

CIDADANIA E JOGOS COOPERATIVOS: vivenciando práticas de cooperação em uma sala do ensino fundamental

Natália Kneipp Ribeiro GONÇALVES *
Juliana Kneipp Ribeiro FISCHER **

RESUMO

O presente artigo trata das reflexões quanto à utilização dos jogos cooperativos como prática educativa, no ambiente escolar, discutindo a importância de se trabalharem os conteúdos atitudinais, representados pela solidariedade, respeito mútuo e cooperação. Dessa forma, o objetivo desse estudo se caracteriza pela investigação do uso dos jogos cooperativos como meio de reflexão dos aspectos relacionais (eu - outro) pelos alunos, de uma segunda série do ensino fundamental. A metodologia traduz-se em uma perspectiva qualitativa. Os resultados são analisados por meio de categorias criadas a partir das respostas dos alunos, as quais se constituem em produto de suas vivências em três jogos cooperativos. Em síntese, é possível perceber que os jogos cooperativos apresentam possibilidades e limitações, permitindo, em conjunto com outras ações, que o desenvolvimento das práticas cooperativas, no ambiente escolar, possa se estender ao convívio social mais amplo.

PALAVRAS-CHAVE: Cooperação. Jogos cooperativos.

Atualmente, há várias discussões sobre a importância de práticas educacionais que desenvolvam e estimulem valores, como solidariedade, respeito mútuo e cooperação. Essas discussões vêm crescendo e ganhando maiores proporções à medida que se evidencia o caráter competitivo e individualista da sociedade em que vivemos. De fato, o contexto atual traz novos desafios para a educação. Vivemos em um mundo globalizado, cercado por novas tecnologias e aparatos, onde as pessoas parecem estar em contínua competição e o que importa realmente é vencer, independentemente da forma e dos meios utilizados para esse fim. Tudo isso contribui para que as pessoas se tornem impacientes e intolerantes com o outro, não fazendo uso do diálogo e da empatia. A impressão que se tem é que a vida vai se tornando um grande jogo competitivo, no qual os participantes buscam a vitória individual, tornando-se imprescindível superar o adversário e vencê-lo.

Por outro lado, essa mesma realidade apresenta um cenário multiculturalista, cercado por transformações constantes e rápidas, exigindo, cada vez mais, que os sujeitos desenvolvam flexibilidade, cooperação, autonomia, criatividade e capacidade de tomar decisões coletivamente.

De certa forma, essa é a contradição do próprio sistema em que estamos inseridos e, nesse contexto, a escola encontra espaço para repensar sua estrutura, seus fins, seus modos de ser e agir. Tendo em vista a necessidade de se formar indivíduos mais cooperativos, os profissionais da educação começam a buscar metodologias que cultivem atitudes e valores mais solidários nos educandos. Pretende-se, assim, desenvolver a interação e a cooperação, a

* Mestre em Educação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). Professora no Centro Universitário de Araras “Dr. Edmundo Ulson” (UNAR) e no Centro Universitário Claretiano, em Rio Claro/SP.

** Especialista em Psicopedagogia pela Faculdade São Luís (Jaboticabal/SP). Professora do ensino fundamental no Colégio Puríssimo Coração de Maria e no Centro Universitário Claretiano, em Rio Claro/SP.

fim de que se estabeleça um viver harmônico, que se estenderá a todos os segmentos sociais: escola, família, trabalho, entre outros.

Contudo, mesmo os professores estando conscientes da necessidade de não serem utilizados modelos e práticas educacionais que estimulem a competição e o individualismo, muitas vezes ocorre o contrário no cotidiano escolar. Um exemplo disso pode ser encontrado no uso dos jogos como prática educacional. Devido ao fato de os jogos se constituírem em instrumentos facilitadores da aprendizagem e estimularem o desenvolvimento de inúmeras capacidades cognitivas, afetivas, motoras e sociais, sua prática encontra-se bastante difundida nas escolas.

Entretanto, a forma como os jogos são desenvolvidos e conduzidos, na maioria das vezes, tende a desconsiderar o aspecto da relação entre os participantes e enfatizar o objeto da aprendizagem em si. Isso leva ao cultivo da disputa e do individualismo no ambiente escolar, além da falsa compreensão de que todo jogo tem que ser competitivo. Essa idéia de jogo como sinônimo de competição pode ser observada, por exemplo, nas aulas de Educação Física, quando são propostos jogos que apresentam como principal finalidade distinguir os vencedores dos perdedores. Esse fato também ocorre nas demais áreas do conhecimento, quando o jogo é utilizado como meio de desenvolver determinados conteúdos, mas, paralelamente, estimula-se a competição e o objetivo de vencer o adversário por meio de premiações e punições. Estas premiações e punições podem ser de ordem material ou simbólica, caracterizando-se por ações, gestos ou palavras. Diante desse quadro, vão surgindo outras tendências e propostas de se trabalhar com os jogos na área educacional. Com isso, torna-se fundamental e necessário o debate acerca dos jogos cooperativos.

De acordo com Darido (2001), os jogos cooperativos apresentam-se, na área da Educação Física, como uma nova tendência e como uma proposta diferente das atuais, já que valorizam a cooperação ao invés da competição. Os profissionais dessa área vêm se mostrando preocupados com o uso dos jogos em suas aulas, visto que a Educação Física é influenciada historicamente pela competição, através dos esportes de rendimento. Assim, a proposta dos jogos cooperativos “vem se revelando como a mais nova e mais adequada tendência ou concepção da Educação Física Escolar na busca por projetos educacionais não competitivos” (CORREIA, 2006, p.150).

No entanto, apesar de essa proposta encontrar-se mais voltada à área da Educação Física, faz-se pertinente que o debate acerca dos jogos cooperativos se estenda às demais áreas do conhecimento, já que o uso do jogo, no contexto escolar, pode ser compreendido como uma forma de propiciar aprendizagens de determinados conceitos, além de proporcionar prazer e diversão, desenvolvendo o pensamento reflexivo e a interação. Nessa perspectiva, além de os jogos possibilitarem o desenvolvimento cognitivo, atuam também como agentes de transformação, mudança e incorporação de conceitos e valores. Os fundamentos teóricos acerca dos jogos, voltados ao desenvolvimento infantil, podem ser encontrados nos estudos de Piaget, Vygotsky, entre outros. Esses autores demonstram a importância do lúdico para o desenvolvimento do ser humano.

De forma geral, para Piaget (1993), os jogos se constituem em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, pois ao jogar as crianças estão assimilando e transformando a realidade. As atividades lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência, vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Por isso, cada etapa está relacionada a um tipo de atividade lúdica, que se sucede de forma semelhante para os indivíduos. Piaget identifica

três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: os jogos de exercício, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

Já para Vygotsky (2000a; 2000b), o jogo exerce um importante papel psicológico para o desenvolvimento dos processos superiores do pensamento nas crianças. Esse autor enfatiza a importância de se investigarem as necessidades, motivações e tendências que as crianças manifestam e como elas se satisfazem nos jogos, a fim de compreender os avanços nos diferentes estágios de seu desenvolvimento. Em síntese, o uso do jogo como prática pedagógica é necessário e fundamental ao desenvolvimento infantil.

Partindo dessa premissa será destacado, neste trabalho, um tipo específico de jogo: o jogo cooperativo. Pretende-se investigar se a utilização dos jogos cooperativos no ambiente escolar, independentemente da área do conhecimento, pode levar à reflexão e à vivência de determinados valores. Dessa forma, o objetivo do presente artigo é pesquisar se o contato com os jogos cooperativos estimula a reflexão dos alunos, de uma segunda série do ensino fundamental, no que se refere aos aspectos relacionais (eu - outro).

1. Definindo os jogos cooperativos: origem e pressupostos

Os jogos cooperativos existem há muito tempo, não se constituindo em uma prática inovadora, pois, segundo Orlick (1989), tiveram início há milhares de anos, pela união de membros das comunidades tribais, em cerimônias de celebração da vida.

De acordo com Soler (2002), os jogos cooperativos começaram a ser sistematizados nos Estados Unidos, na década de 50, por meio do trabalho de Ted Lentz.

Entretanto, o estudioso Terry Orlick, da Universidade de Ottawa, no Canadá, caracteriza-se como um dos mais importantes autores que tratam dessa temática. Ele constatou que os jogos reproduziam a estrutura social, refletindo valores da sociedade. Observou também que na cultura ocidental o uso dos jogos cooperativos é raro, visto que a ética competitiva e o individualismo são valorizados e perpetuados pela sociedade e, conseqüentemente, pelo sistema educacional. Esse autor pesquisou a relação entre o jogo e a sociedade, competitiva e excludente, abordando os jogos cooperativos como um meio de transformá-la. Dentre suas produções merece destaque a obra: “Vencendo a competição” (1989), a qual serve de referência para os futuros trabalhos sobre a cooperação.

Após o estudo de diferentes sociedades e comunidades primitivas, Orlick (1989) aponta a cooperação como principal fator para a consolidação e até mesmo para a sobrevivência delas. Ressalta que os jogos cooperativos promovem a união entre as pessoas e a confiança, compreendendo-os como uma atividade fundamentada principalmente na aceitação, no envolvimento e na diversão. Assim, esses jogos configuram-se em uma estrutura alternativa, segundo a qual as pessoas jogam **com** e não **contra** o outro. Para esse autor, os jogos cooperativos encontram-se baseados no esforço cooperativo, na tomada de consciência do outro e dos seus sentimentos, buscando-se atingir um objetivo comum. Dessa forma, esses jogos se apresentam como fundamento para possíveis mudanças em favor de uma ética cooperativa.

Orlick (1989, p.104) afirma, ainda, que os jogos cooperativos permitem desenvolver uma nova lógica quanto à utilização dos jogos para o desenvolvimento psicológico e social dos sujeitos, já que não apresentam o objetivo de diferenciar os ganhadores dos perdedores:

Se fizermos com que cada criança se sinta aceita e dermos a cada uma um papel significativo a desempenhar no ambiente de atividade, estaremos bem adiantados em nosso caminho para a solução da maioria dos sérios problemas psicossociais que atualmente permeiam os jogos e os esportes. Essa é uma das razões por que é tão importante criar jogos e ambientes de aprendizado onde ninguém se sinta um perdedor.

No Brasil, outro autor que se destaca como referência neste assunto é Fábio Otuzi Brotto, que, inspirado pelos estudos de Terry Orlick, é responsável pela disseminação das idéias presentes nos jogos cooperativos.

1.1 Os objetivos dos jogos cooperativos no contexto educacional

Dentre os objetivos propostos à educação escolar, como um todo, e, de forma particular, às áreas específicas do conhecimento, é possível destacar alguns aspectos comuns referentes ao desenvolvimento da prática pedagógica:

- a) a formação do cidadão, compreendendo-se o exercício da cidadania enquanto participação social e política;
- b) o exercício de direitos e deveres políticos, civis e sociais, que será concretizado por meio de atitudes cotidianas de solidariedade, cooperação e respeito mútuo;
- c) o desenvolvimento do senso crítico e o uso do diálogo como forma de mediar conflitos e tomar decisões coletivas.

Com isso, os aspectos relativos à convivência em grupo, de forma produtiva e cooperativa, apresentam-se como aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas no contexto educacional, independentemente do campo específico do saber.

Faz-se necessário, portanto, que os conteúdos atitudinais e a reflexão dos valores que regem a conduta humana no meio social se constituam em uma importante preocupação para a organização das atividades pedagógicas, ocupando um papel de destaque no trabalho desenvolvido pelos educadores. Diante dessa situação, o estudo dos objetivos e finalidades dos jogos cooperativos, pelos professores, contribui para o desenvolvimento de novas práticas no contexto escolar, voltadas à transformação das relações sociais.

Brotto (1999) auxilia na compreensão desses objetivos, afirmando que os jogos cooperativos possuem o propósito de transformar as relações sociais competitivas, despertando nas pessoas o desejo de correr riscos, sem se importar com o fracasso ou o sucesso propriamente dito. Dessa forma, o ganhar ou perder configuram-se apenas como referencial para o contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo. De acordo com Brotto (1999, p.68), é pela participação nesses jogos que “tocamos uns aos outros pelo coração. Desfazemos a ilusão de sermos separados e isolados. E percebemos o quanto é bom e importante ser a gente mesmo e respeitar a singularidade do outro”. É possível perceber que os jogos cooperativos podem ser entendidos como uma forma de união entre os valores humanos e a convivência dos indivíduos.

Segundo Orlick (1989, p.123) o principal objetivo dos jogos cooperativos é “criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa”. Nos jogos cooperativos pressupõe-se que o outro seja considerado, já que os indivíduos dependem da ação do companheiro para que os objetivos possam ser atingidos, alcançando-se resultados qualitativamente superiores se os compararmos aos obtidos por meio dos jogos competitivos.

Portanto, os jogos cooperativos contribuem para a promoção de ações e relações educativas solidárias, colaboram na diminuição das barreiras emocionais e estreitam as distâncias que possam existir entre as pessoas e os grupos, incentivando que essas idéias extrapolem o próprio ambiente escolar. A prática dos jogos cooperativos nas escolas possibilita, assim, o desenvolvimento das habilidades sociais, contribuindo para que os indivíduos se tornem agentes na construção de uma sociedade mais justa e fraterna, sendo capazes de trabalhar juntos para alcançar objetivos que beneficiem o coletivo. Nesse sentido, as proposições dos jogos cooperativos traduzem-se em uma única finalidade: a formação do cidadão.

Desse modo, considerando a cidadania como eixo estruturador do processo educacional, os jogos cooperativos acabam trabalhando os valores de respeito mútuo, justiça, diálogo e solidariedade, referentes ao tema transversal Ética, o qual deve permear os conteúdos de todas as disciplinas específicas do ensino. Os temas transversais pertencem à série dos *Parâmetros Curriculares Nacionais* (BRASIL, 1997a), elaborados pelo Ministério da Educação e Cultura/Secretaria de Ensino Fundamental, em 1997. Darido *et al.* (2001, p.22) relatam como foi elaborado esse documento e consideram que:

o discurso dos PCNs gira em torno da cidadania, entendendo a escola como um dos espaços possíveis de contribuição para a formação do cidadão crítico, autônomo, reflexivo, sensível e participativo. E, na perspectiva de consolidar tal objetivo, o documento apresenta como temática central os temas sociais emergentes, indicando-os como questões geradoras da realidade social e que, portanto, necessitam ser problematizados, criticados, refletidos e, possivelmente, encaminhados.

De acordo com os *PCNs*: introdução aos parâmetros curriculares nacionais (BRASIL, 1997b), é preciso estimular, no ambiente escolar, a vivência de trabalhos em grupo, para que os alunos possam estabelecer o diálogo, a interação e a cooperação, vistos como meios fundamentais para o convívio. Assim, o respeito às diferentes opiniões, a coordenação de vários pontos de vista e a convivência colaborativa são objetivos preconizados pelos *PCNs*, expressando, de forma geral, os próprios pressupostos inerentes aos jogos cooperativos.

1.2. Cooperação x competição: interfaces no desenvolvimento dos jogos cooperativos

Existem muitas definições para a cooperação e para a competição. Dentre elas podemos destacar a visão de Brotto (1999), de acordo com a qual a cooperação se constitui em um processo de interação social e os objetivos são comuns, as ações e os benefícios são compartilhados e não existem perdedores. Já a competição, mesmo vista como um processo de interação social, possui objetivos e ações mutuamente excludentes. Por isso, os benefícios encontram-se voltados apenas para alguns e, ao final, existem ganhadores e perdedores.

Esse autor elabora um quadro comparativo das situações cooperativas e competitivas que as pessoas podem enfrentar diante da necessidade de alcançarem objetivos ou solucionar problemas:

SITUAÇÃO COOPERATIVA	SITUAÇÃO COMPETITIVA
Percebem que o atingimento de seus objetivos é, em parte, consequência da ação dos outros membros.	Percebem que o atingimento de seus objetivos é incompatível com a obtenção dos objetivos dos demais.
São mais sensíveis às solicitações dos outros.	São menos sensíveis às solicitações dos outros.

Ajudam-se mutuamente com frequência.	Ajudam-se mutuamente com menor frequência.
Há maior homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.	Há menor homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.
A produtividade em termos qualitativos é maior.	A produtividade em termos qualitativos é menor.
A especialização de atividades é maior.	A especialização de atividades é menor.

Fonte: BROTTTO (1999, p.45).

Sobre a diferença entre a cooperação e a competição, Orlick (1989, p.118) afirma que:

A principal diferença entre cooperação e competição é que no primeiro todos cooperam e ganham, eliminando-se o medo do fracasso e aumentando-se a auto-estima e a confiança em si mesmo. Ao passo que, no segundo, a valorização e o reforço são deixados ao acaso ou concedidos apenas ao vencedor, o que gera frustração, medo e insegurança.

Entretanto, ainda que a cooperação e a competição sejam processos distintos, é possível que elas coexistam e se entrelacem no desenvolvimento de um mesmo jogo. Assim, por exemplo, podemos falar em jogos que apresentem uma competição cooperativa ou uma cooperação competitiva. No primeiro caso, é preciso que os participantes estejam divididos em equipes e que os membros de uma mesma equipe se ajudem mutuamente, de forma cooperativa, mantendo-se o objetivo de vencer a outra equipe. No segundo caso, mesmo existindo equipes que estejam competindo entre si, e ao final havendo vencedores/perdedores, o foco não está no vencer ou perder, mas no prazer de jogar uns com os outros. A cooperação competitiva representa, de certa forma, a célebre frase: “O importante é competir e não vencer”. Nesse contexto, a cooperação apresenta-se como fator determinante para a prática dos jogos cooperativos. No entanto, é possível que a cooperação se manifeste de forma diferenciada, com maior ou menor intensidade, dependendo do tipo de jogo cooperativo.

Em seu livro, Orlick (1989) destaca que esses jogos podem ser classificados em:

- ❖ **jogos cooperativos sem perdedores:** o objetivo é o de superar um desafio em comum, sendo que todos os participantes formam um único time;
- ❖ **jogos de resultado coletivo:** o objetivo continua sendo o de alcançar uma meta comum; contudo, os participantes são divididos em duas ou mais equipes que, por meio de um trabalho coletivo, acabam cooperando entre si;
- ❖ **jogos de inversão:** o objetivo é alterar o padrão de times fixos. Os participantes são divididos em equipes, mas, durante o jogo, devem ocorrer trocas entre os membros dessas equipes, modificando-se a configuração inicial, a fim de que todos possam se ajudar. Busca-se o prazer pelo jogo e não pela vitória. Existem vários tipos de jogos de inversão, como por exemplo:
 - a) **rodízio:** os jogadores trocam de times em determinados momentos, no final do lance, do saque ou do arremesso;
 - b) **inversão do "goleador":** quem faz ponto muda de time;
 - c) **inversão do placar:** os pontos são marcados para o outro time;
 - d) **inversão total:** tanto o participante do jogo que faz o ponto, quanto os próprios pontos feitos por ele passam para o outro time;
- ❖ **jogos semicooperativos:** o objetivo é o de oportunizar a todos os participantes as mesmas chances. Os jogadores são divididos em equipes, jogando uns contra os outros; entretanto,

são enfatizados o envolvimento e o prazer de jogar, não a competição. Esses jogos pertencem às situações de cooperação competitiva.

Atualmente algumas instituições de formação pessoal, voltadas ao setor de treinamento e recursos humanos empresariais, utilizam essas categorias dos jogos cooperativos em seus cursos, buscando uma formação mais solidária e cooperativa das pessoas no ambiente de trabalho. Entretanto, o ideal é que esses jogos sejam também utilizados, com regularidade e sistematização, no ambiente escolar, visando à formação integral do ser humano.

2. Metodologia

A perspectiva metodológica adotada nesta pesquisa é a da investigação qualitativa. De acordo com Bogdan e Biklen (1994, p.70), o objetivo dessa investigação é “compreender o comportamento e experiência humanos. [...] compreender o processo mediante o qual as pessoas constroem significados e descrever em que consistem estes mesmos significados”.

Além disso, afirmam que a investigação qualitativa possui cinco características básicas que a definem. O presente trabalho encontra-se orientado por essas características, a saber:

- ❖ o ambiente natural é fonte direta de dados e o investigador é o principal instrumento desse tipo de pesquisa;
- ❖ a investigação é descritiva;
- ❖ o fundamental é o processo, o modo como os resultados se formam;
- ❖ a análise dos dados ocorre de forma indutiva;
- ❖ enfatiza-se o significado e as perspectivas dos sujeitos envolvidos na pesquisa.

Essa pesquisa foi realizada no Colégio Puríssimo Coração de Maria, pertencente ao sistema particular de ensino, localizado no município de Rio Claro, estado de São Paulo. Os sujeitos da pesquisa foram 24 alunos da 2ª série do ensino fundamental, do período da tarde. Foram desenvolvidos três jogos cooperativos, da categoria sem perdedores, com base na obra de Fabio Otuzi Brotto (1999): Jogo do Bambolê, Amigos de Jó e Travessia. O local utilizado para aplicação dos jogos foi o pátio do colégio, durante dois dias consecutivos.

Antes da realização dos jogos, os alunos tiveram orientações acerca dos objetivos, regras e procedimentos básicos referentes a cada um deles. No entanto, eles não foram, em momento algum, identificados como jogos cooperativos e tampouco seus conceitos e fundamentos foram explicados aos participantes. Esse cuidado foi tomado para que os dados coletados não sofressem qualquer tipo de alteração. Outro aspecto que merece ser destacado é que o momento de aplicação dos jogos não foi relacionado a nenhuma disciplina em particular, visto que o objetivo não era relacionar os jogos às aulas de Educação Física nem à aprendizagem de um conceito específico de uma determinada área do conhecimento, como, por exemplo, Matemática, Língua Portuguesa, entre outras.

Após o desenvolvimento dos jogos, os alunos foram convidados a responder um questionário, contendo quatro questões. Na primeira questão os alunos destacaram as aprendizagens que julgavam ter desenvolvido. Na segunda, apontaram o objetivo principal de cada jogo, de acordo com o seu entendimento; na terceira, verificaram se esses objetivos foram alcançados por todos. Finalmente, na última questão, avaliaram o seu próprio desempenho durante os jogos. Dessa forma, as respostas dos alunos se constituíram em material de análise para a pesquisa, enquadrando-se na categoria “textos escritos pelos sujeitos”.

De acordo com Bogdan e Biklen (1994, p.176), essa categoria inclui os “materiais que os sujeitos escrevem. [...] ficheiros pessoais e registros individuais de estudantes”, podendo se subdividir em dois tipos: “documentos pessoais e documentos oficiais”. No caso deste trabalho, as respostas dos alunos pertencem ao tipo de “documentos pessoais”, referindo-se a uma narrativa feita em primeira pessoa, a qual descreve “as ações, experiências e crenças do indivíduo [...] é auto-reveladora da visão que a pessoa tem de suas experiências” (BOGDAN & BIKLEN, 1994, p.177).

Depois de analisadas, as respostas dos alunos foram agrupadas em cinco categorias: a) diversão/prazer em jogar; b) ganhar/perder; c) esforço pessoal para atingir meta coletiva; d) ajudar o outro/incluir; e) trabalhando em grupo/todos juntos. É importante ressaltar que as categorias foram criadas tomando-se por base todas as respostas dos alunos, independentemente da questão à qual essas respostas se referiam.

2.1. Os jogos cooperativos utilizados na pesquisa

Baseados nos jogos descritos por Brotto (1999), foram adaptados e desenvolvidos nesta pesquisa os seguintes jogos:

2.1.1. Jogo do bambolê:

Objetivo: todos os participantes deverão ficar dentro dos bambolês.

Número de participantes: não há um número mínimo ou máximo de participantes; isso depende do espaço e da quantidade de bambolês.

Recursos: um local espaçoso; música; vários bambolês, dependendo do número de participantes.

Descrição: os bambolês são dispostos no chão, formando um círculo. Os participantes rodam em volta dos bambolês, ao ritmo de uma música. Quando a música pára, todos devem pular para dentro de um bambolê, sendo que o número de jogadores deve exceder em dois para cada bambolê. Sempre que a música recomeçar, um bambolê é retirado do jogo. O jogo termina quando um dos participantes ficar fora do bambolê.

2.1.2. Amigos de Jó:

Objetivo: cantando a música “Amigos de Jó”, o grupo tem que deslocar-se no ritmo e realizar os movimentos propostos.

Recursos: ambiente espaçoso; música adaptada dos “Escravos de Jó”.

Número de participantes: preferencialmente, deve ser jogado com um mínimo de 10 pessoas.

Descrição: a música tradicional dos “Escravos de Jó” é cantada com algumas modificações: “aMigos de Jó joGavam caxanGá. Tira, Põe, / Deixa Ficar, fesTeiros com fesTeiros / Fazem Zigue, Zigue, ZÁ” (2x). Os participantes formam um círculo de mãos dadas. O grupo faz a coreografia, de acordo com a letra da música, ao mesmo tempo em que canta. O ritmo das passadas é marcado pelas letras maiúsculas na música: “aMigos de Jó joGavam caxanGá”: 4 passos simples para a direita; “Tira”: pula-se para o lado de fora do círculo; “Põe”: volta-se para o círculo; “Deixa Ficar”: permanece-se no círculo, com os braços abaixados, soltam-se as mãos; “fesTeiros com fesTeiros”: 2 passos simples para a direita; “fazem Zigue, Zigue, ZÁ”: pulando com os dois pés juntos, os participantes começam para o lado direito, depois para o esquerdo e novamente para o lado direito. Esse jogo-dança exige concentração do grupo para perceber qual é o ritmo a ser adotado. É prudente começar mais devagar e, se o grupo for respondendo bem ao desafio, aumentar a velocidade. O respeito ao parceiro do lado e a atenção para não machucar os pés alheios são toques interessantes que se podem oferecer.

Quando o grupo não está conseguindo estabelecer um ritmo grupal, pode-se oferecer espaço para que os participantes percebam onde está a dificuldade e proponham soluções. Da mesma forma, quando o desafio já tenha sido superado e o grupo queira continuar jogando, há espaço para criar novas formas de deslocamento e também há abertura para outras coreografias.

2.1.3. Travessia:

Objetivo: os participantes devem atravessar uma linha demarcada no meio da sala ou do local utilizado, sendo que o jogo só terminará quando todos passarem para o lado oposto, sempre em cima de uma folha de jornal.

Número de participantes: preferencialmente, deve-se jogar com um mínimo de 10 pessoas.

Recursos: um local amplo e um jornal para cada participante.

Descrição: os participantes devem ficar perto uns dos outros, pisando cada um em seu jornal. Todos deverão chegar ao lado contrário pisando sobre um jornal. Nenhum participante poderá colocar qualquer parte do corpo no chão, nem arrastar os jornais. Entretanto, podem se locomover sobre os jornais. Quando todos conseguirem alcançar a linha riscada do outro lado, o desafio será vencido.

2.2. O questionário utilizado na pesquisa

O questionário aplicado após os jogos cooperativos contém as seguintes perguntas:

- 1) O que você aprendeu nestes jogos? a) Jogo do bambolê. b) Escravos de Jó. c) Travessia.
- 2) Qual era o objetivo de cada jogo? Explique.
- 3) Em sua opinião os objetivos dos jogos foram alcançados? Por quê?
- 4) O que você fez para atingir os objetivos?

3. Resultados e discussão

De acordo com os dados coletados no questionário foram elaboradas cinco categorias, que servirão de base para a discussão dos resultados desta pesquisa.

a) Categoria “diversão/prazer em jogar”: nesta categoria as crianças associaram as aprendizagens oriundas dos jogos a um sentimento de felicidade e diversão: “Eles mi fizeram pensar, eles tinham que ter rapidez eu me senti super divertido e legal” (Caio); “Eu aprendi que é legal brincar com os amigos [...] eu mi senti feliz” (Mateus); “Eu aprendi a jogar [...] eu me senti feliz” (César). Por meio das respostas apresentadas pelas crianças, confirma-se o que Brotto (1999, p.67) expressa quanto à utilização dos jogos cooperativos: “Quando conseguimos nos descontraír e ficar mais flexíveis nas nossas interações [...] expressamos livremente o poder que existe dentro de nós e compartilhamos qualidades-habilidades humanas essenciais”. Assim, é possível perceber que os jogos cooperativos proporcionam diversão e prazer, pois aproximam os indivíduos, eliminando barreiras impostas pela competição, e permitem que os participantes se expressem livremente e compartilhem seu entusiasmo e sua alegria.

b) Categoria “ganhar/perder”: nesta categoria as crianças demonstraram ter compreendido o objetivo fundamental dos jogos cooperativos, pois, apesar de não saberem que esses jogos se enquadravam na categoria de jogos cooperativos sem perdedores, conseguiram identificar esse aspecto em suas respostas: “Aprendi que todo mundo estava tentando ganhar e todos ganharam” (Bianca); “os objetivos foram alcançados porque todos conseguiram cumprir” (Vinícius); “eu aprendi que não importa ganhar ou perder, o importante é brincar” (Thifany). Portanto, o ganhar ou perder não era importante. Mas, ainda que a idéia de ganhar aparecesse

nas respostas, estava sempre associada ao grupo, subentendendo-se que, ao tentar ganhar o jogo, todos ganhariam juntos. As respostas dos alunos corroboram a idéia de que os jogos cooperativos não enfatizam o objetivo de ganhar, suprimindo as pressões e o sentimento de fracasso para aqueles que perdem. Assim, “todos cooperam e ganham, eliminando-se o medo do fracasso e aumentando-se a auto-estima e a confiança em si mesmo” (ORLICK, 1989, p.118).

c) Categoria “esforço pessoal para atingir meta coletiva”: nesta categoria as crianças avaliaram seu próprio desempenho, expresso por meio de um esforço pessoal, com fins de alcançar um objetivo comum: “fiquei um pouco mais apertada no bambolê para que mais pessoas pudessem caber” (Laura); “Eu dei tudo de mim para atingir os objetivos e ajudei os outros pelo mesmo motivo” (Júlia); “Eu fiz para atingir os objetivos o maximo que eu pude e consegui” (Bianca); “Eu fiz tudo o que era possível para atingir os objetivos na prova Escravos de Jó eu tentei mas não consegui mas continuei tentando e consegui” (Thifany). Pelas respostas percebe-se que os alunos tiveram a preocupação de agir em benefício do grupo, dedicando-se e mobilizando forças, tanto físicas como cognitivo-emocionais, para atingir uma meta coletiva. Isto revela que os jogos cooperativos ajudam a promover as competências referentes à integração e à cooperação entre os sujeitos. Estas competências são vistas como fundamentais ao processo ensino-aprendizagem, sendo ressaltadas pelos *PCNs*: introdução aos parâmetros curriculares nacionais (BRASIL, 1997b, p.64), em suas orientações didáticas: “aprender a conviver em grupo supõe um domínio progressivo de procedimentos, valores, normas e atitudes”.

d) Categoria “ajudar o outro/incluir”: nesta categoria as crianças apontaram a necessidade de ajudar os demais participantes, caracterizando essa ajuda como um compromisso imprescindível ao desenvolvimento dos jogos. Com isso, ninguém poderia ser excluído do jogo, os participantes poderiam ajudar ou ser ajudados, a fim de que todos estivessem incluídos e participassem ativamente: “ninguém pode deixar alguém para trás” (Matheus); “tem que ajudar um ao outro” (Yasmim); “Eu aprendi que um tem que ajudar o outro” (Renan); “todo mundo tinha que chegar junto e ajudar os outros. Tinha que ajudar os outro a chegar” (João); “precisei das ajudas dos meus amigos e de espertesa” (Caio). Tendo em vista os fundamentos dos jogos cooperativos, é possível perceber que os alunos estavam jogando **com** e não **contra** o outro (ORLICK, 1989; BROTTTO, 1999).

e) Categoria “trabalhando em grupo/todos juntos”: nesta categoria as crianças destacaram a importância de que todos trabalhassem em grupo, em prol de um objetivo comum: “Ele (o jogo) me fez pensar que temos que trabalhar juntos” (Augusto); “eu gostei, ele me fez pensar que tem que trabalhar sempre juntos. O objetivo era chegar juntos” (Leandro); “Eu aprendi que no jogo todo mundo tem que fazer os movimentos juntos” (Felipe); “O objetivo era trabalhar em grupo” (Gabriel); “O que eu aprendi no jogo foi que ajudar os outros e trabalhar juntos é muito melhor que trabalhar individual” (Laura). Dessa forma, percebe-se que os jogos cooperativos impulsionaram e reforçaram a importância de se trabalhar junto, em sintonia uns com os outros. As competências e habilidades de cada um voltaram-se a um mesmo objetivo e as decisões foram, portanto, coletivas.

Considerações finais

Retomando sinteticamente as etapas anteriores do presente trabalho, é possível perceber que, num primeiro momento, foram discutidas as origens e os pressupostos dos jogos cooperativos; em seguida, foram abordados os objetivos desses jogos no contexto

educacional, contrapondo-se os aspectos relativos à competição e à cooperação. Essas etapas tiveram o objetivo de investigar se os jogos cooperativos, desenvolvidos no ambiente escolar, podem levar à reflexão e à vivência de determinados valores. Para isso, foram desenvolvidos três jogos cooperativos com alunos de uma 2ª. série do ensino fundamental.

Diante da discussão e da análise dos resultados, apresentadas anteriormente, é possível destacar algumas considerações gerais.

- ❖ Os pressupostos dos jogos cooperativos podem ser apreendidos por meio da ação, ou, em outras palavras, por meio do próprio ato de participar desses jogos. Eles não precisam ser explicados, mas vivenciados.
- ❖ Os jogos cooperativos utilizados neste trabalho, independentemente da área específica do conhecimento, possibilitaram a reflexão e a vivência da cooperação, da ajuda mútua, do altruísmo, do trabalho em equipe, da diversão e da inclusão do próximo. Assim, eles foram utilizados como meio de trabalhar os aspectos relacionais (conteúdos da ética – valores, atitudes, posturas), promovendo a interação, a cooperação e o respeito mútuo.
- ❖ Diante das várias possibilidades que os jogos cooperativos apresentam, eles também podem ser utilizados no ambiente escolar como:
 - I - meio de trabalhar aspectos emocionais, como a auto-estima, a alegria e o prazer;
 - II - meio de trabalhar aspectos físicos, como: movimento e conscientização corporal;
 - III - meio de trabalhar aspectos cognitivos, incorporando conceitos relacionados às áreas específicas do conhecimento. Neste caso, o foco está na aprendizagem de determinados conteúdos relativos à Educação Física, à Matemática, às Ciências, à Língua Portuguesa, entre outras áreas.
- ❖ Os jogos cooperativos possibilitam o trabalho de conteúdos atitudinais, procedimentais ou conceituais, dependendo do objetivo do professor. Entretanto, é importante destacar que esses conteúdos se desenvolvem de forma integrada, mesmo que o foco da prática pedagógica esteja voltado a um conteúdo específico.
- ❖ Os jogos cooperativos permitem uma reflexão sobre o uso do jogo na escola, propiciando uma nova lógica ao seu desenvolvimento, ressignificando seus sentidos e incorporando valores mais humanos.
- ❖ Os objetivos relacionados à formação do cidadão, propostos à educação escolar, de forma geral, e, conseqüentemente, às áreas específicas do conhecimento, podem ser alcançados por meio do cultivo de práticas cooperativas na escola.

Diante dessas considerações, é possível perceber que os jogos cooperativos apresentam possibilidades e limitações, pois, ainda que permitam o desenvolvimento de práticas cooperativas, visando a problematizar e modificar atitudes competitivas, não garantem sozinhos a efetivação da transformação social. Assim, o uso dos jogos cooperativos possibilita a reflexão de que outras práticas cooperativas precisam ser desenvolvidas na convivência diária, nas decisões cotidianas, na resolução de conflitos e na própria maneira de se ver o outro.

ABSTRACT

The present article deals with the reflection concerning utilization of cooperative game as educational practice, at school environment, discussing the importance of working attitude contents, represented by solidarity, mutual respect and cooperation. Thus, the objective of this study is characterized by investigation of cooperative game as a way of reflection about relationship aspects (me – other) by students of fundamental education second year. The methodology appears in a qualitative outlook. The results are analyzed through categories based on students' answers, which constitute a product of their participation in three cooperative games. In short, it's possible to realize that cooperative games present possibilities and limitations, allowing, together with other actions, that the development of cooperative practices, at school environment, can spread out over large-scale social living.

KEYWORDS: *Cooperation. Cooperative games*

REFERÊNCIAS

BOGDAN, R. & BIKLEN, S. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Portugal: Porto Editora, 1994.

BRASIL. MEC/Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: apresentação dos temas transversais: Ética*. Brasília: MEC/SEF, 1997a.

BRASIL. MEC/Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais*. Brasília: MEC/SEF, 1997b.

BROTTO, F.O. *Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

CORREIA, M.M. Jogos cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios na educação física escolar. *Revista Brasileira Ciência Esporte*. Campinas (SP), v. 27, n. 2, p. 149-164, jan.2006.

DARIDO, S.C. Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades. *Perspectivas em Educação Física Escolar*, n.2, (supl. 1), p. 5-25, 2001.

DARIDO, S.C. *et al.* A Educação Física, a formação do cidadão e os PCNs. *Revista Paulista de EF*. São Paulo, n. 15, v. 1, p. 17-32, 2001.

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

PIAGET, J. & INHELDER, B. *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil S.A, 1993.

SOLER, R. *Jogos cooperativos*. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 2000a.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2000b.