OBTIVERAM AO MENOS 1 CLASSIFICAÇÃO NA CATEGORIA ESPERADA.</b>	
Q14	Na prática com o Jogo Cooperativo o nível de conhecimento do aluno menos capaz, progride mediante a intervenção de outro aluno mais capaz.
ALTERAÇÃO	Na prática pedagógica com o Jogo Cooperativo, espera-se que o nível de conhecimento do aluno possa evoluir, mediante a intervenção dos demais.
Q46	Motivar a participação do aluno mediante as ações coletivas a serem desenvolvidas.
ALTERAÇÃO	Proporcionar ações coletivas que possam levar o aluno a sentir-se motivado a participar.
Q52	Estimular o desenvolvimento dos sentidos, mais que as habilidades motoras específicas, normalmente ampliadas em outros tipos de jogos (ex: jogo competitivo).
ALTERAÇÃO	Estimular o desenvolvimento de habilidades motoras específicas.
<b>ALTERAÇÕES A PARTIR DA VALIDAÇÃO CONTEÚDO – ITENS COM APENAS 1 CORRESPONDÊNCIA.</b>	
Q3	Recebi orientações de professores sobre procedimentos didático-metodológicos a serem empregados em situações específicas de ensino com jogos cooperativos.
ALTERAÇÃO	Recebi orientações de professores na graduação, sobre procedimentos didático-metodológicos a serem empregados em situações de ensino com jogos cooperativos.
Q10	Minha escola disponibiliza materiais instrutivos, tais como, livros e revistas, sobre jogos cooperativos.
ALTERAÇÃO	Utilizo materiais instrutivos (como livros, revistas e outros..., disponíveis em meio eletrônico) sobre jogos cooperativos, em minha prática docente.
Q16	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>social</u> dos alunos.
ALTERAÇÃO	O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento social de alunos.
Q17	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>afetivo</u> dos alunos.
ALTERAÇÃO	O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento afetivo de alunos.
Q26	Entendo que o Jogo Cooperativo pode ser utilizado para desenvolver didaticamente outros conteúdos.
ALTERAÇÃO	Entendo que o Jogo Cooperativo pode ser utilizado como metodologia, para desenvolver outros conteúdos, adaptando-se à objetivos pré-estabelecidos.
Q31	Promover o autoconhecimento do aluno, em relação as suas emoções.
ALTERAÇÃO	Promover o autoconhecimento do aluno, incitando-o a refletir sobre seu comportamento no grupo.
Q33	Contribuir para a construção de conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente.
ALTERAÇÃO	Possibilitar a construção de conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente, emergidas nos processos interativos.
Q35	Desenvolver a atenção do aluno, em relação à coletividade.

ITEM	DESCRIÇÃO DO ENUNCIADO
ALTERAÇÃO	Estimular a atenção do aluno, fazendo-o perceber o contexto cooperativo onde está inserido.
Q39	Permitir a reflexão sobre a relação individual x coletivo.
ALTERAÇÃO	Favorecer a reflexão sobre a relação do indivíduo com o seu grupo.
Q49	Tornar possível a realização de ações conjuntas, independentemente dos laços afetivos.
ALTERAÇÃO	Incentivar o trabalho em grupo, independentemente do relacionamento afetivo que os alunos possuam entre si.
Q53	Promover a execução de movimentos com a ajuda do outro.
ALTERAÇÃO	Promover a execução de movimentos corporais com a ajuda do outro.
<b>ALTERAÇÕES A PARTIR DA VALIDAÇÃO SEMÂNTICA</b>	
Q15	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>cognitivo</u> dos alunos.
ALTERAÇÃO	O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento cognitivo de alunos.
Q18	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento do aspecto <u>motor</u> dos alunos.
ALTERAÇÃO	O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento motor de alunos.
Q19	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento da <u>moral</u> dos alunos.
ALTERAÇÃO	O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento da moral de alunos.
Q20	O Jogo Cooperativo tem maior influência, do que outros tipos de jogos (ex: competitivos, simbólicos...), para o desenvolvimento <u>integral</u> dos alunos.
ALTERAÇÃO	O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento integral de alunos.
Q27	Observo que as capacidades dos alunos são desenvolvidas e/ou potencializadas, durante os jogos cooperativos.
ALTERAÇÃO	Observo que as capacidades (físicas, sociais, afetivas e cognitivas) dos alunos podem ser desenvolvidas, durante os jogos cooperativos.
Q28	Em minha visão, o Jogo Cooperativo cria possibilidades de aprendizagens diferentes, das existentes no jogo competitivo.
ALTERAÇÃO	Em minha visão, o Jogo Cooperativo cria possibilidades de aprendizagens, tal qual, em outros tipos de jogos.
Q29	Minha intenção ao utilizar o Jogo Cooperativo é potencializar as capacidades dos alunos.
ALTERAÇÃO	Minha intenção ao utilizar o Jogo Cooperativo é potencializar as capacidades físicas, sociais, afetivas e cognitivas dos alunos.
Q30	O Jogo Cooperativo precisa de reflexão crítica para alcançar seus objetivos.
ALTERAÇÃO	Acredito que o Jogo Cooperativo precisa de reflexão crítica, através da mediação do professor, para alcançar efetivamente seus objetivos.
Q36	Possibilitar a ampliação do repertório vocabulário do aluno.
ALTERAÇÃO	Instigar a ampliação do repertório vocabulário do aluno, explicando o significado de expressões e palavras que podem ser proferidas (ditas), durante o contexto cooperativo.

## APÊNDICE J – FORMULÁRIO DE VALIDAÇÃO SEMÂNTICA - PROFESSORES

### INSTRUMENTO DE VALIDAÇÃO SEMÂNTICA



Nome do participante: \_\_\_\_\_

1) Marque com um X, as correspondências compreendidas de 1 (discordo muito) a 5 (concordo muito) de acordo com a sua opinião sobre as seguintes afirmativas do Questionário Jogos Cooperativos (QJC), anteriormente respondido, em relação aos critérios SIMPLICIDADE, FACILIDADE DE LEITURA, VOCABULÁRIO ADEQUADO, OBJETIVIDADE e se PRECISA SER ADEQUADO. Onde:

1	2	3	4	5
Discordo Muito	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo muito

Observe o exemplo a seguir:

Categoria sentimentos	SIMPLICIDADE					FACILIDADE DE LEITURA					VOCABULÁRIO ADEQUADO					OBJETIVIDADE					PRECISA SER ADEQUADO				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Eu estou feliz.					x					x					x					x	x				
Eu me entristeço.					x					x					x		x								x

Nesse caso, o participante respondente, concordou totalmente (5) com os critérios: simplicidade, facilidade de leitura, vocabulário adequado e objetividade da proposição EU ESTOU FELIZ, porém discordou totalmente (1) do critério precisa ser adequado. Já na 2ª proposição, o respondente não concordou (2) com a objetividade do item EU ME ENTRISTEÇO e sugeriu a adequação da proposição.

Prossiga com análise na página seguinte, observando atentamente a correlação dos itens com os seus respectivos critérios.

Análise:

	SIMPLICIDADE					FACILIDADE DE LEITURA					VOCABULÁRIO ADEQUADO					OBJETIVIDADE					PRECISA SER ADEQUADO				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
<b>Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos</b>																									
O Jogo Cooperativo esteve entre os conteúdos da graduação, e foi vivenciado por mim.																									
Minha graduação permitiu assimilar conceitos teóricos sobre jogos cooperativos.																									
Recebi orientações de professores na graduação, sobre procedimentos, didático-metodológicos a serem empregados em situações de ensino com jogos cooperativos.																									
Observei, enquanto estagiário da graduação, práticas de ensino com jogos cooperativos.																									
Os conhecimentos que tenho sobre jogos cooperativos foram, em sua maioria, oriundos de minha formação acadêmica inicial.																									
<b>TOTAL</b>																									
<b>Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos</b>																									
Já recebi convites da Instituição em que trabalho, para participar de cursos formativos referentes ao Jogo Cooperativo.																									
A necessidade de práticas educativas inclusivas me impulsiona a procurar informações sobre jogos cooperativos, em																									

	SIMPLICIDADE					FACILIDADE DE LEITURA					VOCABULÁRIO ADEQUADO					OBJETIVIDADE					PRECISA SER ADEQUADO				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
materiais instrutivos e cursos de aperfeiçoamento.																									
Sinto-me motivado (a), diante da realidade escolar, a participar de cursos com o tema jogos cooperativos.																									
Participei de eventos de capacitação sobre jogos cooperativos.																									
Utilizo materiais instrutivos (como livros, revistas e outros..., disponíveis em meio eletrônico) sobre jogos cooperativos, em minha prática docente.																									
<b>TOTAL</b>																									
<b>Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos</b>																									
Minha experiência docente permite-me afirmar que possuo conhecimento sobre Jogos Cooperativos.																									
Não tenho dúvida alguma sobre o propósito das diferentes categorias e subcategorias dos jogos cooperativos, classificadas em: <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – (inversão com rodízio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total) e <u>jogos semi-cooperativos</u> .																									



	SIMPLICIDADE					FACILIDADE DE LEITURA					VOCABULÁRIO ADEQUADO					OBJETIVIDADE					PRECISA SER ADEQUADO				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Sou capaz de conceituar (explicar os objetivos e a forma organizacional) cada uma das categorias e subcategorias dos jogos cooperativos, ( <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – [Subcategoria: inversão com rodizio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total] e <u>jogos semi-cooperativos</u> ).																									
Na prática pedagógica com o Jogo Cooperativo, espera-se que o nível de conhecimento do aluno possa evoluir, mediante a intervenção dos demais.																									
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado objetivando-se a ênfase no desenvolvimento cognitivo de alunos.																									
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento social de alunos.																									
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento afetivo de alunos.																									
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento motor de alunos.																									
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento da moral de alunos.																									

	SIMPLICIDADE					FACILIDADE DE LEITURA					VOCABULÁRIO ADEQUADO					OBJETIVIDADE					PRECISA SER ADEQUADO				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento integral de alunos.																									
Os jogos cooperativos se fazem presente em minha prática docente.																									
Utilizo o Jogo Cooperativo, em minha prática docente, com o objetivo pedagógico.																									
Aplico os jogos cooperativos em forma de conteúdo e/ou metodologia, em todas as turmas que leciono.																									
Quando trabalho jogos cooperativos com os alunos, utilizo todas as categorias.																									
Percebo que os jogos cooperativos podem contribuir para a aprendizagem dos alunos.																									
Entendo que o Jogo Cooperativo pode ser utilizado como metodologia, para desenvolver outros conteúdos, adaptando-se, à objetivos pré-estabelecidos.																									
Observo que as capacidades (físicas, sociais, afetivas e cognitivas) dos alunos podem ser desenvolvidas, durante os jogos cooperativos.																									
Em minha visão, o Jogo Cooperativo cria possibilidades de aprendizagens, tal qual, em outros tipos de jogos.																									
Minha intenção ao utilizar o Jogo Cooperativo é potencializar as capacidades físicas, sociais, afetivas e cognitivas dos alunos.																									

	SIMPLICIDADE					FACILIDADE DE LEITURA					VOCABULÁRIO ADEQUADO					OBJETIVIDADE					PRECISA SER ADEQUADO				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Acredito que o Jogo Cooperativo precisa de reflexão crítica, através da mediação do professor, para alcançar efetivamente seus objetivos.																									
<b>TOTAL</b>																									
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Cognitivos</b>																									
Estimular a atenção do aluno, fazendo-o perceber o contexto cooperativo onde está inserido.																									
Incitar a imaginação do aluno, através de abstrações emergidas do contexto cooperativo.																									
Possibilitar a construção de conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente, emergidas nos processos interativos.																									
Fazer os alunos perceberem a existência de diferentes percepções (formas de pensar), sobre um mesmo fenômeno.																									
Estimular a atenção do aluno, fazendo-o perceber o contexto cooperativo onde está inserido.																									
Instigar a ampliação do repertório vocábulo do aluno, explicando o significado de expressões e palavras que podem ser proferidas (ditas), durante o contexto cooperativo.																									

	SIMPLICIDADE					FACILIDADE DE LEITURA					VOCABULÁRIO ADEQUADO					OBJETIVIDADE					PRECISA SER ADEQUADO				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Estimular o uso da memória do aluno, fazendo-o resgatar informações anteriormente assimiladas.																									
Proporcionar a formação de uma consciência cooperativa, através do pensar em coletividade.																									
Favorecer a reflexão sobre a relação do indivíduo com o seu grupo.																									
Desenvolver o aspecto cognitivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.																									
<b>TOTAL</b>																									
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Socializadores</b>																									
Integrar membros ao grupo de alunos, através de diferentes composições de membros na equipe.																									
Promover o convívio entre as diferenças.																									
Desenvolver regras coletivas inclusivas.																									
Incentivar a interação entre os alunos, fazendo-os estabelecer comunicação e/ou contato entre si.																									
Desenvolver o aspecto social do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.																									
<b>TOTAL</b>																									

	SIMPLICIDADE					FACILIDADE DE LEITURA					VOCABULÁRIO ADEQUADO					OBJETIVIDADE					PRECISA SER ADEQUADO				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Afetivos</b>																									
Proporcionar ações coletivas que possam levar o aluno a sentir-se motivado a participar.																									
Criar empatia pelo outro é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.																									
Evidenciar sentimentos positivos em detrimento dos negativos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.																									
Incentivar o trabalho em grupo, independentemente do relacionamento afetivo que os alunos possuam entre si.																									
Desenvolver o aspecto afetivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.																									
<b>TOTAL</b>																									
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Motores</b>																									
Proporcionar a adaptação de atos motores.																									
Estimular o desenvolvimento de habilidades motoras específicas.																									
Promover a execução de movimentos corporais com a ajuda do outro.																									
Ampliar o Repertório motor, oriundo da cultura corporal.																									
Desenvolver o aspecto motor do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.																									
<b>TOTAL</b>																									

## APÊNDICE K – QUESTIONÁRIO QJC FINAL



### 1 – Identificação

Sexo:	<input type="checkbox"/> Feminino <input type="checkbox"/> Masculino
Sobre a Instituição em que concluiu a graduação.	<input type="checkbox"/> Pública <input type="checkbox"/> Privada
	Ano de Conclusão:
Sua graduação foi:	<input type="checkbox"/> Bacharelado com Licenciatura <input type="checkbox"/> Licenciatura
Pós-graduação, nível de especialização, na área de atuação	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
Mestrado na área de atuação	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
Nome da Escola em que atua:	
Carga horária nessa escola:	<input type="checkbox"/> 20 horas <input type="checkbox"/> 40 horas
Anos (Séries) em que atua nessa escola:	<input type="checkbox"/> 6º <input type="checkbox"/> 7º <input type="checkbox"/> 8º <input type="checkbox"/> 9º
Descreva ao lado o tempo aproximado, em anos, do exercício da profissão. (Ex: 2 anos e meio).	

2 – Marque com um X, as correspondências compreendidas de 1 (discordo muito) a 5 (concordo muito) de acordo com a sua opinião sobre as seguintes afirmativas em relação a sua formação e sua concepção sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos. Onde:

1	2	3	4	5
Discordo Muito	Discordo	Não concordo nem discordo	Concordo	Concordo muito

**Observação: O espaço correspondente a somatória dos itens (TOTAL), é destinado ao preenchimento da pesquisadora.**

<b>Formação Inicial em relação aos Jogos Cooperativos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
O Jogo Cooperativo esteve entre os conteúdos da graduação, e foi vivenciado por mim.					
Minha graduação permitiu assimilar conceitos teóricos sobre jogos cooperativos.					
Recebi orientações de professores na graduação, sobre procedimentos, didático-metodológicos a serem empregados em situações de ensino com jogos cooperativos.					
Observei, enquanto estagiário da graduação, práticas de ensino com jogos cooperativos.					
Os conhecimentos que tenho sobre jogos cooperativos foram, em sua maioria, oriundos de minha formação acadêmica inicial.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Qualificação Profissional em relação aos Jogos Cooperativos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Já recebi convites da Instituição em que trabalho, para participar de cursos formativos referentes ao Jogo Cooperativo.					
A necessidade de práticas educativas inclusivas me impulsiona a procurar informações sobre jogos cooperativos, em materiais instrutivos e cursos de aperfeiçoamento.					
Sinto-me motivado (a), diante da realidade escolar, a participar de cursos com o tema jogos cooperativos.					
Participei de eventos de capacitação sobre jogos cooperativos.					
Utilizo materiais instrutivos (como livros, revistas e outros..., disponíveis em meio eletrônico) sobre jogos cooperativos, em minha prática docente.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Conhecimento Acumulado - Domínio e aplicação dos Jogos Cooperativos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Minha experiência docente permite-me afirmar que possuo conhecimento sobre Jogos Cooperativos.					
Não tenho dúvida alguma sobre o propósito das diferentes categorias e subcategorias dos jogos cooperativos, classificadas em: <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – (inversão com rodízio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total) e <u>jogos semi-cooperativos</u> .					
Sou capaz de conceituar (explicar os objetivos e a forma organizacional) cada uma das categorias e subcategorias dos jogos cooperativos, ( <u>jogos cooperativos sem perdedores/ jogos cooperativos de resultado coletivo/ jogos cooperativos de inversão</u> – [Subcategoria: inversão com rodízio; inversão de pontuador; inversão de placar e inversão total] e <u>jogos semi-cooperativos</u> ).					
Na prática pedagógica com o Jogo Cooperativo, espera-se que o nível de conhecimento do aluno possa evoluir, mediante a intervenção dos demais.					
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado objetivando-se a ênfase no desenvolvimento cognitivo de alunos.					
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento social de alunos.					
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento afetivo de alunos.					
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento motor de alunos.					

O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento da moral de alunos.					
O Jogo Cooperativo pode ser aplicado, objetivando-se a ênfase no desenvolvimento integral de alunos.					
Os jogos cooperativos se fazem presente em minha prática docente.					
Utilizo o Jogo Cooperativo, em minha prática docente, com o objetivo pedagógico.					
Aplico os jogos cooperativos em forma de conteúdo e/ou metodologia, em todas as turmas que leciono.					
Quando trabalho jogos cooperativos com os alunos, utilizo todas as categorias.					
Percebo que os jogos cooperativos podem contribuir para a aprendizagem dos alunos.					
Entendo que o Jogo Cooperativo pode ser utilizado como metodologia, para desenvolver outros conteúdos, adaptando-se, à objetivos pré-estabelecidos.					
Observo que as capacidades (físicas, sociais, afetivas e cognitivas) dos alunos podem ser desenvolvidas, durante os jogos cooperativos.					
Em minha visão, o Jogo Cooperativo cria possibilidades de aprendizagens, tal qual, em outros tipos de jogos.					
Minha intenção ao utilizar o Jogo Cooperativo é potencializar as capacidades físicas, sociais, afetivas e cognitivas dos alunos.					
Acredito que o Jogo Cooperativo precisa de reflexão crítica, através da mediação do professor, para alcançar efetivamente seus objetivos.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Cognitivos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Estimular a atenção do aluno, fazendo-o perceber o contexto cooperativo onde está inserido.					
Incitar a imaginação do aluno, através de abstrações emergidas do contexto cooperativo.					
Possibilitar a construção de conceitos científicos, a partir das inferências do grupo e da intervenção docente, emergidas nos processos interativos.					
Fazer os alunos perceberem a existência de diferentes percepções (formas de pensar), sobre um mesmo fenômeno.					
Estimular a atenção do aluno, fazendo-o perceber o contexto cooperativo onde está inserido.					
Instigar a ampliação do repertório vocábulo do aluno, explicando o significado de expressões e palavras que podem ser proferidas (ditas), durante o contexto cooperativo.					
Estimular o uso da memória do aluno, fazendo-o resgatar informações anteriormente assimiladas.					
Proporcionar a formação de uma consciência cooperativa, através do pensar em coletividade.					
Favorecer a reflexão sobre a relação do indivíduo com o seu grupo.					
Desenvolver o aspecto cognitivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Socializadores</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>



Integrar membros ao grupo de alunos, através de diferentes composições de membros na equipe.					
Promover o convívio entre as diferenças.					
Desenvolver regras coletivas inclusivas.					
Incentivar a interação entre os alunos, fazendo-os estabelecer comunicação e/ou contato entre si.					
Desenvolver o aspecto social do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Afetivos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Proporcionar ações coletivas que possam levar o aluno a sentir-se motivado a participar.					
Criar empatia pelo outro é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
Evidenciar sentimentos positivos em detrimento dos negativos é objetivo da aula com Jogos Cooperativos.					
Incentivar o trabalho em grupo, independentemente do relacionamento afetivo que os alunos possuam entre si.					
Desenvolver o aspecto afetivo do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					
<b>Finalidades dos Jogos Cooperativos - Objetivos Motores</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Proporcionar a adaptação de atos motores.					
Estimular o desenvolvimento de habilidades motoras específicas.					
Promover a execução de movimentos corporais com a ajuda do outro.					
Ampliar o Repertório motor, oriundo da cultura corporal.					
Desenvolver o aspecto motor do aluno, independentemente da categoria ou subcategoria de Jogo Cooperativo adotado.					
<b>TOTAL</b>					

**ANEXOS**

ANEXO A – CARTA DE APRESENTAÇÃO – SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO .....	194
ANEXO B – CARTA DE APRESENTAÇÃO – LABORATÓRIO DE EXERCÍCIO E ESPORTE – DEF. UFPR .....	196
ANEXO C – CARTA DE APRESENTAÇÃO – ESPECIALISTA .....	197
ANEXO D – TERMO DE CONSENTIMENTO - INFORMADO LIVRE E ESCLARECIDO – ESTUDO PILOTO.....	199
ANEXO E - TERMO DE CONSENTIMENTO GRUPO FOCAL .....	201
ANEXO F - TERMO DE CONSENTIMENTO ESPECIALISTA.....	203
ANEXO G – DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO DO PARTICIPANTE.....	205
ANEXO H – DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO DO PARTICIPANTE ESPECIALISTA.....	206

## ANEXO A – CARTA DE APRESENTAÇÃO – SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SETOR DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO



Curitiba, 26 de Setembro de 2014.

Senhor(a),

Por meio desta apresentamos a mestrandia **Giseli Sikora**, devidamente matriculado (a) nesta Instituição de ensino (UFPR), no Programa de Pós-Graduação de Educação, no Curso de Mestrado em Educação, na Linha Cognição, Desenvolvimento e Aprendizagem, responsável pelo projeto de pesquisa intitulado “**A Concepção Docente Sobre as Finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar: Construção de Instrumento Avaliativo**”. O objetivo do estudo é construir o instrumento avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar.

Na oportunidade, solicitamos autorização para que seja realizada a pesquisa através da coleta de dados mediante a aplicação do questionário (QJC), em professores de Educação Física, que atuam na rede municipal de ensino de Curitiba, do 6° ao 9° ano. Para tanto, solicitamos autorização para entrar em contato com as 11 escolas, da rede, e aplicar o questionário aos 37 professores, no estudo piloto, na forma de teste. Esse procedimento será realizado se houver assinatura do Termo de Consentimento Livre Esclarecido pelo professor. Os recursos necessários serão uma sala, com mesa e cadeira, disponibilizada pela escola. Os demais recursos serão fornecidos pela pesquisadora.

Queremos informar que o caráter ético desta pesquisa assegura a preservação da identidade das pessoas participantes, conforme a resolução 466/ 2012 do CNS e complementares.

Uma das metas para a realização deste estudo é o comprometimento do pesquisador (a) em possibilitar, aos participantes, um retorno dos resultados da pesquisa. Solicitamos ainda a permissão para a divulgação desses resultados e suas respectivas conclusões, em forma de pesquisa, preservando sigilo e ética, conforme

termo de consentimento livre que será assinado pelo participante. Esclarecemos que tal autorização é uma pré-condição.

Agradecemos vossa compreensão e colaboração no processo de desenvolvimento deste (a) futuro (a) profissional para iniciação à pesquisa científica. Em caso de dúvida você pode procurar a coordenação do PPGE da UFPR pelo telefone: (41)-3360-5117 ou pelo e-mail: ppge.ufpr@gmail.com

Atenciosamente,

---

**Giseli Sikora**

Aluna de Mestrado

---

**Prof. Dr. Valdomiro de Oliveira**

Professor Orientador

Programa de Pós-Graduação em Educação

Universidade Federal do Paraná

## ANEXO B – CARTA DE APRESENTAÇÃO – LABORATÓRIO DE EXERCÍCIO E ESPORTE – DEF. UFPR



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SETOR DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO



Curitiba, 11 de Novembro de 2014

Senhor (a),

Por meio desta apresentamos a mestrandia **Giseli Sikora**, devidamente matriculado (a) nesta Instituição de ensino (UFPR), no Programa de Pós-Graduação de Educação, no Curso de Mestrado em Educação, na Linha Cognição, Desenvolvimento e Aprendizagem, responsável pelo projeto de pesquisa intitulado “**A Concepção Docente Sobre as Finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar: Construção de Instrumento Avaliativo**”. O objetivo do estudo é construir o instrumento avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar.

Na oportunidade, solicitamos sua colaboração para a presente pesquisa. Para tal, solicitamos a disponibilidade de uma sala, que disponha de recursos estruturais, para a realização de um estudo em grupo focal, com 5 participantes, professores de Educação Física.

Queremos informar que o caráter ético desta pesquisa segue os padrões estabelecidos na resolução 466/ 2012 do CNS e complementares.

Agradecemos vossa compreensão e colaboração no processo de desenvolvimento deste (a) futuro (a) profissional e da iniciação à pesquisa científica. Em caso de dúvida você pode procurar a coordenação do PPGE da UFPR pelo telefone: (41)-3360-5117 ou pelo e-mail: [ppge.ufpr@gmail.com](mailto:ppge.ufpr@gmail.com)

Atenciosamente,

---

**Giseli Sikora**

Aluna de Mestrado

---

**Prof. Dr. Valdomiro de Oliveira**

Professor Orientador

Programa de Pós-Graduação em Educação  
Universidade Federal do Paraná

**ANEXO C – CARTA DE APRESENTAÇÃO – ESPECIALISTA**

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SETOR DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO



Curitiba, 11 de Novembro de 2014

Senhor (a),

Por meio desta apresentamos a mestranda **Giseli Sikora**, devidamente matriculado (a) nesta Instituição de ensino (UFPR), no Programa de Pós-Graduação de Educação, no Curso de Mestrado em Educação, na Linha Cognição, Desenvolvimento e Aprendizagem, responsável pelo projeto de pesquisa intitulado “**A Concepção Docente Sobre as Finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar: Construção de Instrumento Avaliativo**”. O objetivo do estudo é construir o instrumento avaliativo direcionado a investigar a concepção docente sobre as finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar.

Na oportunidade, solicitamos sua colaboração para a presente pesquisa. Seus conhecimentos serão úteis na validação de conteúdo do questionário (QJC), que será aplicado em professores de Educação Física. Para tanto solicitamos sua cooperação para que este questionário seja construído e validado, contribuindo para o aprofundamento dos estudos de Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar.

Queremos informar que o caráter ético desta pesquisa assegura a preservação da identidade das pessoas participantes, conforme a resolução 466/ 2012 do CNS e complementares.

Uma das metas para a realização deste estudo é o comprometimento do pesquisador (a) em possibilitar, aos participantes, um retorno dos resultados da pesquisa. Solicitamos ainda a permissão para a divulgação desses resultados e suas respectivas conclusões, em forma de pesquisa, preservando sigilo e ética, conforme termo de consentimento livre que será assinado pela vossa pessoa. Esclarecemos que tal autorização é uma pré-condição.

Agradecemos vossa compreensão e colaboração no processo de desenvolvimento deste (a) futuro (a) profissional e da iniciação à pesquisa científica. Em caso de dúvida você pode procurar a coordenação do PPGE da UFPR pelo telefone: (41)-3360-5117 ou pelo e-mail: ppge.ufpr@gmail.com

Atenciosamente,

---

**Giseli Sikora**

Aluna de Mestrado

---

**Prof. Dr. Valdomiro de Oliveira**

Professor Orientador

Programa de Pós-Graduação em Educação

Universidade Federal do Paraná

## ANEXO D – TERMO DE CONSENTIMENTO - INFORMADO LIVRE E ESCLARECIDO – ESTUDO PILOTO



Caro professor (a) \_\_\_\_\_, você está sendo convidado (a) para participar de uma pesquisa intitulada “A Concepção Docente Sobre As Finalidades Dos Jogos Cooperativos Na Educação Física Escolar: Construção De Instrumento Avaliativo”, que será realizada pela mestranda Giseli Sikora, orientada pelo Prof. Dr. Valdomiro de Oliveira, ambos vinculados ao Programa de Pós Graduação em Educação, da Universidade Federal do Paraná. Por gentileza leia com a atenção esse termo e ao final decida se participará da pesquisa.

### **O que significa consentimento?**

O consentimento significa que você concorda em fazer parte do grupo de professores, pertencentes a população de uma pesquisa. Serão respeitados seus direitos e você receberá todas as informações por mais simples que possam parecer. Pode ser que este documento denominado TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO contenha palavras que você não entenda. Por favor, peça ao responsável pela pesquisa ou à equipe do estudo para explicar qualquer palavra ou informação que você não entenda claramente.

- a) O objetivo desta pesquisa é construir instrumento avaliativo capaz investigar a concepção docente sobre as finalidades dos jogos cooperativos na educação física escolar.
- b) Caso você aceite participar da pesquisa, deverá preencher dois formulários, um em escala Likert e o outro de classificação semântica. Esse questionário é composto por perguntas que tem por objetivo investigar a concepção docente sobre as Finalidades dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar.
- c) O questionário será aplicado pela pesquisadora, na forma de teste, no momento da permanência, ou seja, durante o tempo destinado ao professor para realizar o planejamento de suas aulas, o tempo médio de aplicação será de 30 minutos. As datas e os horários da aplicação dos questionários serão agendados previamente com a anuência da direção, equipe pedagógica e do corpo docente da Escola.
- d) A pesquisa não traz risco ao participante, apenas você pode experimentar algum desconforto, em relação à algumas preposições reflexivas sobre a sua prática profissional, porém se você se sentir incomodado, tem direito de não responder, bem como, qualquer outro questionamento que o leve a sentir-se desconfortado.

Rubricas: Participante da Pesquisa _____ Pesquisador Responsável _____ Orientador _____
--

Comitê de ética em Pesquisa do Setor de Ciências da Saúde da UFPR Rua Pe. Camargo, 280 – 2º andar – Alto da Glória – Curitiba-PR –CEP:80060-240 Tel (41)3360-7259 - e-mail: cometica.saude@ufpr.br
--



e) Os benefícios esperados com essa pesquisa são: Construção de instrumento capaz de investigar as finalidades dos jogos cooperativos na Educação Física Escolar, que permitirá a compreensão das práticas pedagógicas dos jogos cooperativos desenvolvidas pelos professores, atualmente, nas aulas de Educação Física; Entendimento de como o ambiente dos jogos cooperativos é percebido pelos professores, como ambiente contributivo ao desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor dos alunos, e como essa temática pode colaborar para o avanço científico, e possibilitar reflexões para a melhora do ensino na área da Educação Física Escolar.

f) A pesquisadora Giseli Sikora, mestranda, e o Prof. Dr. Valdomiro, orientador desta pesquisa, responsáveis por este estudo e pelo tratamento das informações, poderão ser contatados pelos endereços eletrônicos: [gi.mclima@yahoo.com.br](mailto:gi.mclima@yahoo.com.br) (Giseli) ou [voliveira@ufpr.br](mailto:voliveira@ufpr.br) (Valdomiro), pelos telefones: (041) 99349382 (Giseli) em qualquer horário e dia da semana, ou (041) 3360-4328 (Valdomiro) em horário comercial, ou ainda nos endereços comerciais: Rua Silvestre Jarek, 551, Centro, CEP: 83535-000, Campo Magro-PR, de segunda a sexta-feira, das 13h30 as 17h00 (Giseli), ou na Rua Coração de Maria, 92, Departamento de Educação Física, Jardim Botânico, CEP 80215-370, Curitiba-PR, em horário comercial, de segunda a sexta-feira (Valdomiro), para esclarecer eventuais dúvidas que você possa ter e fornecer-lhe as informações que queira, antes, durante ou depois de encerrado o estudo.

g) A sua participação neste estudo é voluntária, e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado.

h) As informações relacionadas ao estudo poderão ser conhecidas apenas pela pesquisadora e pelo seu orientador. No entanto, se qualquer informação for divulgada em relatório ou publicação científica, o nome do participante não será revelado, e sim substituído por um código ou nome fictício, respeitando-se completamente o seu anonimato.

i) As despesas necessárias para a realização da pesquisa, não são de sua responsabilidade e pela participação no estudo o participante não receberá qualquer valor em dinheiro.

Eu concordo voluntariamente em participar deste estudo.

\_\_\_\_\_  
(Assinatura do participante de pesquisa)

Rubricas: Participante da Pesquisa _____ Pesquisador Responsável _____ Orientador _____
--

\_\_\_\_\_  
Assinatura da Pesquisadora

Curitiba, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2015.

Comitê de ética em Pesquisa do Setor de Ciências da Saúde da UFPR Rua Pe. Camargo, 280 – 2º andar – Alto da Glória – Curitiba-PR – CEP:80060-240 Tel (41)3360-7259 - e-mail: cometica.saude@ufpr.br
---



**ANEXO E - TERMO DE CONSENTIMENTO**  
**INFORMADO LIVRE E ESCLARECIDO**  
**GRUPO FOCAL**



Caro professor (a) \_\_\_\_\_, você está sendo convidado (a) para participar de uma pesquisa intitulada “A Concepção Docente Sobre As Finalidades Dos Jogos Cooperativos Na Educação Física Escolar: Construção De Instrumento Avaliativo”, que será realizada pela mestranda Giseli Sikora, orientada pelo Prof. Dr. Valdomiro de Oliveira, ambos vinculados ao Programa de Pós Graduação em Educação, da Universidade Federal do Paraná. Por gentileza leia com a atenção esse termo e ao final decida se participará da pesquisa.

**O que significa consentimento?**

O consentimento significa que você concorda em fazer parte do grupo de professores, pertencentes a população de uma pesquisa. Serão respeitados seus direitos e você receberá todas as informações por mais simples que possam parecer. Pode ser que este documento denominado TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO contenha palavras que você não entenda. Por favor, peça ao responsável pela pesquisa ou à equipe do estudo para explicar qualquer palavra ou informação que você não entenda claramente.

- a) O objetivo desta pesquisa é construir instrumento avaliativo capaz investigar a concepção docente sobre as finalidades dos jogos cooperativos na educação física escolar.
- b) Caso você aceite participar da pesquisa, deverá participar da discussão organizada pela investigadora, mediante ao estudo de grupo focal. Essa discussão terá o áudio e o vídeo gravado e será composta por perguntas com o objetivo de verificar a relevância do perfil profissional, o conhecimento acumulado sobre jogos cooperativos e as intenções dos professores de Educação Física Escolar na utilização dos Jogos Cooperativos; buscando Identificar, os elementos que compõem a prática docente com jogos cooperativos, os propósitos e as contribuições da utilização desse tipo de jogo e os momentos em que os Jogos Cooperativos são utilizados na prática pedagógica a fim de conseguir, de posse dessas informações, correlacionar com as questões Likert do Questionário Jogos Cooperativos (QJC) e assim justificá-lo, ou alterá-lo.
- c) A discussão será conduzida pela pesquisadora, em consonância com a disponibilidade do grupo de professores convidados a participar. O Laboratório de Exercício e Esporte da UFPR, localizado a Rua Coração de Maria, 92, Departamento de Educação Física, Jardim Botânico, CEP 80215-370, Curitiba-PR, será utilizado como local pra a realização do grupo focal. A data e horário da reunião serão marcados previamente com a anuência de todos os participantes, sem que ocorram prejuízos à vida profissional dos mesmos. O tempo de duração previsto inicialmente será de 60 minutos.
- d) A pesquisa não traz risco ao participante, apenas você pode experimentar algum desconforto, em relação aos equipamentos eletrônicos, dispostos a gravação de áudio e vídeo, como também, em relação à exposição perante o grupo, porém caso sinta-se desconfortável, tem direito de não responder, qualquer questionamento que o leve a sentir-se incomodado ou inseguro.

Rubricas:

Participante da Pesquisa \_\_\_\_\_

Pesquisador Responsável \_\_\_\_\_

Orientador \_\_\_\_\_

Comitê de ética em Pesquisa do Setor de Ciências da Saúde da  
 Rua Pe. Camargo, 280 – 2º andar – Alto da Glória – Curitiba-PR – CEP:80060-240  
 Tel (41)3360-7259 - e-mail: cometica.saude@ufpr.br

- e) Os benefícios esperados com essa pesquisa são: Construção de instrumento capaz de investigar as finalidades dos jogos cooperativos na Educação Física Escolar, que permitirá a

compreensão das práticas pedagógicas dos jogos cooperativos desenvolvidas pelos professores, atualmente, nas aulas de educação física; Entendimento de como o ambiente dos jogos cooperativos é percebido pelos professores, como ambiente contributivo ao desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor dos alunos, e como essa temática pode colaborar para o avanço científico, e possibilitar reflexões para a melhora do ensino na área da educação física escolar.

f) A pesquisadora Giseli Sikora, mestranda, e o Prof. Dr. Valdomiro, orientador desta pesquisa, responsáveis por este estudo e pelo tratamento das informações, poderão ser contatados pelos endereços eletrônicos: [gi.mclima@yahoo.com.br](mailto:gi.mclima@yahoo.com.br) (Giseli) ou [voliveira@ufpr.br](mailto:voliveira@ufpr.br) (Valdomiro), pelos telefones: (041) 99349382 (Giseli) em qualquer horário e dia da semana, ou (041) 3360-4328 (Valdomiro) em horário comercial, ou ainda nos endereços comerciais: Rua Silvestre Jarek, 551, Centro, CEP: 83535-000, Campo Magro-PR, de segunda a sexta-feira, das 13h30 as 17h00 (Giseli), ou na Rua Coração de Maria, 92, Departamento de Educação Física, Jardim Botânico, CEP 80215-370, Curitiba-PR, em horário comercial, de segunda a sexta-feira (Valdomiro), para esclarecer eventuais dúvidas que você possa ter e fornecer-lhe as informações que queira, antes, durante ou depois de encerrado o estudo.

g) A sua participação neste estudo é voluntária, e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado.

h) As informações relacionadas ao estudo poderão ser conhecidas apenas pela pesquisadora e pelo seu orientador. No entanto, se qualquer informação for divulgada em relatório ou publicação científica, o nome do participante não será revelado, e sim substituído por um código ou nome fictício, respeitando-se completamente o seu anonimato.

i) As despesas necessárias para a realização da pesquisa, não são de sua responsabilidade e pela participação no estudo o participante não receberá qualquer valor em dinheiro.

Eu concordo voluntariamente em participar deste estudo.

\_\_\_\_\_  
(Assinatura do participante de pesquisa)

\_\_\_\_\_  
Assinatura da Pesquisadora

Curitiba, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2015.

Rubricas: Participante da Pesquisa _____ Pesquisador Responsável _____ Orientador _____
--

Comitê de ética em Pesquisa do Setor de Ciências da Saúde da UFPR Rua Pe. Camargo, 280 – 2º andar – Alto da Glória – Curitiba-PR – CEP:80060-240 Tel (41)3360-7259 - e-mail: cometica.saude@ufpr.br
---



**ANEXO F - TERMO DE CONSENTIMENTO  
INFORMADO LIVRE E ESCLARECIDO  
ESPECIALISTA**



Caro professor(a) especialista \_\_\_\_\_, você está sendo convidado (a) para participar de uma pesquisa intitulada “A Concepção Docente Sobre As Finalidades Dos Jogos Cooperativos Na Educação Física Escolar: Construção De Instrumento Avaliativo”, que será realizada pela mestrandia Giseli Sikora, orientada pelo Prof. Dr. Valdomiro de Oliveira, ambos vinculados ao Programa de Pós Graduação em Educação, da Universidade Federal do Paraná. Por gentileza leia com a atenção esse termo e ao final decida se participará da pesquisa.

**O que significa consentimento?**

O consentimento significa que você concorda em fazer parte do grupo de professores, pertencentes à população de uma pesquisa. Serão respeitados seus direitos e você receberá todas as informações por mais simples que possam parecer. Pode ser que este documento denominado TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO contenha palavras que você não entenda. Por favor, peça ao responsável pela pesquisa ou à equipe do estudo para explicar qualquer palavra ou informação que você não entenda claramente.

- a) O objetivo desta pesquisa é construir instrumento avaliativo capaz investigar a concepção docente sobre as finalidades dos jogos cooperativos na educação física escolar.
- b) Caso você aceite participar da pesquisa, deverá participar validação de conteúdo, mediante a análise do Questionário Jogos Cooperativos (QJC). Esse questionário é formulado com base na escala Likert e cada item, deve ser analisado pela sua pessoa, conforme formulário de análise semântica e de análise do conteúdo. Esse questionário terá disposição e proposições alteradas conforme suas sugestões.
- c) O questionário QJC e os formulários de análise de conteúdo e semântica, lhe serão enviados via correspondência eletrônica e o mesmo deverá ser analisado pela sua pessoa e devolvido à pesquisadora dentro de sete dias, após o recebimento.
- d) A pesquisa não traz risco ao participante, apenas você pode experimentar algum desconforto, em relação ao número de questões (100 itens Likerts) para serem analisadas. Caso sinta-se desconfortável, tem direito de não responder, qualquer questionamento que o leve a sentir-se incomodado ou inseguro.

Rubricas: Participante da Pesquisa _____ Pesquisador Responsável _____ Orientador _____
--

Comitê de ética em Pesquisa do Setor de Ciências da Saúde da UFPR Rua Pe. Camargo, 280 – 2º andar – Alto da Glória – Curitiba-PR – CEP:80060-240 Tel (41)3360-7259 - e-mail: cometica.saude@ufpr.br
---

e) Os benefícios esperados com essa pesquisa são: Construção de instrumento capaz de investigar as finalidades dos jogos cooperativos na Educação Física Escolar, que permitirá a compreensão das práticas pedagógicas dos jogos cooperativos desenvolvidas pelos professores, atualmente, nas aulas de Educação Física; Entendimento de como o ambiente dos jogos cooperativos é percebido pelos professores, como ambiente contributivo ao desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor dos alunos, e como essa temática pode colaborar para o avanço científico, e possibilitar reflexões para a melhora do ensino na área da Educação Física Escolar.

f) A pesquisadora Giseli Sikora, mestranda, e o Prof. Dr. Valdomiro, orientador desta pesquisa, responsáveis por este estudo e pelo tratamento das informações, poderão ser contatados pelos endereços eletrônicos: [gi.mclima@yahoo.com.br](mailto:gi.mclima@yahoo.com.br) (Giseli) ou [voliveira@ufpr.br](mailto:voliveira@ufpr.br) (Valdomiro), pelos telefones: (041) 99349382 (Giseli) em qualquer horário e dia da semana, ou (041) 3360-4328 (Valdomiro) em horário comercial, ou ainda nos endereços comerciais: Rua Silvestre Jarek, 551, Centro, CEP: 83535-000, Campo Magro-PR, de segunda a sexta-feira, das 13h30 as 17h00 (Giseli), ou na Rua Coração de Maria, 92, Departamento de Educação Física, Jardim Botânico, CEP 80215-370, Curitiba-PR, em horário comercial, de segunda a sexta-feira (Valdomiro), para esclarecer eventuais dúvidas que você possa ter e fornecer-lhe as informações que queira, antes, durante ou depois de encerrado o estudo.

g) A sua participação neste estudo é voluntária, e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado.

h) As informações relacionadas ao estudo poderão ser conhecidas apenas pela pesquisadora e pelo seu orientador. No entanto, se qualquer informação for divulgada em relatório ou publicação científica, o nome do participante não será revelado, e sim substituído por um código ou nome fictício, respeitando-se completamente o seu anonimato.

i) As despesas necessárias para a realização da pesquisa, não são de sua responsabilidade e pela participação no estudo o participante não receberá qualquer valor em dinheiro.

Eu concordo voluntariamente em participar deste estudo.

\_\_\_\_\_  
(Assinatura do participante de pesquisa)

\_\_\_\_\_  
Assinatura da Pesquisadora

Curitiba, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2015.

Rubricas: Participante da Pesquisa _____ Pesquisador Responsável _____ Orientador _____
--

Comitê de ética em Pesquisa do Setor de Ciências da Saúde da UFPR Rua Pe. Camargo, 280 – 2º andar – Alto da Glória – Curitiba-PR – CEP:80060-240 Tel (41)3360-7259 - e-mail: cometica.saude@ufpr.br
---

**ANEXO G – DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO DO PARTICIPANTE****DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO DO PARTICIPANTE**

Eu, \_\_\_\_\_ li esse termo de consentimento e compreendi a natureza e objetivo do estudo a qual fui convidado (a) a participar. A explicação que recebi menciona os riscos e benefícios. Eu entendi que sou livre para interromper a participação a qualquer momento sem justificar minha decisão.

Eu concordo voluntariamente em participar desta pesquisa.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do(a) Professor (a)

Curitiba, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2015.

Assinatura da Pesquisadora: \_\_\_\_\_

Rubricas:  
Participante da Pesquisa \_\_\_\_\_  
Pesquisador Responsável \_\_\_\_\_  
Orientador \_\_\_\_\_

Comitê de ética em Pesquisa do Setor de Ciências da Saúde da UFPR  
Rua Pe. Camargo, 280 – 2º andar – Alto da Glória – Curitiba-PR – CEP:80060-240  
Tel (41)3360-7259 - e-mail: cometica.saude@ufpr.br

## ANEXO H – DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO DO PARTICIPANTE ESPECIALISTA

### DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO DO PARTICIPANTE

Eu, \_\_\_\_\_ li esse termo de consentimento e compreendi a natureza e objetivo do estudo a qual fui convidado (a) a participar. A explicação que recebi menciona os riscos e benefícios. Eu entendi que sou livre para interromper a participação a qualquer momento sem justificar minha decisão.

Eu concordo voluntariamente em participar desta pesquisa.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do(a) Professor (a) Especialista

Curitiba, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2015.

Assinatura da Pesquisadora: \_\_\_\_\_

Rubricas:  
Participante da Pesquisa \_\_\_\_\_  
Pesquisador Responsável \_\_\_\_\_  
Orientador \_\_\_\_\_

Comitê de ética em Pesquisa do Setor de Ciências da Saúde da UFPR  
Rua Pe. Camargo, 280 – 2º andar – Alto da Glória – Curitiba-PR – CEP:80060-240  
Tel (41)3360-7259 - e-mail: cometica.saude@ufpr.br