

Saberes docentes mobilizados na sistematização do conteúdo – jogos populares nas escolas de referência em Arcoverde - PE

Teaching knowledge mobilized in the systematization of content - popular games in reference schools in Arcoverde - PE

Saberes didácticos movilizadoss en la sistematización de contenidos - juegos populares en escuelas de referencia de Arcoverde – PE

Recebido: 19/03/2022 | Revisado: 25/03/2022 | Aceito: 31/03/2022 | Publicado: 07/04/2022

Ytalo Cristiam Barbosa Monteiro

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7467-6976>
Universidad Columbia del Paraguay, Paraguai
E-mail: Professorytalocristiam@gmail.com

Aline dos Santos Moreira de Carvalho

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9965-9566>
Universidad Columbia del Paraguay, Paraguai
E-mail: bioaline2017@yahoo.com

Mateus Pereira de Oliveira

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4179-093X>
Universidad Columbia del Paraguay, Paraguai
E-mail: mateus.educador@gmail.com

Lucélia Aparecida Jagobucci

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7517-4441>
Universidad Columbia del Paraguay, Paraguai
E-mail: jagobucci@gmail.com

Israel Caboclo de Lima Neto

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4078-0307>
Universidad Columbia del Paraguay, Paraguai
E-mail: israel_lga@hotmail.com

Diego de Almeida Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7225-6203>
Universidad Columbia del Paraguay, Paraguai
E-mail: diego.edfisica.da@gmail.com

Hiago Jean Ferreira da Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8957-7513>
Universidad Columbia del Paraguay, Paraguai
E-mail: hiago224@gmail.com

Shilton Matias Leal Tavares e Albuquerque

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5827-7147>
Universidad Columbia del Paraguay, Paraguai
E-mail: shilton_tavares@hotmail.com

Resumo

Esta pesquisa traz uma discursão em torno da sistematização do conteúdo Jogos/Jogos Populares, os quais em muitas ocasiões não são tratados na perspectiva cooperativa, trazendo elementos essenciais como: ajudar o próximo, a solidariedade e o trabalho em grupo. Propomos como objetivo geral: analisar a construção dos saberes dos docentes ao sistematizarem o conteúdo Jogos Populares no 1º Ano do Ensino Médio das Escolas de Referência, em Arcoverde-PE. A abordagem da pesquisa foi de natureza qualitativa, a partir dos conceitos da Etnometodologia. Os procedimentos metodológicos da pesquisa foram um estudo exploratório a partir de análise documental e o instrumento da entrevista narrativa. Utilizamos como técnica de análise de dados a análise temática de conteúdo articulados aos conceitos chaves da Etnometodologia. Em nossas análises vimos que os saberes dos professores mobilizados na sistematização do conteúdo Jogos populares nas escolas de referência em Arcoverde-PE vêm a partir dos saberes experienciais, curriculares e o da formação profissional. Os Docentes fazem o resgate de brincadeiras culturais, jogos com brinquedos e os jogos populares clássicos. No entanto foi visto em nosso estudo que a cooperação realmente é pouco abordada, apenas um professor traz de forma detalhada como é trabalhada a questão da competitividade. Defendemos que a cooperação, este princípio deveria, ser abordado no 1º Ano, não como forma de conteúdo (Jogos Cooperativos e Jogos Competitivos – no 2º ano), mais sim, como forma de elemento essencial para a formação, e não embutido a

competição.

Palavras-chave: Saberes docentes; Sistematização; Jogos/jogos populares; Cooperação.

Abstract

This research brings a discussion around the systematization of the Games/Popular Games content, which in many occasions are not treated in a cooperative perspective, bringing essential elements such as: helping others, solidarity and group work. We propose as a general objective: to analyze the construction of teachers' knowledge when they systematize the content Popular Games in the 1st Year of High School at Reference Schools, in Arcoverde-PE. The research approach was qualitative in nature, based on the concepts of Ethnomethodology. The methodological procedures of the research were an exploratory study based on document analysis and the instrument of the narrative interview. We used as a data analysis technique the thematic analysis of content articulated to the key concepts of Ethnomethodology. In our analyzes we saw that the knowledge of teachers mobilized in the systematization of the content Popular games in reference schools in Arcoverde-PE comes from experiential knowledge, curriculum and professional training. Teachers rescue cultural games, games with toys and classic popular games. However, it was seen in our study that cooperation is really little addressed, only one teacher brings in detail how the issue of competitiveness is worked. We defend that cooperation, this principle should be approached in the 1st year, not as a form of content (Cooperative Games and Competitive Games - in the 2nd year), but as a form of essential element for training, and not embedded in competition.

Keywords: Knowing teachers; Systematization; Games/popular games; Cooperation.

Resumen

Esta investigación trae una discusión en torno a la sistematización de los contenidos de los Juegos/Juegos Populares, que en muchas ocasiones no son tratados en una perspectiva cooperativa, trayendo elementos esenciales como: la ayuda a los demás, la solidaridad y el trabajo en grupo. Proponemos como objetivo general: analizar la construcción del conocimiento de los docentes cuando sistematizan el contenido Juegos Populares en el 1º Año de Enseñanza Media en las Escuelas de Referencia, en Arcoverde-PE. El enfoque de la investigación fue de carácter cualitativo, basado en los conceptos de la Etnometodología. Los procedimientos metodológicos de la investigación fueron un estudio exploratorio basado en el análisis documental y el instrumento de la entrevista narrativa. Utilizamos como técnica de análisis de datos el análisis temático de contenido articulado a los conceptos clave de la Etnometodología. En nuestros análisis vimos que el conocimiento de los docentes movilizados en la sistematización del contenido Juegos populares en las escuelas de referencia de Arcoverde-PE proviene del conocimiento vivencial, del currículo y de la formación profesional. Los docentes rescatan juegos culturales, juegos con juguetes y juegos populares clásicos. Sin embargo, se vio en nuestro estudio que realmente se aborda poco la cooperación, solo un docente trae en detalle cómo se trabaja el tema de la competitividad. Defendemos que la cooperación, este principio debe ser abordado en el 1º curso, no como una forma de contenido (Juegos Cooperativos y Competitivos - en el 2º curso), sino como una forma de elemento esencial para la formación, y no incrustado en la competición.

Palabras clave: Enseñanza del conocimiento; Sistematización; Juegos populares/juegos; Cooperación.

1. Introdução

Nas Escolas de Referência em Ensino Médio da cidade de Arcoverde-PE, nas aulas de Educação Física, são trabalhados os temas/conteúdo da cultura corporal dança, esportes ginástica, jogos e lutas. Os jogos e entre estes os jogos populares, como um dos conteúdos da Educação Física Escolar, são vistos nas três séries do Ensino Médio, de forma sistematizada, porém nossas observações apontam que o conteúdo vem sendo trabalhado em uma proposta competitiva e que a cooperação é pouco vista.

Este projeto de pesquisa traz uma discussão em torno da sistematização do conteúdo Jogos/Jogos Populares, os quais em muitas ocasiões não são tratados na perspectiva cooperativa, trazendo elementos essenciais como: ajudar o próximo, a solidariedade e o trabalho em grupo.

O interesse do tema surgiu a partir de observações, ao longo do curso, pois vimos que a partir da sistematização dos professores nas Escolas de Referência de Arcoverde-PE, o conteúdo Jogos populares não traziam uma perspectiva de cooperação, tendo muito mais uma visão competitiva, dando ênfase a vitória no jogo vivenciado.

A área da Educação Física tem como grandes destaques os trato com temas afetos à saúde e aos esportes. No

caso da área esportiva, temos visto com frequência a abordagem destas atividades nas aulas, muitas vezes em detrimento dos outros temas da cultura corporal. Quando os jogos são tratados os jogos pré-desportivos sempre estão presentes, a exemplo do mini-voleibol, mini-basquete. Mas um outro grupo de atividades corporais dizem respeito as práticas de jogos e brincadeiras populares. Diante da perda de espaços públicos para se brincar, da ênfase em jogos tecnológicos e do uso da internet os jogos populares podem se perder como um saber produzido por várias gerações, ou receber estes aspectos competitivos os quais observávamos durante estágios no ensino médio. Assim nos perguntávamos o porquê deste encaminhamento nas aulas, o porquê desta opção destes professores com os quais tivemos contatos, se os mesmos eram ex-atletas, se haviam aprendido a tratar o tema Jogos apenas nesta visão competitiva, se todos os professores das Escolas de Referência tratavam o conteúdo Jogos com esta visão, entre outras questões.

Para esclarecer nossas observações iniciais sobre o tema, buscamos transformar estas inquietações em pesquisa e a partir disto trazemos a seguinte questão de estudo: como os professores, do 1º Ano do Ensino Médio das Escolas de Referência em Arcoverde-PE sistematizam seus saberes para o trato do conteúdo do Jogo Popular nas aulas de Educação Física?

De acordo com as discursões propomos como objetivo geral: analisar a construção dos saberes dos docentes ao sistematizarem o conteúdo Jogos Populares no 1º Ano do Ensino Médio das Escolas de Referência, em Arcoverde-PE. Os objetivos específicos para este estudo foram: compreender as características e classificações do conteúdo Jogo; compreender as características da cooperação e da competição articulados ao conteúdo Jogos; compreender as características da natureza dos saberes docentes e por fim compreender a construção dos saberes docentes ao sistematizarem o conteúdo Jogos Populares no 1º Ano do Ensino Médio das Escolas de Referência, em Arcoverde-PE.

A partir disso apresentamos nossas hipóteses. A positiva afirma que os professores do 1º Ano das Escolas de Referência em Ensino Médio de Arcoverde-PE estão sistematizando seus saberes quanto aos Jogos Populares de forma cooperativa. Nossa hipótese negativa é que os professores do 1º Ano das Escolas de Referência em Ensino Médio de Arcoverde-PE não estão sistematizando seus saberes quanto aos Jogos Populares de forma cooperativa.

O presente estudo foi realizado com a finalidade de ampliar nosso conhecimento em relação aos saberes docentes mobilizados na sistematização do conteúdo Jogos populares; para que os acadêmicos e professores da área possam refletir o valor da essência da cooperação nas aulas de Educação Física, tão necessária ao mundo competitivo de hoje; como também por que analisamos como ocorre a sistematização dos professores nesse ciclo de aprendizagem, período em que o conteúdo Jogos é aprofundado como acervo cultural trazido pelo aluno, vivenciado em anos anteriores.

O Conteúdo jogo como acervo cultural

Para iniciarmos nossos estudos definimos o Jogo trazendo seu conceito de acordo com os escritos de Huizinga (1988 apud Darido, 2005, p.33) ao afirmar que

(...) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatório, dotado de um fim em si mesmo, acompanhando de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Defendemos que o jogo é um patrimônio histórico-cultural e de suma importância dentro das aulas de Educação Física, a partir da relação professor-aluno, na qual o docente pode aprofundar o conhecimento, enquanto o

aluno terá liberdade de trazer o seu acervo cultural vivenciado fora da escola.

Segundo Ferreira (2001, p.408) Jogar quer dizer

Fazer uma partida (ou várias partidas) de; manejar com destreza; aventurar; arremessar; brincar; dirigir; dar-se ao jogo; mover-se, funcionar; ajustar combinar, condizer; balançar.

A partir das definições de Jogo e Jogar, temos também a compreensão do Jogo enquanto conteúdo da Educação Física no processo da escolarização. Segundo Tavares e Souza Junior (2006 p.74) podemos classificar os jogos como os jogos populares, jogos de salão e jogos pré-desportivos.

A partir da sistematização do Jogo no procedimento da escolarização foram evidenciadas categorias, características, classificações. Jogos populares aquele em que seus elementos podem ser alterados/decididos pelo os próprios jogadores e que possuem regras flexíveis; Jogos de salão, aquele que usa tabuleiros e pequenas peças para representação dos jogadores e que tem regras pré-eliminadas; jogos pré-desportivos como aqueles que se aproxima dos esportes de quadra, tendo como essência da sua prática a ludicidade.

Os Jogos podem trazer situações de resgate de conhecimento tanto pelo docente quanto pelo aluno, tem seu caráter de formar personalidades, de ajudar o próximo e de trazer a ação compreensiva, além de tornar o aluno um personagem com autonomia.

De acordo com Huizinga (1988 apud Darido e Rangel, 2005, p.34)

O jogo é um ato que deve ser livre e nunca pode ser atribuído pela indigência física ou obrigação moral e não pode ser estabelecido de tarefa, constituindo a prática continuamente, nas horas de lazer. O jogo recusa a nossa vida real para uma vida de imaginação.

O jogo pode ser sistematizado (organizado) a partir do aprofundamento das regras, estratégias durante o período do processo de aprendizagem.

Partindo desta compreensão do eixo temático Jogo, iremos abordar o conteúdo Jogos populares.

Jogos populares são jogos ou brincadeiras de domínio popular e cultural, caracterizados e registrados em diferentes gerações. Esses jogos vão sendo reconstruídos e recriados pelas crianças, ao longo do tempo, apresentando variações de regras.

Conforme Tavares e Souza Junior (2006, p.74)

Os jogos populares que são conhecidos também como jogos de rua, têm sua identidade em virtude de que foi vivenciado por pessoas mais envelhecidas ou até mesmo de familiares, e que foi repassado de geração em geração, na qual a sua criação está na cultura popular.

Os jogos populares apresentam flexibilidade em suas regras, organizadas pelos seus próprios jogadores, seus elementos podem ser alterados ou entrar em consenso, podendo proporcionar também uma variação de número de jogadores.

No entanto essa variação, na maioria das vezes, ocorre com frequência, devida os jogos populares serem de origem cultural popular e repassado pelas gerações mais velhas aos mais novos, assim é possível sempre acontecer essa variação no momento do jogo.

O jogo popular tem essa variação justamente devido a esse resgate cultural tão vasto, que o aluno pode proporcionar trazendo da sua cultura (rua), e levando para dentro da escola.

No Ensino Médio o trato com o conteúdo Jogo pode fazer o resgate cultural dos alunos sobre estas atividades,

que talvez não tenham sido visto ou realizado de forma diferente pelos próprios discentes no âmbito urbano.

Para discutir sobre a sistematização deste conteúdo trazemos a referência de Coletivo de Autores (1992, p. 70), segundo estes, o

Jogo (em que brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente.

No Ensino Médio os mesmos propõe que a sistematização, do 1º ao 3º Ano do Ensino Médio compreenda

Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado de técnicas e táticas, bem como da arbitragem dos mesmos. Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado sobre o desenvolvimento/treinamento da capacidade geral e específica de jogar. Jogos cujo o conteúdo propicie a prática organizada conjuntamente entre escola/comunidade.

O jogo, nesse ciclo de aprendizagem do Ensino Médio, está no período de aprofundamento do conhecimento sobre o desenvolvimento do jogar e deve ser organizado entre escola/comunidade.

O resgate cultural adquirido ao longo dos tempos com relação à Educação Física “sobre o jogo tem uma perspectiva de conteúdo curricular e edifica uma autenticação pedagógica enquanto área curricular” (Bracht, 1992 apud Tavares e Souza Junior, 2006, p. 73).

Nas aulas de Educação Física Escolar o Jogo e o Jogo Popular, além de trazer esse resgate cultural, também é um grande aliado para a contribuição e enriquecimento do conhecimento a partir das experiências vividas, que em sua maioria são vividas e praticadas fora da escola.

Nessa mesma linha de pensamento Pernambuco (2010, p.50) compreende que:

[...] Essas vivências que são levadas para dentro da escola, não podem ser esquecidas por partes dos professores, para que os alunos sejam possibilitados a imaginar, criar e recriar aquele jogo e trazer a sua essência de onde foi trazido. O papel do docente é mostrar situações que tragam um resgate cultural e suas diversidades e realidades para que o conteúdo Jogo esteja de forma rica em suas aulas.

Todavia, é importante que o professor além de estimular o aluno a buscar esse resgate cultural, também trabalhe com jogos que tem variações de regras a partir de outras regiões, ou bairro da mesma cidade, de cidades, regiões do país diferentes.

Darido e Rangel (2005, p. 160) apresentam uma proposta de sistematização do jogo Popular, a partir dos tipos de conteúdo conceitual, atitudinal e procedimental.

Na Dimensão Conceitual, o Jogo utilizado no qual os nossos parentes mais velhos jogavam quando era criança e a partir disto foi perpassando por geração em geração, Na Dimensão Atitudinal, ligada aos valores, normas e atitudes, podem ser vivenciadas e discutidas, entre outras: a cooperação, a solidariedade, a inclusão. Na Dimensão Procedimental, ligada ao fazer, podem ser reproduzidas, transformadas ou modificadas todas as formas de jogos conhecidos.

Jogos Competitivos x Jogos Cooperativos

Atividades de jogos estão sempre articulados com a competição em nossa sociedade. Nos conceitos de competição e cooperação temos duas palavras com significados bem distintos. Segundo Ferreira (2001, p.168) competir quer dizer “relativo à competição; que tem características que permitem bons resultados, face à concorrência”.

Cooperar, ainda segundo Ferreira (2001, p. 184) tem haver com “a conceituação da palavra cooperativo, que

coopera; auxiliando; colaborando; contribuindo ou ajudando pessoas; que trabalha em conjunto com”.

Os conceitos de competitivo e cooperativo podem ser explorados nas aulas de Educação Física com o conteúdo Jogos/Jogos Populares.

Brotto (1995 apud Darido e Rangel, 2005, p.163) nos diz que

O jogo tem duas maneiras principais que é jogar com (cooperação) e contra (competição). Nessa visão, o jogo competitivo ele é só possível para um ou poucos, existe o ganhar a todo custo, a exigência, rivalidade e seus adversários, nesse sentido ocorre o processo de exclusão e com consequências de desmotivação e sentimento de derrota.

Compreendemos que o jogo cooperativo é possível e interessante para todos aprenderem a ter uma percepção de união, solidariedade, em consequência disso há um processo de cada um confiar no outro. Nos jogos cooperativos sua essência é a solidariedade, a integração social e a socialização.

Por outro lado, a competição visa eliminar produzir mais perdedores que ganhadores, pois só existe um vencedor, todos irão querer ser o protagonista daquele determinado jogo que está sendo executado. Nesta visão os jogos competitivos causam além da competição acirrada, a perda do prazer de praticar aquele determinado jogo, na maioria das vezes devido ao “fracasso” ou a “derrota”, e acaba tornando o aluno sem vontade nenhuma de continuar a pratica o jogo.

Contrários a estas características, para Elias (1992 apud Lovisolo 2011, p.136):

Os jogos cooperativos são capazes de reduzir ou eliminar o caráter agonístico dos jogos e, assim, construir uma sociedade com hábitos e costumes mais cooperativos e solidários. “Reduzir” não é o mesmo que “eliminar”. Aumentar a cooperação e solidariedade não é o mesmo que eliminar a competição.

No jogo competitivo existe uma proximidade dos jogadores, existe rivalidade, às vezes a vitória ocorre a todo custo, só os fortes participam, e em consequência da proximidade e exacerbação também se pode causar conflitos.

Segundo Darido e Rangel (2005, p.168)

O docente tem importância de amenizar esses tipos de conflitos referentes à competição, no qual o professor usará atitudes de conversas e orientações para que sejam resolvidas essas situações durante as aulas.

Acreditamos que, nessa ideia, é importante que o docente mostre a real importância de cooperar, do jogar em grupo, de fazer com que os alunos entendam o porquê dos jogos cooperativos.

De acordo com os estudos de Brotto (1995 apud Darido e Rangel 2005, p.164), apresentamos uma tabela com a descrição de uma série de características dos jogos competitivos e dos jogos cooperativos.

Quadro A – Análise dos jogos cooperativos x Jogos competitivos.

JOGOS COOPERATIVOS	JOGOS COMPETITIVOS
Jogar com o outro – cooperação	Jogar contra o outro – competição
Para que o objetivo de cada um seja alcançado, o objetivo de todos também deve ser	Para que o objetivo de alguém seja alcançado, todos os outros devem ser incapazes de conseguir seus objetivos
O que a pessoa A faz beneficia ela própria e também a pessoa B; e o que B faz beneficia ambos também	O que A faz só beneficia a si própria e pode prejudicar B; o que B faz também pode ter o mesmo efeito
A cooperação surge quando trabalhamos juntos para conseguir um objetivo comum, com êxito para todos	A competição surge quando nosso objetivo é conseguir um resultado melhor, gerando oposição com outros
Há maior sensibilidade às necessidades dos outros e todos se ajudam com frequência; a qualidade das produções coletivas é maior	Há menos sensibilidade às necessidades dos outros e as pessoas se ajudam com pouca frequência; a produção coletiva tem qualidade maior
O jogo é possível para todos	O jogo é possível só para um ou poucos
O devemos ganhar... juntos; somos parceiros e amigos, há interdependência e vontade de continuar jogando	Devemos ganhar... do outro; somos adversários e inimigos; há rivalidade e vontade de acabar logo com o jogo
São divertidos para todos, que têm um sentimento de vitória	São divertidos apenas para alguns e a maioria tem um sentimento de derrota
Há mistura de grupos que brincam juntos, e ninguém é rejeitado ou excluído	Alguns são excluídos, ficando de fora por sua “falta” de habilidade, e todos aprendem a ser desconfiados
Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade e a compartilhar o sucesso	Os perdedores ficam de fora do jogo e simplesmente se tornam observadores
Desenvolvemos autoconfiança porque todos são aceitos	Os jogadores não se solidarizam, ficando até felizes quando algo de “ruim” acontece aos outros
A habilidade de perseverar (continuar tentando) é fortalecida diante das dificuldades	Há pouca tolerância à derrota e isso desenvolve um sentimento de resistência diante das dificuldades
Para cada um o jogo é um caminho coletivo de evolução (co-evolução)	Poucos se tornam bem-sucedidos nos jogos

Fonte: Adaptado de Brotto (apud Darido e Rangel, 2005, p.164).

Ao organizar seu planejamento os professores podem mobilizar seus saberes sobre os Jogos Populares numa forma de cooperação, ainda que exista esse problema de conflito, é importante que o docente faça variações, a partir de atividades com a essência da cooperação e sua importância.

Conforme Moraes (2008, p. 18)

Os jogos cooperativos foram pensados como instrumentos de ludicidade, capazes de intervir no modelo capitalista de competição e promover uma revisão de valores e condutas na direção da cooperação”.

A Sistematização nas aulas de Educação Física

Segundo Ferreira (2001, p.639) sistematizar é o

Ato ou efeito de sistematizar, ou de sistemática; Sistematizar é reduzir vários elementos a um sistema, tornar sistemático; é relativo à, ou que segue a um sistema. Ordenado, metódico. Relativo à sistemática; estudos dos sistemas e princípios da classificação e nomenclatura.

A sistematização tem haver com um conjunto organizado, algo arquitetado, podendo se reduzir a vários elementos, para uma organização mais perfeita. No caso da escola os professores se deparam com a necessidade de sistematizar seus saberes para a organização de seu ensino.

Segundo Libanêo (1994, p. 28)

O processo de ensino está vinculado entre professor e aluno, sistematizado pelo professor com o objetivo de promover o conhecimento seja teórico e prático para que seja aprendido e aprofundado pelo aluno. A formação profissional do professor implica, pois, uma contínua interpenetração entre a teoria e prática, a teoria vinculada aos problemas reais postos pela experiência prática e a ação prática orientada teoricamente.

A organização dos conteúdos pelo professor em nenhum momento deve ser considerada um processo isolado,

pois são aspectos que devem ser articulados.

Os conteúdos teóricos são necessariamente referidos a prática escolar de modo que os estudos da formação acadêmica devem ser relacionados com o conhecimento da formação pedagógica. Isso também é necessário para os professores organizarem as aulas dos Jogos Populares nas Escolas.

Libâneo (1994) apresenta etapas da estruturação e sistematização do trabalho docente quais sejam: a organização, transmissão, aprimoramento, aplicação e verificação da aprendizagem.

Para este autor, na estruturação do trabalho docente o professor deve estimular os alunos no estudo do conteúdo, colocando claramente seus objetivos e metas que devem ser alcançados. No caso da Educação Física, é de fundamental importância estimular a curiosidade do aluno, incitar a busca do conhecimento histórico, cultural do conteúdo Jogos Populares.

Na transmissão da matéria nova o docente vai estimular o aluno a trazer o contexto histórico, encaminha o contato com a matéria a partir de materiais didáticos ou até mesmo por procedimentos práticos, no qual o objetivo nesse quesito é que os alunos formem conhecimentos sobre o conteúdo.

Quanto ao processo de aprimoramento dos conhecimentos o professor pode trazer atividades para que os alunos tenham uma compreensão e uma recordação do conteúdo. No processo de consolidação e aprimoramento dos conhecimentos ocorre o procedimento de assimilação de conhecimento. Será obtido por atividades de recordação do conteúdo em que é aplicado exercícios como: tarefa de casa, trabalhos, seminários.

A aplicação de conhecimento e habilidades vem a partir dos exercícios vistos no processo de consolidação e assimilação, com atividades como: tarefas de casa, trabalhos e seminários. Porém, muitas vezes sua assimilação não é suficiente, mas as situações de conhecimento podem ser absorvidas a partir de tarefa trazida de um contexto social, de sínteses, críticas e comparações.

Por fim na verificação e avaliação dos conhecimentos e habilidades, surgem os resultados da aprendizagem, nas atividades que ocorrem em todos os processos de ensino, assim a avaliação final deve ser uma oportunidade de ver o nível de aprendizagem conseguido pelo discente.

Tudo isso permitirá segurança no trabalho docente e ganhará base para sistematizar e concretizar com êxito o ensino. No caso da Educação Física e da sistematização do conteúdo Jogos, todas essas fases são importantes sempre organizando seus saberes para um êxito no ensino.

Saberes docentes necessários à sistematização do ensino

Para ensinar o docente tem de sistematizar um saber plural, que é constituído por diversos fatores. É um processo em construção ao longo de uma carreira profissional na qual o professor aprende progressivamente na construção do seu trabalho. O saber dos professores é profundamente social, na relação entre 'mim e os outros'. Portanto o saber dos professores é um saber ligado a uma situação de trabalho com o convívio social.

Maurice Tardiff (1991) buscou entender que saberes alicerçam o trabalho e a formação dos professores das escolas. Para este o saber não se reduz exclusivamente a processos mentais, cujo suporte é a atividade cognitiva dos indivíduos, mas é também um saber social que se manifesta nas relações complexas entre professores e alunos. Assim os saberes docentes são constituídos pelo que denominou de saber da formação, saber curricular, saber disciplinar e o saber experiencial.

No entanto os saberes experienciais muitas vezes não são valorizados como saberes docentes, sendo mais importante o que é prescrito nos manuais de ensino do que a realidade do cotidiano escolar. O autor ainda afirma que os saberes adquiridos através da experiência profissional constituem-se da experiência e competência dos docentes e é a

partir deles que os professores avaliam sua formação anterior ou sua formação ao longo da carreira, lhes conferindo segurança e avanços.

Segundo Tardiff (1991, p. 36) os saberes da formação profissional (das ciências da educação e da ideologia pedagógica) são

[...] o conjunto de saberes transmitidos pelas instituições de formação de professores..., o professor e o ensino constituem objetos de saber para as ciências humanas e para as ciências da educação.

Os Saberes Disciplinares são transmitidos no curso específicos e nos departamentos de universidades independente das faculdades de educação e dos cursos de formação dos professores. Segundo Tardiff (1991), o saber disciplinar é a formação da prática docente (Inicial e contínua) dos professores nas diversas disciplinas oferecidas em diversas universidades.

Os Saberes Curriculares são saberes adquiridos ao longo da carreira correspondidos aos discursos, objetivos, conteúdos e métodos, a partir da categorização e apresentação dos saberes sociais, selecionados como relevantes pela instituição escolar, como modelos da cultura e da formação erudita, ou seja, das propostas do seu local de trabalho. No caso desta pesquisa a proposta curricular de Educação Física do Estado de Pernambuco, para as Escolas de Referência.

Por fim, os Saberes docentes Experienciais, estes são desenvolvidos pelos docentes no exercício de suas funções específicas, se baseiam no seu trabalho diário e no conhecimento de seu meio, no qual vai adquirir experiência e formação validando suas ações e construindo um habitus.

2. Metodologia

Escolhemos a abordagem de estudo do tipo qualitativa que, conforme Goldenberg (1997, p.34) Não se preocupa com números, diferente da metodologia do tipo quantitativa, a do tipo qualitativa defende seu modelo único de pesquisa que se aprofunda no entendimento de um grupo ou organização.

A abordagem qualitativa é caracterizada pelo processo indutivo. Segundo André (1983, apud Alves e Silva 1992) a análise qualitativa tem um caráter de analisar os fenômenos em sua manifestação natural, buscando diferentes significados já vívidos, auxiliando o indivíduo no seu conhecimento.

A abordagem da Etnometodologia buscará a compreensão metodológica, esse tipo de metodologia abrange os atores e sociólogos práticos, da vida cotidiana. De acordo com Coulon (1995, p.30) “a etnometodologia é a pesquisa empírica dos métodos de todos os indivíduos que utilizam para dar sentido e ao mesmo tempo realizar suas ações todos os dias”, busca falar sobre a organização social, da realidade utilizada pelos indivíduos para dar sentido as suas ações diárias, compreende estes indivíduos como sociólogos práticos.

As categorias da etnometodologia são prática/realização; indicialidade, reflexividade, *accountability* e noção de membro.

Prática/realização: segundo Coulon (1995) esse conceito está voltado para as atividades práticas e raciocínio prático, cotidiano. Os métodos que os indivíduos utilizam para dar sentido ao que realizam, suas ações, sejam elas de tomada de decisão, raciocínio ou comunicação.

A indicialidade: as características desse conceito deve ser algo entendido a partir de um conjunto de linguagem. É o conjunto da linguagem natural, profundamente indicial, o significado de sua linguagem cotidiana depende do contexto em que esta linguagem aparece.

A reflexividade: compreende as propriedades racionais reconhecíveis por parte dos indivíduos a partir do senso comum, que estes têm das coisas que dizem ou fazem nos seus contextos de interação. Interagindo com o mundo, um

modo não verbal de dizer um texto.

Accountability: Segundo Coulon (1995) pode-se analisar as atividades cotidianas dos membros como também dos métodos que fazem estas atividades, visivelmente racionais e relatáveis a todos os fins práticos, isto é, descritíveis (accountable), enquanto organização ordinária das atividades de todos os dias.

A noção de membro: diz respeito a uma pessoa dotada de conjunto de modos de agir, de métodos, de atividades. É alguém que, tendo incorporado os etnométodos de um grupo social considerado, exhibe “naturalmente” a competência social que o agrega a esse grupo e lhe permite fazer-se reconhecer e aceitar. Significa sentir-se e fazer parte de um grupo, ligadas a coletividade tem a necessidade de entender o que fazem ou porque fazem, conhecem as regras e aceitam a rotina escrita na prática social, o membro é capaz de criar saberes sobre o que vivencia em seu cotidiano, pensa e age como integrante deste grupo.

Selecionamos inicialmente, um estudo exploratório, do tipo documental, e a entrevista narrativa. A Fase Exploratória para Gil (1999) tem como objetivo desenvolver, esclarecer e modificar ideias a partir do está sendo tratado, no qual suas formulações de problemas são mais precisas para próximos estudos associados. Em relação ao nosso estudo analisamos a proposta da Educação Física das Escolas de Referência do 1º Ano do Ensino Médio, quanto o conteúdo Jogos. O segundo momento utilizamos como instrumentos de coleta de dados a entrevista narrativa, que foram aplicados aos professores de Educação Física, do 1º Ano do Ensino Médio das Escolas de Referência, no qual receberam um texto roteiro para análise

Segundo Muylaert et.all (2014, p. 194)

As entrevistas narrativas se caracterizam como ferramentas não estruturadas, visando a profundidade, de aspectos específicos, a partir das quais emergem histórias de vida, tanto do entrevistado como as entrecruzadas no contexto situacional.

Segundo Bauer e Jovchelovich e Bauer (2002, p.96):

A entrevista narrativa se processa através de quatro fases: ela começa com a iniciação, move-se através da narração e da fase de questionamento e termina com a fase da fala conclusiva. Para cada uma dessas fases, e sugerido determinado número de regras.

Utilizamos como técnica de análise dos dados coletados a ‘análise temática de conteúdo’ de Bardin (1995). A partir desta compreensão de pesquisa demos andamento ao trabalho.

Os locais da pesquisa foram as 3 (três) Escolas de Referência em Ensino Médio (EREMA, EREM Carlos Rios e EREM Senador Vitorino Freire) da cidade de Arcoverde-PE. A amostra de pesquisa foram 3 professores dos 1º anos do Ensino Médio das Escolas de Referência da cidade de Arcoverde-PE. Os nossos critérios de inclusão foram: ser graduado em Educação Física, ministrar aulas aos 1º Anos do Ensino Médio, das Escolas de Referência da cidade de Arcoverde-PE; Abordado o conteúdo Jogo nas respectivas aulas de Educação Física. O nosso critério de exclusão foi determinado pelo não atendimento de 1 ou mais dos critérios acima. Os participantes da pesquisa receberam todas as informações necessárias quanto à realização do estudo, estando livres para desistência após a leitura e explicação de todos os tópicos referentes ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

A pesquisa ofereceu riscos indiretos aos atores como a quebra de sigilo; e riscos diretos caso exponha o participante a constrangimento no momento de suas falas e posicionamentos; ou ainda a um sentimento de estresse psicológico caso não se sinta à vontade para expor suas experiências pedagógicas com a temática em estudo. Os benefícios foram atrelados à descrição de ações pedagógicas oriundas do cotidiano escolar e não apenas de manuais de instrução, dando um caráter de dinamicidade ao cotidiano das aulas de Educação Física. Assim, Partimos da perspectiva

da pesquisa se enriqueceram ao dialogar com os pesquisadores sobre a temática do estudo, ampliando seus conhecimentos, como também desenvolvendo um sentimento positivo em sua autoestima ao serem reais contribuintes para a área do conhecimento da Educação Física Escolar.

3. Resultados e Discussões

Após as vistas ao documento da proposta de Educação Física das Escolas de Referência, do ano de 2010, em relação ao que eles propõem enquanto conteúdo Jogo, para o 1º Ano do Ensino Médio, analisamos as questões da entrevista narrativa articulando com as categorias de nosso estudo (saberes docentes, sistematização, jogos populares e cooperação), com as categorias da Etnometodologia. A categorização dos professores foi organizada nas seguintes siglas: Professor 1 (P1), Professor 2 (P2) e Professor 3 (P3).

1) Análise Documental da Proposta de Educação Física nas Escolas de Referência em Ensino Médio de Pernambuco.

A proposta do Jogo no 1º ano do ensino médio esta voltado em reconhecer, considerar e compreender a prática efetiva da Educação Física, como dever da escola e direito do aluno, identificando o fazer pedagógico da cultura corporal numa perspectiva crítico-superadora. Também compreender a Educação Física Escolar enquanto disciplina de vivências e de intervenções sociais, no âmbito da Cultura Corporal, que ampliem as referências a cerca das possibilidades e fins educativos, preventivos, curativos, de lazer e laborais da educação física na sociedade. Refletir sobre a cultura corporal contribuindo para os interesses das camadas populares, desenvolvendo fatores como a solidariedade substituindo o individualismo, cooperação confrontando a disputa, distribuição em confronto com a apropriação, enfatizando a liberdade de expressão de movimentos.

A proposta do eixo temático ‘Jogos’ no 1º ano tem em sua especificidade resgatar o histórico dos jogos e realizar pesquisas sistemáticas, ressaltando os conceitos, valores, hábitos e atitudes dos alunos, particularidades e generalizações, dando oportunidade para os mesmo criarem novas regras para o jogo. E enfatiza o confronto e as vivencias dos mesmos. Busca resgatar historicamente o Jogo Esportivo, o Jogo Popular, o Jogo de Salão e Jogo Cooperativo enquanto conhecimento da cultura corporal e o uso do tempo livre. Propõe realizar pesquisas escolares e vivencia sistemática dos jogos populares, de salão, cooperativo e esportivo, na perspectiva de revelar suas contribuições para a qualidade da saúde, do lazer e do trabalho.

2) Análise Temática das Entrevistas Narrativas

2.1 Dos Saberes Docentes

Os dados apresentados, mais recorrentes dentro dos saberes docentes, foram a respeito da experiência de vida e dentro do âmbito da formação acadêmica. Articulando os saberes a *accountability* etnometodológica, eles trouxeram dados diversos, mas em particular, o P1 trouxe os saberes da formação profissional quando fala que:

[...] esses saberes são baseados na proposta pedagógica crítica superadora do coletivo de autores, até porque inclusive nessa referência do texto de Marcilio Junior e Marcelo Tavares que foram meus professores da faculdade, eu tive a base justamente em cima das experiências e vivências dentro da própria faculdade associado também ao livro coletivo de autores”. (PROFESSOR 1).

O P2 traz como dados os saberes disciplinares:

[...] A questão dos aspectos psicológicos da minha formação que também junta a ideia dos saberes disciplinares mais específicos, dos saberes curriculares estão relacionados aos objetivos, conteúdo e métodos. [...]” (PROFESSOR 2).

2.2 Da Sistematização

Na segunda questão sobre a sistematização, os professores apresentaram saberes curriculares e como sistematizam, articulados a prática/realização, indicialidade. Os professores trouxeram dados, em particular o P1 trouxe dados referente a sua sistematização metodológica e do conhecimento do jogo falando que:

[...] Eu tenho hábito de sempre está tirando foto ou filmagem, então como eu faço?!... A cada ano eu vou modificando a forma de trabalhar. Vou trabalhando a parte teórica, tudo sobre o que é Jogos populares qual foi surgimento através de slides, através de pequenos vídeos... Então vai juntar a teoria da prática, e na prática vai vivenciar os Jogos populares [...] Para poder resgatar e vivenciar o que foi aprendido da primeira infância, segunda infância até a fase da adolescência... Para que o conhecimento ele fique sistematizado e aprofundado [...] geralmente eu não repito os conteúdos, geralmente eu sempre vou dando uma modificação para que dê acesso a todos, essa participação ela é fundamental [...] alguns alunos trazem essa experiência de casa que é o mais importante [...] O “feedback” através de perguntas e questionamentos verbais essa avaliação oralizada [...] (PROFESSOR 1).

O P2 traz uma articulação a prática/realização, relacionando os saberes da formação e os saberes curriculares, de acordo com os processos de organização metodológica e os espaços onde os jogos são executados.

[...] Para essa organização é preciso de alguns documentos essenciais que fazem parte do processo de construção curricular de Pernambuco e do país. [...] Coletivo de Autores, e existe um programa específico para escolas integrais, com o programa das Escolas Integrais em Educação Física, onde separa os conteúdos da cultura corporal pelos 4 (quatro) bimestre do ano [...] O 1 (primeiro) ano Jogos populares [...] então o conteúdo Jogos com histórico a importância social o porquê executar na escola o porquê resgata-lo o porquê relembrar [...] esses brinquedos populares e muitos outros a gente consegue construir sempre voltado para que o aluno perceba a importância desses Jogos serem passados de geração e geração [...] espaço mais amplo, então a gente utiliza na quadra até com o objetivo da adaptabilidade do Jogo né... o Jogo das regras adaptadas e das regras flexíveis, da forma que varia. [...] acervo cultural do aluno qual as experiências que o aluno já traz, então a gente já faz um levantamento nos Jogos que ele conhece e nesse levantamento dos Jogos que eles já conhecem e já brincaram que já fizeram surge todo um debate [...] as regras são construídas com o aluno, quais as regras que você conhece?... Quais as regras que eu conheço?... Então vamos fazer assim... dessa vez assim... De outra vez vale outra situação [...]” (PROFESSOR 2).

O P3 fala do saber experiencial da sua prática/realização na sistematização do conteúdo jogos.

[...] eu trabalho dentro da perspectiva enquanto conteúdo Jogos e brincadeiras. [...] brincadeiras em forma de seminário, é apresentado de forma teórica e depois ocorre a prática. Logicamente dirigida com um impasse de entendimento, aí é feito a intervenção e depois vem o debate se acontecer de grupos distintos estiver com atividades iguais é feito variações naquela atividade. Dentro da brincadeira a gente faz o comparativo dos brinquedos. [...] desses brinquedos que ainda eu tenho guardado. E Dentro dos jogos populares eu tento trazer a partir da perspectiva de idade o resgate cultural, dos jogos populares e das brincadeiras de rua que hoje não é mais visto. [...] (PROFESSOR 3).

O P3 teve um diferencial na primeira pergunta ele compreende o conteúdo jogo além dos jogos, ele entende que é brinquedo e brincadeira, e trata ele como um conteúdo articulado com identidade cultural.

De forma geral, quanto ao conteúdo ‘Jogos’, eles trabalham jogos populares, jogos de salão, jogos esportivos, brinquedos e brincadeiras. Foram adquiridos pela experiência de vida e articulados com teóricos da área Educação Física. As falas do conteúdo jogo sistematizado pelos professores no 1º ano refletem a prática/realização e *accountability* destes atores; esses jogos populares estão articulados ao processo de construção curricular (saberes curriculares), e foram estruturados a partir da sua sistematização cotidiana, de seus saberes experienciais.

No entanto, o P1 trabalha separado a teoria e a prática na transmissão da matéria nova, os alunos tem uma participação efetiva, quando trazem alguns jogos de casa, realiza a verificação da aprendizagem, quando é feita uma avaliação oralizada.

O P2 traz sua sistematização a partir da organização dos documentos dos programas das escolas integrais em Educação Física. A transmissão vem importância do conteúdo jogo e seu histórico, confecção de brinquedos com materiais reciclados. No aprimoramento, são os jogos utilizados com regras flexíveis e adaptações.

Ainda assim, O P3 traz a sistematização trazendo seminários, no qual é apresentado de forma teórica e prática e confecção de brinquedos.

2.3 Jogos/Jogos Populares

Quanto a esta categoria os professores apresentaram ações que foram fundamentais para a construção dos saberes experienciais e de como eles se organizam e se estruturam para a aplicação do conhecimento dos jogos populares.

O P1 traz ações de estratégia de sistematização a partir da edificação de experiência com o conteúdo jogos.

[...]os Jogos populares [...]os jogos de salão, com os jogos pré desportivos e com os jogos adaptados. Uma brincadeira popular que é muito comum que é fácil de fazer que é o cabo de guerra que ela pode ser uma brincadeira um jogo popular competitivo cooperativo e também o pular corda. (PROFESSOR 1).

Os atores trazem suas ações de sistematização (prática/realização, *accountability*) sobre os seus saberes experienciais. P2 e P3 apontaram em detalhes.

[...]onde a através de materiais sucateados, materiais reciclados de resto a gente faz os brinquedos e depois são utilizados nas próprias aulas [...] a peteca, o pé de lata, o vai e vem, a pipa, mais existe os clássicos como barra bandeira, o queimado, o dono da rua, as variações de pega-pega, garrafão, sete cacos, sete pecados [...] as mais pedidas e que consegue ter o maior número de pessoas" (PROFESSOR 2).

[...]E Dentro dos jogos populares eu tento trazer a partir [...], dos jogos populares e das brincadeiras de rua que hoje não é mais visto. [...] (PROFESSOR 3).

Todos esses conteúdos clássicos dos jogos populares foram trabalhados e sistematizados. Os professores abordam o conteúdo com o resgate desses jogos. De forma geral, na sistematização dos professores aparece o conteúdo 'Jogos Populares', relataram também outros tipos de jogos - jogos populares, jogos de salão, jogos esportivos, brinquedos e brincadeiras, adquiridos pela experiência de vida e articulados com teóricos de Jogo da área da Educação Física.

2.4 Cooperação

Quanto a esta categoria P1 e P2 não deixam claro suas ações. O P3 cita essa categoria e a importância articulando com sua a prática/realização, seu saber experiencial:

[...] Aonde está o senso de cooperação? [...] o aluno fica limitado com o seu próprio conhecimento, cito aquela brincadeira da cadeira, podemos colocar o arco ao invés da cadeira. Também na brincadeira do pega-pega, modifico para que ao invés de um pegar o outro, os mesmos vão se oferecer. os jogos cooperativos e competitivos, ao final vem o entendimento do que é um e o outro, os alunos não tem a noção do que são esses jogos, porque acham que as duas estão embutidas uma na outra, e ficam questionando porque não houve a cooperação e sempre a competição. Quando estamos dividindo os grupos, faço uma divisão aleatória para não dá a oportunidade para os alunos escolherem seus próprios times, porque quando os próprios estão escolhendo, os olhos já estão voltados para uma proposta competitiva. [...] (PROFESSOR 3).

O P3 faz uma subdivisão na sua fala quando traz sua forma de sistematização quanto a competição.

[...] Quando vou trabalhar a competitividade é que os mesmos selecionam, porque muitas vezes o gordinho fica de fora? Porque os alunos vão dividir os grupinhos com aqueles que têm mais habilidade [...] Minha visão é essa, quando parto para selecionar, excluir está na visão competitiva, e quando parto para cooperar incluir está na visão cooperativa". (PROFESSOR 3).

Podemos analisar, partindo da ideia da experiência da sistematização, que P3 busca trabalhar com os princípios da cooperação, fazendo uma comparação com a competição a partir da ideia do acervo cultural.

A partir das nossas análises trazemos um dialogo dos autores junto das falas dos professores entrevistados. Os professores nos trazem sua forma de sistematização a partir dos saberes curriculares e experiencial como vimos Tardiff (1991), quando ele diz que o saber curricular são saberes adquiridos durante a carreira correspondido aos discursos, objetivos, conteúdos e métodos. E o experiencial que são desenvolvidos pelo o docente no exercício de suas funções específicas, que se baseia no seu trabalho diário.

Já em Libanêo (1994), os professores trazem as suas etapas de estruturação a partir da sistematização do seu trabalho, com a organização, transmissão, aprimoramento, aplicação e verificação da aprendizagem.

A partir dos Jogos os professores trazem os conteúdos clássicos dos jogos populares e trabalham também os jogos de salão, jogos pré desportivos que assim são denominados por Tavares e Souza Junior (2006).

Já a cooperação, os autores foram além da proposta do jogo popular, quando o professor ele traz as comparações entre o jogo cooperativo e jogo competitivo, assim como traz Brotto apud Darido e Rangel (2005), quando diz que o jogo tem duas maneiras principais de jogar com e contra.

4. Considerações Finais

Os Docentes das Escolas de Referências em Arcoverde, do 1º ano do Ensino Médio, sistematizam os jogos populares como conhecimento detalhado, como resgate de brincadeiras culturais tais como: cabo de guerra, pular corda e peteca, o pé de lata, o vai e vem, a pipa, a partir da confecção de brinquedos com materiais sucateados e reciclados. Realizam o resgate de brincadeiras culturais, jogos com brinquedos e brincadeiras e os jogos populares clássicos. Partindo dessa ideia os professores trabalham os jogos populares, no qual o seu objetivo enquanto a sua sistematização é trabalhar o acervo cultural.

A partir das discussões, consideramos que o conteúdo jogo é abordado a partir dos processos de sistematização a organização, transmissão, aprimoramento, verificação e avaliação da aprendizagem. Nesta sistematização são usados materiais e estratégias diversas: vídeos, slides, fotos e filmagens, a realização de seminários, confecções de brinquedos e a pesquisa. Os saberes mobilizados na sistematização do conteúdo Jogos populares nas escolas de referência em Arcoverde-PE vêm a partir dos saberes experienciais, curriculares e o da formação profissional.

No entanto foi visto em nosso estudo que a cooperação realmente é pouco abordada, apenas um professor traz de forma detalhada como é trabalhada a questão da competitividade. Acreditamos que uma das causas para essa falta de discussão com relação a categoria da cooperação é que esse tema só é abordado no 2º Ano, com os temas Jogos Cooperativos e Jogos Competitivos como foi relatado pelos professores nas entrevistas. Por fim, defendemos que, quanto a cooperação, este princípio deveria ser abordado no 1º Ano, com os jogos, não como forma de conteúdo (Jogos Cooperativos e Jogos Competitivos – no 2º ano), mais sim, como forma de elemento essencial para a formação, e não embutido a competição.

Percebemos que os jogos cooperativos podem sim ser trabalhado nas aulas de Educação Física no qual tem elementos essenciais que podem ser trabalhados e que pode contribuir de forma ampla na socialização dos alunos no

ensino médio. No entanto existem problemas quanto a se trabalhar os jogos cooperativos ainda dentro do âmbito escolar nesse ciclo de escolarização, pelo fato desse conteúdo está inserido dentro do próprio Jogo popular, ou os docentes não acha de forma “prazerosa” a se trabalhar esse conteúdo dentro das aulas de Educação Física.

Contudo é importante mesmo que os jogos cooperativos não sejam inseridos em sua didática por parte do docente no ensino médio, o mesmo mostre o real valor da cooperação como uma ferramenta de possibilidades, não só para amenizar a competição, mas também, para que a essência da cooperação seja trabalhada a partir dos seus jogos para uma melhor socialização entre os alunos no ensino médio.

Referências

- André, M. E. D. A. (1983) *Texto, contexto e significado: algumas questões na análise de dados qualitativos*. Caderno de pesquisa 66-71.
- Bardin, L. (1995) *Análise de Conteúdo*. Edições 70.
- Bracht, V. (1992) *Educação Física e Aprendizagem social*. Magister.
- Brotto, F.O (1995) *Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. Cepeusp.
- Coulon, A. (1995) *Etometodologia*. Vozes.
- Coletivo de autores (1992) *Metodologia do ensino da Educação Física*. Cortez.
- Darido, S.; & Rangel, I. C. A. (2005) *Educação Física no Ensino Superior: implicações para a prática pedagógica*. Guanabara Koogan
- Gaskell G. (2002) *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Vozes. 90-113.
- Gil, A. C. (2009) *Como elaborar projetos de pesquisa*. (4a ed.), Atlas
- Goldenberg, M. (1997) *A arte de pesquisar*. Record
- Jovchelovich, S. (2002) *Entrevista Narrativa*. In: Bauer MW, Gaskell, G. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes.
- Libâneo, J. C. (1994) *Didática*. Cortez
- Lovisollo, H; et all. (2011) *Competição, cooperação na procura do equilíbrio*. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, 23-142.
- Moraes, V. L. (2008) *Os jogos cooperativos nas ações do Programa a União Faz a Vida, na região do médio Alto Urugai – RS*. 101 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo.
- Muylaert, C. J, et all. (2014) *Entrevistas Narrativas: um importante recurso em pesquisa qualitativa*. Revista da Escola de Enfermagem da USP; 48(Esp2), 193-199.
- Oliveira, M. F. de. (2011) *Metodologia científica: um manual para a realização de pesquisas em Administração* / Maxwell Ferreira de Oliveira. -- Catalão: UFG
- Pernambuco. (2010) Governo do Estado. Secretaria de Educação. *Orientações teórico-metodológicas-Educação Física-Ensino Fundamental e Ensino Médio*. Secretaria de Educação-PE.
- Tardiff, M. (2011) *Saberes Docentes e formação profissional*. Vozes.
- Tavares, M. e S. J. (2006) *O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física*, In TAVARES. Marcelo (Org). et al. Prática pedagógica e formação profissional na Educação Física: reencontros com caminhos interdisciplinares. Recife, p.69-75.
- Zelía M. M. B. A., & Silva M. H. G. F. (1992) *Análise qualitativa de dados de entrevista: uma proposta*. FFCLRP-USP.