

**Universidade Brasil
Curso de Pedagogia
Campus Descalvado**

ÉERICA CERANTOLA

**JOGOS COOPERATIVOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

**COOPERATIVE GAMES IN THE INITIAL GRADES OF
ELEMENTARY SCHOOL**

Descalvado, SP

2017

Érica Cerantola

JOGOS COOPERATIVOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prof.^a Esp. Rosa Maria Gasparini Nazar

Projeto de Conclusão de Curso apresentada ao Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Brasil, como complementação dos créditos necessários para obtenção do título de Graduação em Pedagogia.

Descalvado, SP

2017

Autorizo, exclusivamente, para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial deste TCC, por processos xerográficos ou eletrônicos.

C391j Cerantola, Érica
Jogos cooperativos nos anos iniciais do ensino fundamental / Érica Cerantola – Descalvado: [s.n.], 2017.
60f. : il. ; 29,5cm.

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentada ao Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Brasil, como complementação dos créditos necessários para obtenção do título de Graduação em Pedagogia.

Orientadora: Prof^ª Esp. Rosa Maria Gasparini Nazar

1. Jogos Cooperativos. 2. Brincadeiras. 3. Ensino fundamental. 4. Interação. 5. Socialização. I. Título.

CDD 790.15

Assinatura do aluno:

Data: ____/____/____

Universidade Brasil
Curso de Pedagogia
Campus Descalvado

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Jogos Cooperativos nos anos iniciais do Ensino Fundamental

Autores: ÉRICA CERANTOLA

Orientador: Rosa Maria Gasparini Nazar

Esta monografia atendeu aos critérios de avaliação estabelecidos, sendo considerada suficiente para a obtenção do diploma do curso de Pedagogia pela Universidade Brasil.

Banca Examinadora:

Prof.^a Esp. Rosa Maria Gasparini Nazar

Prof. Dr. Marco Antonio Pratta

Prof.^a Esp. Fernanda Garcia Scrocchio Lourenção

Descalvado, SP

Data: ____/____/____.

“Dedico este trabalho ao meu marido, *Luiz Carlos*, meus filhos *Julian, Ingrid e Náthaly*, minha família, que com muito carinho e apoio, permaneceram ao meu lado durante todos esses anos, me apoiando e incentivando, para que eu alcançasse esta nova etapa de minha vida”.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a DEUS, que me deu energia a todo o momento para ir à busca de novos conhecimentos e também saúde durante minha caminhada para concluir este trabalho.

Ao meu MARIDO que sempre esteve ao meu lado, me apoiando e demonstrando muita paciência e compreensão nos momentos em que estive distante para dedicar-me aos estudos;

Aos meus FILHOS, que muitas vezes tiveram que ouvir meus discursos, me ajudar em alguns trabalhos e ainda assim compreenderam minha ausência, acreditando em mim.

Aos meus COLEGAS DE TRABALHO que entenderam minhas necessidades e colaboraram de alguma forma para meus estudos.

Aos meus COLEGAS DE SALA que contribuíram muito neste processo de aprendizagem, apoiando, ouvindo e colaborando sempre que solicitados.

E por ultimo, mas não menos importante, a todos os meus PROFESSORES que, de forma significativa, foram indispensáveis e compreensivos durante todos esses anos.

Enfim, agradeço a todas as pessoas que fizeram parte dessa etapa decisiva da minha vida.

A Força do Professor

Um guerreiro sem espada
sem faca, foice ou facão
armado só de amor
segurando um giz na mão
o livro é seu escudo
que lhe protege de tudo
que possa lhe causar dor
por isso eu tenho dito
tenho fé e acredito
na força do professor.

Ah... Se um dia governantes
prestassem mais atenção
nos verdadeiros heróis
que constroem a nação
ah... Se fizessem justiça
sem corpo mole ou preguiça
lhe dando o real valor
eu daria um grande grito
tenho fé e acredito
na força do professor.

Porém não sinta vergonha
não se sinta derrotado
se o nosso país vai mal
você não é o culpado
nas potências mundiais
são sempre heróis nacionais
e por aqui sem valor
mesmo triste e muito aflito
tenho fé e acredito
na força do professor.

Um arquiteto de sonhos
engenheiro do futuro
um motorista da vida
dirigindo no escuro
um plantador de esperança
plantando em cada criança
um adulto sonhador
e esse cordel foi escrito
por que ainda acredito
na força do professor.

JOGOS COOPERATIVOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

RESUMO

Porque trabalhar com Jogos Cooperativos e não competitivos? Os Jogos Cooperativos são dinâmicas de grupo que tem como objetivo, despertar a consciência de cooperação, na qual os jogadores interagem, ou seja, eles jogam uns com os outros, em vez de uns contra os outros, eles reforçam a confiança mútua, todos podem participar, sem que alguém fique excluído. Em contra proposta há jogos competitivos, cujos objetivos são exclusivos, as ações isoladas e os benefícios são destinados somente a alguns. Este, sem dúvida, não é o objetivo deste trabalho, que tem como tema os Jogos Cooperativos e visa usar os mesmos como resgate para as brincadeiras que se perdem na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, acoplando os benefícios dessas atividades, como apoio para a aprendizagem do aluno em sala de aula. Para o sucesso dessa prática educativa, o educador tem um papel fundamental, pois sem ele não é possível que o aluno evolua. O professor deve ter ciência que, para a boa realização das atividades e para o bom aproveitamento do aluno, ele deve se dedicar por inteiro neste processo. Ao participar das atividades, o aluno aprenderá a respeitar regras, interagir e socializar com os demais, cooperar e elevar sua autoestima de maneira que se sinta aceito por todos, já que nos Jogos Cooperativos não tem espaço para exclusão e isso acarretará em um melhor aproveitamento ao realizar suas tarefas em sala de aula, contribuindo para resolução de problemas, para o desenvolvimento do senso crítico, assim como, para o modo de pensar e criar. Sendo assim os jogos, em específico os cooperativos, se tornam uma ferramenta essencial, para uso do professor no auxílio da construção da personalidade e do caráter do aluno. Com a intenção de realizar uma investigação teórica e análise da temática em questão, esta pesquisa teve abordagem qualitativa e foi realizada por meio de levantamento de dados bibliográficos em livros, revistas, artigos, jornais, além de observações nas bibliotecas virtuais de universidades, teses e monografia.

Palavras-chave: Jogos Cooperativos, brincadeiras, Ensino Fundamental, interação, socialização.

COOPERATIVE GAMES IN THE INITIAL GRADES OF ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

Why to work with cooperative and non-competitive games? The Cooperative Games are group dynamics that aims to awaken the awareness of cooperation, in which players interact, that is to say, they play with each other, rather than against each other. They enhance mutual trust, everybody can participate with nobody being excluded. In contrast, there are competitive games, whose objectives are exclusive, the actions are isolated and benefits are intended only for some. This is undoubtedly not the objective of this work, which has as its theme the Cooperative Games and aims to use cooperative games as the redemption of the games that are lost in the transition from Early Childhood Education to Elementary Education, coupling the benefits of these activities, as support for the student's learning in the classroom. For the success of this research, the educator has a fundamental role, because without it, it is not possible for the student to develop. The teacher must be aware that for the good accomplishment of the activities and for the good performance of the student, he must dedicate himself completely in this process. By participating in the activities, the student will learn to respect rules, interact and socialize with others, cooperate and raise their self-esteem in a way that the student feels accepted by all, since in cooperative games there is no room for exclusion. It will lead students to a better development when performing their tasks in the classroom, contributing to problem solving, developing the critical sense, as well as to the way of thinking and creating. Thus, the games, in particular the cooperative ones, become an essential tool for the teacher to use in helping to build the student's personality and character. Therefore, this research will have a qualitative approach and will be carried out through bibliographic search in books, journals, articles, newspapers, besides surveys in the virtual libraries of universities, theses and monographs.

Key words: Cooperative Games, games, Elementary School, interaction, socialization.

LISTA DE FIGURAS

CAPÍTULO 2

Figura 1 - Tipos de Jogos Cooperativos.....	33
Figura 2 - Categoria dos Jogos Cooperativos.....	34

CAPÍTULO 3

Figura 1 - Habilidades desenvolvidas com a cooperação.....	43
--	----

LISTA DE QUADROS

CAPÍTULO 2

Quadro 1 - Comparativo: Situações competitivas e cooperativas.	27
Quadro 2 - Arquitetura do Jogo-Vida.	29

CAPÍTULO 3

Quadro 1 - Padrões de percepção-ação.	40
--	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
CAPÍTULO 1	16
JOGOS COOPERATIVOS: ORIGEM, EVOLUÇÃO E PRECURSORES.....	16
1.1 A origem dos Jogos Cooperativos	17
1.2 Jogos Cooperativos: sua história e evolução através dos anos.....	19
CAPÍTULO 2	26
JOGOS COOPERATIVOS: CARACTERÍSTICA, CONTRIBUIÇÕES E BENEFÍCIOS	26
2.1 Cooperação: liberdade de ação	26
2.2 Características e princípios dos Jogos Cooperativos.....	28
2.3 Contribuições e benefícios dos Jogos Cooperativos para crianças.....	30
CAPÍTULO 3	35
A UTILIDADE DOS JOGOS COOPERATIVOS NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM.....	35
3.1 Professor: mediador do processo educacional.....	35
3.2 Jogos Cooperativos de 06 e 12 anos.....	39
CAPÍTULO 4	45
JOGOS COOPERATIVOS: CATEGORIAS. TIPOS E ATIVIDADES FÍSICAS QUE SE LIGAM ÀS COGNITIVAS	45
4.1 Categorias dos Jogos Cooperativos	45
4.2 Tipos de Jogos Cooperativos.....	48
4.3 Jogos que ligam as atividades físicas às cognitivas.....	53
CONCLUSÃO.....	57
REFERÊNCIAS	59
BIBLIOGRAFIA	61

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa analisa as necessidades dos Jogos Cooperativos como resgate das atividades para as crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, que se perdem na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental.

As crianças que, hoje, frequentam o primeiro ano do ensino fundamental, frequentavam há poucos anos a educação infantil. Isso significa que as crianças de 6 anos, aproximadamente, passaram a lidar com conteúdos que até então, eram dirigidos aos que tinham 7 anos, quando se iniciava o ensino fundamental. Entre os 6 e os 7 anos de idade não há grandes diferenças em termos de desenvolvimento. Se há alguma disciplina pouco afetada pela mudança, essa é a educação física, **jogos e brincadeiras** (FREIRE, 2010, p16) ('grifo nosso').

Este resgate se dá através da elaboração de uma coletânea de jogos que tem como tema Jogos Cooperativos que, no futuro, servirão como referência ao professor para ministrar sua aula extracurricular.

Os Jogos Cooperativos são atividades efetuadas em grupo, que tem como principal objetivo despertar a consciência de cooperação, nesta dinâmica os jogadores interagem uns com os outros e reforçam a confiança mútua, neste contexto não existe inclusão, todos podem participar.

A proposta da pesquisa é usar os Jogos Cooperativos como atividades para crianças de 06 a 12 anos, que sentem mais a falta das brincadeiras quando fazem a transição de uma etapa de ensino para outra, beneficiando-as nas aulas práticas e auxiliando os professores, nas aulas teóricas; assim, cabe ao professor, que tem interesse em usar os jogos como objeto de estudo, ter ciência que este deve ser ensinado com competência e qualidade, ou seja, é função do professor, analisar qual contribuição os jogos cooperativos trazem para a sala de aula como rendimento escolar.

O intuito é trazer para a área da educação atividades que, praticadas frequentemente, proporcionarão aos alunos aumento de suas capacidades de aperfeiçoar funções como movimento e coordenação e realizar outras cada vez mais complexas. Dentro do contexto social a prática desses jogos são também importantes, pois contribuem para a cooperação, socialização e interação. Outro fator interessante é a abordagem da inclusão através dos jogos, pois esses podem servir como complemento para se trabalhar com o sistema de educação inclusiva na rede.

Para Brotto (1999, p. 20 *apud* SOLER, 2002, p. 26), a pedagogia dos jogos apoia-se em três dimensões denominadas ciclos da ensinagem¹: a vivência, que incentiva e valoriza a inclusão; a reflexão, que possibilita modificar o jogo, melhora a participação, o prazer e a aprendizagem; a transformação, que ajuda a decidir em consenso, experimentar as mudanças propostas e integrar, no jogo, as transformações desejadas. Sendo, portanto, estas dimensões fundamentais para o ensino dos Jogos Cooperativos. Segundo Soler (2002), baseado no ciclo da ensinagem, o Jogo Cooperativo divide-se em: ação – reflexão – ação melhorada², ou seja, nos Jogos Cooperativos permite-se que haja mudança ou adaptações, para que ele alcance seus objetivos: inclusão e socialização.

Os Jogos Cooperativos buscam incluir e não excluir, como diz Brown (1994, *apud* AMARAL, 2009).

Este estudo é importante para aprofundar o conhecimento do professor em relação ao aluno e a se autoavaliar em relação à prática proposta, que seria o ensino através dos Jogos Cooperativos o que contribuirá para o resgate das brincadeiras ou atividades relacionadas aos mesmos, que visam diminuir a agressividade durante a prática destes, promovendo a comunicação, a cooperação, a solidariedade e a alegria.

O resgate das brincadeiras através dos jogos se dá, apoiado nos pilares da educação que são: aprender a conhecer aprender a fazer, aprender a viver com os outros e aprender a ser. Estes são itens fundamentais para a transmissão da informação e da comunicação adaptada à sociedade.

Sendo assim, segundo Brotto (1999):

- O aprender a conhecer dá a oportunidade de descobrir o quão é prazerosa a prática dos jogos, exercitando a atenção a memória e o pensamento;
- O aprender a fazer leva a prática dos jogos, fazendo com que o aluno saiba lidar com situações de trabalho em equipe, valorizando o que é necessário para a construção da atividade;
- O aprender a viver com os outros é essencial à vida humana, pois compreender o próximo e descobrir que o outro é diferente, faz parte da educação de cada um, e lidar com objetivos comuns no qual todos fazem parte, é o que melhora a vida em sociedade;

¹ Processo pelo qual ocorre a aprendizagem, neste caso, através de três dimensões: vivência, reflexão e transformação.

² Os jogos devem ser vividos, para depois se refletir sobre ele, para recomeçar de forma nova e melhorada.

- O aprender a ser é a conquista maior para o ser humano, agindo como um ser pensante e crítico, o aluno passará a adquirir ferramentas que formulam seus valores e suas autonomias.

As diferentes personalidades é que geram a inovação dentro da sociedade, tornando o espaço de aprendizagem um ambiente privilegiado de interação e convivência, no qual as habilidades dos quatro pilares da educação se aderem ou completam as atividades propostas, que serão selecionadas e apresentadas no decorrer da pesquisa.

Para o desenvolvimento do trabalho foi elaborada uma pesquisa bibliográfica do tipo descritiva com abordagem qualitativa, que tem como finalidade descrever, analisar ou verificar as relações entre fatos sobre determinado assunto, tema ou problema, sem manipulá-los. Foram analisados materiais como: livros, revistas, artigos, além de levantamentos nas bibliotecas virtuais de universidades, teses e monografias. Nesse sentido foram levantados os referenciais teóricos dos vários autores que se dedicam ao tema “jogos cooperativos”, dentre eles pode-se citar: Soler³, Amaral⁴ e Brotto⁵. A partir desses conteúdos, elaborou-se um texto de maneira que o leitor entenda a proposta.

O presente trabalho apresenta ainda quatro capítulos, sendo que o primeiro assunto discorre sobre a história dos jogos, ou seja, sua origem, evolução e precursores; no segundo, discutem-se suas características, benefícios, assim como, as contribuições que os jogos trazem para o desenvolvimento das crianças; no terceiro é abordada a utilidade dos jogos no processo ensino-aprendizagem e ainda para finalizar um quarto capítulo, que apresenta uma coletânea de jogos que tem como conteúdo características, benefícios e exemplo de jogos para crianças dos primeiros anos do Ensino Fundamental.

Na maioria das escolas os jogos são vistos como distração, fazem parte do mundo dos sonhos, ou seja, não é levado a sério como um trabalho de estudo. Existe toda uma organização que impede este movimento de alegria, descontração e aprendizagem. Se os jogos são utilizados somente para se passar o tempo, perdem todo seu potencial de educar através do lúdico.

Para a criança o brincar não é apenas um passatempo, seus jogos e brincadeiras estão relacionados com um aprendizado e seu conhecimento de mundo através de suas emoções:

³SOLER, Reinaldo, *Jogos Cooperativos para Educação Infantil*, Rio de Janeiro: Sprint, 2003. 224p.

⁴AMARAL, Jardel Denicol do. *Jogos Cooperativos*, 4.ed, São Paulo: Phorte, 2009. 242p.

⁵BROTTO, Fábio Otuzi, *Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como exercício de conveniência*, 4.ed, São Paulo: Palas Athena, 2013. 179p.

comportamentos observáveis, como medo, felicidade, vergonha e ansiedade, através dela expressa-se os sentimentos, dentre eles o choro e o riso.

Apesar de muitos trabalhos indicarem para a urgência de se oferecer o jogo, ele ainda é pouco utilizado na escola, “[...] nossa missão é estabelecer uma ligação entre o jogo e a vida, pois aprendemos no jogo como solucionar problemas na vida” (SOLER, 2002, p. 38).

Com base nos estudos, observa-se que muitos veem os Jogos Cooperativos menos atrativos que os jogos competitivos, mas quando posto em prática, essa concepção muda, desde que passaram a fazer parte das atividades escolares, os Jogos Cooperativos tornaram-se uma ótima ferramenta de ensino, diversão e socialização não somente para as crianças, mas também para os adultos. Assim sendo, pode-se alcançar o objetivo proposto que foca em beneficiar alunos dos primeiros anos do Ensino Fundamental e seus professores.

CAPÍTULO 1

JOGOS COOPERATIVOS: ORIGEM, EVOLUÇÃO E PRECURSORES

Desde os tempos antigos, os jogos revelam aspectos sociais, econômicos e culturais das sociedades que os envolvem. Essas questões levam a pensar qual seria realmente o conceito de jogo: Seria ele sinônimo de brincadeira? Quando e como se originou na história? Qual o valor no processo de desenvolvimento e de socialização dos seres humanos?

Para inteirar-se do assunto, torna-se relevante mostrar a distinção entre os conceitos jogo e jogo cooperativo. Assim, segundo Carneiro (2014), o termo jogo vem do latim *ludus* ou *ludere*, que significa movimentos rápidos, também pode apresentar vários outros significados, no entanto, ao ser contextualizado na presente pesquisa, a palavra jogo será utilizada como sinônimo de **brincadeira**.

No contexto universal, o jogo é provisório e tem características comuns em diversas civilizações. Como brincadeira, o jogo é caracterizado por ação física e mental, que ocorre em determinado tempo e local, influenciando mudanças de comportamento, que permite ir da alegria a tristeza, da regra a liberdade, da imitação a criatividade.

Para Orlick (1989, *apud* CORREIA 2010, p.40), a definição de Jogos Cooperativos se apresenta da seguinte maneira:

Jogos Cooperativos são atividades físicas essencialmente baseadas na cooperação, na aceitação, no envolvimento e na diversão. Tem como propósito mudar as características de exclusão, seletividade, agressividade e exacerbação da competitividade, predominante na sociedade e nos jogos tradicionais (ORLICK, 1989, p.123).

Portanto, o jogo é uma atividade alegre e cheia de energia vital, que favorece o desenvolvimento, a aprendizagem, a inserção na cultura, a solução de problemas e a socialização.

Independente do contexto e das características, os jogos transformaram-se em atividades peculiares comuns a inúmeras civilizações, não sendo específicos para uma determinada faixa etária, tanto adultos como crianças, participavam das atividades, das quais, ocorriam as interações, a socialização, a aprendizagem dos costumes e as práticas religiosas e educacionais. Nessa perspectiva, trazer a história dos jogos consiste em observar a trajetória ele percorreu na história na humanidade.

1.1 A origem dos Jogos Cooperativos

Segundo Orlick ⁶ (1978, *apud* MOREIRA; PEREIRA, 2011, p. 105), afirma que:

A origem dos Jogos Cooperativos aponta para um passado distante, quando membros de comunidades tribais reuniam-se para celebrar através de jogos e danças com dinâmicas cooperativas as passagens marcantes da vida em comunidade como caça e a época de plantação e colheita (1978).

Seu primeiro contato foi com os Inuit (esquimós), no Ártico Canadense, que se reuniam para celebrar a vida. Outros povos de diferentes partes do mundo, similarmente, contribuíram para a criação dos Jogos Cooperativos, além dos já citados esquimós canadenses:

- Em Nova Guiné: - as tribos Asmat e Arapesh defendem o bem estar comunitário, em seus jogos prevalece a não competitividade. Em um de seus jogos as crianças andavam agachadas, segurando cada uma na cintura da outra, fazendo um movimento de serpente, sem caírem. Na tribo Tangu, em uma área com diversas estacas fincadas, formam-se duas equipes, das quais devem arremessar seus chapéus com o objetivo de empatar o jogo, quando um membro da equipe acerta na estaca, os demais devem arremessar os chapéus nas estacas vazias, estabelecendo um novo grau de dificuldade para a equipe que está à frente.
- Na Austrália: os aborígenes têm como característica traduzir seus esforços pessoais em benefício do grupo, em uma de suas atividades, nas corridas “disputadas” pelas crianças, estas, muitas vezes, desaceleravam para que todas cruzassem a linha de chegada juntas.

No Canadá: os esquimós (inuits) desconheciam o conceito de propriedade, eles se viam como uma grande família, a ponto de dividir o alimento da caça com os que não tinham tido tanta sorte. Seus jogos e brincadeiras eram cooperativos. O pique esconde deles, chamado *erigak*, é um bom exemplo: as crianças formam um círculo onde todos ficam com os olhos bem fechados, enquanto uma única pessoa vai se esconder, em seguida todos procuravam o companheiro (perdido), ao ser encontrado e tocado por outro companheiro o jogo se inicia com outra criança. Ainda, de acordo com Correia (2010, p. 40) “Essa mudança reflete o contraste entre essa cultura e a nossa: culturas ditas civilizadas, um o indivíduo tenta integra-

⁶ ORLICK, T. *The cooperative sports and games book: challenge without competition*. New York: Pantheon, 1978.

se ao grupo, ao passo que, entre os inuits, é o grupo que procura integrar-se o indivíduo” (ORLICK,⁷ 1989).

Esses povos, através de celebrações com jogos e danças de caráter cooperativo, transmitiram toda sua cultura, partilha de recursos, divisão de tarefas e cooperação, aos membros mais jovens que também participavam das atividades.

O autor destaca, além disso, ter se impressionado também com a sociedade chinesa, uma vez que quase tudo naquele país tinha como finalidade educativa, a cooperação e o companheirismo. O esporte e as atividades físicas eram praticados por todos, sem restrição de idade, gênero, ou qualquer outro fator. Para Correia (2010, p. 42) “Duas frases resumem a visão esportiva dos chineses: ‘amizade em primeiro lugar, competição em segundo’ e ‘vencer ou perder é apenas algo temporário; a amizade é permanente’” (ORLICK 1989, p.54, grifo do autor).

Do mesmo modo que os chineses, entre os povos indígenas brasileiros a situação é curiosa, já que eles tentam preservar as características dos jogos de diversas etnias, a competição não é importante. Por meio dos jogos eles buscam valorizar a celebração que se manifestam através das alegrias e do amor pela vida e pela natureza.

Em fatos mais recentes, o ministério de esporte organizou o Comitê Intertribal Indígena, que tem como tema: “O importante não é competir, e sim, celebrar” (RONDINELLI, [2015?]). As sedes dos Jogos são sempre em locais afastados das grandes cidades, coerente com a proposta indígena: entre 1996 e 2009, os jogos aconteceram em diferentes estados, o primeiro foi em Goiânia (GO) e o último em Paragominas (PA). Os Jogos acontecem anualmente, com exceção dos anos de 1997, 1998, 2006 e 2008, quando não houve edições. O objetivo é de integração das diferentes tribos, assim como o resgate e a celebração dessas culturas tradicionais. As modalidades praticadas eram: Arco e Flecha, Cabo de Guerra, Canoagem, Corrida com Tora, Xikunahity: (futebol de cabeça).

Após esses jogos, surgiu em 2015, em Palmas (TO), a primeira edição dos Jogos Mundiais dos Povos Indígenas (JMPI), que se aproximam dos Jogos Olímpicos somente pela presença de atletas de várias nacionalidades, os pódios e os quadros de medalhas foram deixados de lado, adotando o lema “O importante não é ganhar e sim celebrar”. As modalidades são praticamente as mesmas das do Comitê Intertribal Indígena. Marcos Terena, líder indígena brasileiro, ressalta ainda que “Queremos que os jogos Mundiais dos Povos Indígenas promovam a conscientização dos índios e o resgate de nossa identidade a partir dos

⁷ Id. *Vencendo a competição*. São Paulo: Círculo do livro, 1989.

esportes. Não é uma competição entre etnias, tampouco uma busca por medalhas” (2015, *apud* MENDES, 2015).

Conforme este contexto percebe-se que a origem dos jogos é muito antiga, porém, pouco conhecida entre a sociedade, para se empenhar mais sobre as conquistas dessa nova modalidade, os Jogos Cooperativos, passa-se para uma nova etapa de pesquisa que irá abordar como os jogos evoluíram através dos tempos.

1.2 Jogos Cooperativos: sua história e evolução através dos anos

Terry Orlick é referência quando se aborda Jogos Cooperativos, considerado o principal arqueólogo virtual dos Jogos Cooperativos, ele introduziu os mesmos na educação com seu trabalho na educação infantil no Canadá. Em sua Obra, Orlick (1989, *apud* MOREIRA; PEREIRA, 2011) destaca o trabalho de dois pesquisadores Ted Lentz e Jim Deacove sendo eles respectivamente, pioneiros e adaptadores dos jogos tradicionais para os cooperativos

Lentz (1950)⁸ foi o precursor no estudo de jogos com estrutura cooperativa. Em 1950 publicou, juntamente com Ruth Cornelius⁹, um manual de Jogos Cooperativos, denominado “All together” (**Todos Juntos**). Nesse manual os Jogos Cooperativos eram chamados de Novos Jogos, sendo que seu princípio fundamental era que todos os jogadores acabassem o jogo simultaneamente, sendo que, a partir daí os Jogos começaram a fazer parte de vários programas destinados a alcançar a paz através dessas novas atividades.

Já Deacove (1974)¹⁰ adaptou à cultura canadense; jogos tradicionais como beisebol, além de elaborar jogos de tabuleiro, nos quais os jogadores precisam cooperar entre si para solucionar problemas ou obstáculos apresentados pelo jogo. Em seu livro Deacove menciona o momento em que percebeu a relação dos jogos com a agressividade, descrevendo que, ao observar crianças brincando, pode perceber que elas opinavam para decidir a brincadeira, entrando num consenso, mas, com o início da brincadeira as crianças se alteravam, mostrando agressividade, usando força física em benefício próprio e dando ordens umas às outras, daí então a ideia de desenvolver jogos com enfoque cooperativo. O autor lançou vários livros

⁸ LENTZ, Ted, manual intitulado “All together”, 1950.

⁹ CORNELIUS Ruth, autora juntamente com Lentz, do manual de jogos cooperativos, no qual os jogos eram denominados novos jogos

¹⁰ DEACOVE, Jim. *Co-op games manual*. Perth Family, 1974.

sistematizando muitos Jogos Cooperativos e ensinando as pessoas a jogarem sempre juntas em busca de um objetivo comum.

No Brasil, a referência é Fábio Otuzzi Brotto. Segundo ele os Jogos Cooperativos evoluíram da preocupação com a valorização dada ao individualismo e à competição, na sociedade moderna. Considerada como um valor natural e normal da sociedade humana, a competição tem sido adotada como regra em quase todos os setores da vida social, que de acordo com o autor, na sociedade: “Temos competido em lugares, com pessoas, em momentos que não deveríamos, e muito menos precisaríamos. Temos agido assim, como se essa fosse a única opção” (BROTTO, 1999, p 63).

Por volta de 1980, tem início a trajetória dos Jogos Cooperativos no Brasil, quando é fundada a Escola das Nações, em Brasília – DF, sendo uma das concepções de sua proposta Educar para a Paz, onde incluía-se os Jogos Cooperativos.

Para Brotto (1999), outros autores contribuíram para a ascensão dos jogos, dentre eles:

- Jack Coberly - um professor de percepção motora que tinha seu programa baseado no sucesso: “Onde as crianças têm uma chance de ter sucesso em cada tarefa que recebem” (Orlick 1989, p.157 *apud* BROTTO, 1999, p.81).
- Dan Davis - diretor de recreação e desenvolvimento de coordenação motora lenta, usava atividades cooperativas com crianças que tinham problemas especiais.
- Marta Harrison - e os membros do “Comitê Amigos da Paz” e outras pessoas que contribuíram para o livreto “For the fun of it”¹¹ criaram excelentes Jogos Cooperativos.
- Andrew Fluegelman – seu livro *New Games Book* “Livro de Novos Jogos”, registrou uma série de Jogos Cooperativos e competitivos, realizados durante os três primeiros Torneios de Novos Jogos da New Games Foundation¹².

Segundo Brotto (1999, *apud* MOREIRA; PEREIRA, 2011), o crescimento dos Jogos Cooperativos se deu entre os anos de 1988 e 1998, visto que durante essa década houve uma contribuição significativa para a área dos jogos. Dentre essas pode-se citar as primeiras obras publicadas no Brasil: de Terry Orlick, em 1989, “Vencendo a Competição”¹³; de Guilherme Brown, em 1994, “Jogos Cooperativos: teoria e prática”¹⁴; em 1995 o primeiro livro de Fábio

¹¹Livreto elaborado por alguns precursores, contendo jogos cooperativos criados por eles, dentre esses Marta Harrison.

¹²New Games Foundation, elaborou torneios com jogos competitivos e cooperativos, analisando os três primeiros meses de jogos, Fluegelman registrou alguns desses jogos em seu livro de Novos Jogos.

¹³ ORLICK, Terry. *Vencendo a competição*. São Paulo Círculo do Livro, 1989, 211p.

¹⁴BROWN Guilherme, *Jogos Cooperativos: teoria e prática*, São Leopoldo: Sinodal, 1994, 105p.

Otuzi Brotto, “Jogos Cooperativos: se o importante é competir o fundamental e cooperar”¹⁵, que mais tarde em 1998, foi adotado pela Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, como bibliografia básica no Concurso Público para Professor de Educação Básica II, na disciplina de Educação Física. Alguns projetos também foram importantes e divulgaram os Jogos Cooperativos através de oficinas, palestras, eventos e publicações, realizados em diversos estados do país.

Segundo Soler (2011) existem outros pesquisadores e educadores que fizeram ou ainda fazem parte da história dos Jogos Cooperativos. Eles buscaram novos conhecimentos a respeito dos jogos e descobriram a riqueza que existe por trás dos jogos cooperativos. Estes pesquisadores vêm se destacando desde 1950, alguns deles serão apresentados aqui, com o objetivo de traçar uma breve linha temporal quanto à evolução da concepção de Jogos Cooperativos. O psicólogo social, de Nova Iorque, EUA, Morton Deutsch (1920-2017), foi aluno de Kurt Lewin, conduzindo estudos pioneiros sobre a cooperação e resolução de conflitos sociais. Em 1949 o Psicólogo social descreveu, comparou e classificou a conduta de pessoas em grupos pequenos reforçando a importância do trabalho cooperativo para se atingir objetivos educacionais, favorecendo o processo de aprendizagem.

No início da década de 60 do século passado, Margaret Mead pesquisou e encontrou muitas culturas vivendo no planeta e pautando suas relações através da cooperação, amizade e partilha de seus bens, assim comprovou que o homem nasce com as duas formas de jogar e viver: a cooperação e a competição. A pesquisadora escreveu mais de quarenta livros, dentre eles o livro *Cooperation and Competition Among Primitive Peoples*¹⁶, que contribuiu muito para desfazer o mito que o ser humano nasce, vive e morre competitivo. No final desta mesma década, em 1968, Spencer Kagan iniciou seu trabalho com a Aprendizagem Cooperativa quando descobriu que as crianças conseguiam aprender com muito mais qualidade quando colocadas em times onde todos produziam independente de suas habilidades iniciais, e melhor, todos eram aceitos. Kagan criou e colocou em prática inúmeros Jogos Cooperativos, reforçando a importância que o trabalho em equipe tem para o desenvolvimento integral da criança.

Os estudos do Dr. Kagan foram ampliados, sendo atualmente estudados e desenvolvidos no Kagan Institute, Califórnia, EUA, que recebe professores de todas as partes do mundo para cursos de aperfeiçoamento em Aprendizagem Cooperativa que depois são

¹⁵BROTTO, Fábio Otuzi, *Jogo cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. São Paulo: Cepeusp, 1995.

¹⁶MEAD, Margaret. *Cooperation and competition among primitive people*. Boston: Beacon, 1961, 555p.

utilizadas em escolas do mundo inteiro do Jardim da infância até a Universidade, investindo em uma nova cultura, agora apoiada na Cooperação e Inclusão de todas as diferenças.

Steve Grineski, Norte Americano, professor e coordenador do programa para Educação Física para Ensino Fundamental e adaptado na Universidade Moorhead, do Estado de Minnesota, autor de mais de 60 publicações e artigos sobre Aprendizagem Cooperativa, diz que as habilidades sociais necessárias para aprendizagem cooperativa incluem habilidades como ouvir aos outros; resolução de conflitos; apoiar e encorajar outros; revezar a vez; expressar o prazer pelo sucesso dos outros; demonstrar a habilidade de criticar ideias e não indivíduos.

Através de sua pesquisa, o professor pesquisador comprovou os efeitos que as estruturas cooperativas têm sobre os estudantes, discorrendo ainda sobre esses efeitos sobre o comportamento das pessoas, e que as atividades cooperativas favorecem as interações positivas em crianças de 8 a 12 anos com problemas de comportamento e desajustes emocionais.

Roberto Rodrigues Paes, professor assistente da Universidade Estadual de Campinas, vem atuando nas áreas que envolvem, principalmente, criança, esporte, educação física. Ele realiza diversos trabalhos, tais como oficinas, palestras e cursos focalizando o tema Jogos Cooperativos, aproximando o tema do Esporte. Assim como Paes, Roberto Gonçalves Martini também desenvolve inúmeras oficinas de Jogos Cooperativos em diferentes áreas, com foco em: Empresas, Escolas e Comunidade, sendo assim, um dos grandes pesquisadores dos Jogos Cooperativos no Brasil.

Outro grande destaque para os jogos é Robert E. Slavin, que trabalha no campo da Aprendizagem Cooperativa que ele denomina de Estratégias de Inclusão. Slavin concluiu no resumo de sua pesquisa sobre o desempenho acadêmico em Aprendizagem Cooperativa, que os métodos cooperativos que incorporam objetivos em grupos e responsabilidade individual aceleram a aprendizagem estudantil consideravelmente.

No final da década de 60, Roger T. Johnson e David W. Johnson, pesquisadores e educadores, começaram a treinar alguns professores em aprendizagem cooperativa. Eles são autores de inúmeros artigos e são coautores de livros sobre Aprendizagem Cooperativa. Com ênfase nos anos 70, especificamente no ano de 1975, Dale N. Le Fevre começou a trabalhar com novos jogos, posteriormente, criou um programa de treinamento e formação de multiplicadores da proposta dos Jogos Cooperativos para turmas menores, assim os mais velhos desenvolveriam o senso de responsabilidade, liderança e doação. O objetivo é de atuar com crianças com dificuldade para aprender. No ano seguinte, em 1976, Andrew Fluegelman

colaborou com a expansão dos Jogos Cooperativos quando escreveu um livro “Livro de novos jogos”. Oficinas também foram focalizadas em todo o mundo para ensinar uma nova forma de jogar, incluindo a não agressão, união e a diminuição da competitividade. O movimento Novos Jogos serviu de marco para uma nova era para a Educação através dos jogos.

Joel Goodman, diretor do Projeto Humor, assim como Weinstein, deram muitas contribuições para o melhor entendimento dos Jogos Cooperativos, quando utilizam os jogos sem competição para trabalhar com grupos. No livro exemplificam mais de 60 jogos e atividades diferentes e indicam que os pontos fortes dos Jogos Cooperativos permitem aos participantes interagir e participar de um diálogo de apoio-mútuo e apreço pelos demais participantes. Aprendendo assim, a criança leva esses ensinamentos positivos para outros contextos da vida e de si mesma afetando a todos que estão a sua volta.

O Programa de Educação Física para a Paz, chamado “La Comba”, foi criado em outubro de 1993 por Carlos Velázquez Callado, professor de educação física em escolas públicas da Espanha até 1990, juntamente com outras três professoras, que funcionou de 1993 até 1999. Callado acredita na proposta e no poder que os Jogos Cooperativos possuem e atualmente coordena um grupo de trabalho com a temática dos Jogos Cooperativos e da Educação Física para a Paz, chamado “La Peonza”. Em 2004 lançou no Brasil o livro Educação para a Paz, promovendo valores humanos na escola através da Educação Física e dos Jogos Cooperativos.

Reinaldo Soler, um dos autores citados neste trabalho, iniciou seu interesse por Jogos Cooperativos em 1994, desde então desenvolve trabalhos com oficinas, cursos, palestras, publicações, materiais e eventos. Atua em Redes Públicas de Ensino e durante os anos de 1995 a 2002 desenvolveu Programas para a Educação Física Especial e Educação Física Inclusiva. Publicou vários livros com a temática dos Jogos Cooperativos, Educação Física Escolar e Educação Física Inclusiva, sendo o segundo autor brasileiro a sistematizar atividades cooperativas tendo como enfoque maior a Educação, A Educação Física e a Escola. Em 2008 lançou o primeiro livro de Jogos Cooperativos com paraquedas do Brasil com oitenta jogos muito movimentados e divertidos.

Outro autor também citado nesta pesquisa, e tão importante quanto Soler, é Fábio Otuzi Brotto, uma pessoa que, no início dos anos 90, introduziu os Jogos Cooperativos no Brasil, graduado em Educação Física, formado em Psicologia e Mestre em Educação pela Universidade Unicamp – Campinas – SP. A partir de 1992, ministrou oficinas, palestras, cursos, eventos, publicações e produção de materiais didáticos. Em 1995 lançou o livro: “Jogos Cooperativos: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar”, o livro foi um

verdadeiro marco dos Jogos Cooperativos no Brasil, servindo de base para inúmeros trabalhos sobre o tema. O ano de 2000 foi idealizador e coordenador do primeiro curso de Pós-graduação em Jogos Cooperativos do Brasil, o curso existe até hoje com muito sucesso.

Dentre tantos pesquisadores do assunto, no acadêmico, considera-se uma das mais importantes referências quando o assunto é Jogos Cooperativos, Terry Orlick, canadense, doutor em psicologia e docente da Universidade de Ottawa, no Canadá, iniciou seu trabalho no final dos anos 60 e início dos anos 70 e até hoje milita na busca por um mundo melhor para todos.

Muito do que se sabe hoje sobre Jogos Cooperativos é graças a seu trabalho inovador, sendo este baseado na Psicologia Social aplicada a Educação e é um dos principais defensores da desenfaturação¹⁷ do espírito competitivo. Escreveu mais de vinte livros sobre Jogos Cooperativos e excelência humana explicando a filosofia e descrevendo milhares de vivências. Publicou em 1978 o livro intitulado “Winning through cooperation”, que aqui no Brasil teve o título “Vencendo a competição”.

Ante a todas as contribuições do autor para o assunto estudado, percebe-se que sua obra serve de inspiração para muitas pesquisas sobre o tema, sendo a pessoa que introduziu os Jogos Cooperativos na Educação, com seu trabalho na Educação Infantil do Canadá. Orlick também viajou muito pela China continental e pelo Ártico canadense, onde estudou povos e jogos que utilizou em seu livro “Vencendo a Competição”, no qual, recomenda alternativas de cooperação para a insanidade competitiva nos dias atuais, além de apontar a competitividade como destruidora dos valores sociais essenciais e prejudiciais às qualidades inatas do indivíduo (SOLER, 2011).

A partir do levantamento histórico sobre os Jogos Cooperativos, nota-se que estes estão presentes em todos os setores da vida social como Escola, Empresa e Comunidade, e tornaram-se uma proposta atraente para muitas pessoas, que os utilizam no desenvolvimento de suas atividades, concluindo que “Por trás da presença dos Jogos Cooperativos em diferentes setores e dimensões da vida nacional, existe uma história, uma cronologia que marcou o caminho percorrido até aqui” (BROTTO, 1999, p.71).

Outros nomes, além dos pesquisadores já citados, fazem parte da história dos Jogos Cooperativos e trabalham, muitas vezes, de forma silenciosa para a construção de outro modelo de cultura, mais justo e cooperativo.

¹⁷ Desenfaturação: sinônimo de enfatizar ; como antônimo: eliminar, destruir, extinguir, acabar com.

A presente pesquisa sugere uma nova demanda que remete a novos questionamentos, em referência as suas características e contribuições em prol da sociedade e da educação, que neste contexto é tão importante quanto sua história. À vista disso, esses conceitos serão aprofundados, no capítulo subsequente, cujo objeto de estudo são as características, as contribuições e benefícios dos jogos cooperativos, assim como os subsídios que eles podem oferecer a educação.

CAPÍTULO 2

JOGOS COOPERATIVOS: CARACTERÍSTICA, CONTRIBUIÇÕES E BENEFÍCIOS

Quando se fala em jogos a primeira ideia que se tem é aquela voltada aos jogos competitivos, posto que, a associação entre jogos e competição é inevitável e muitos os veem como sinônimos. Partindo dessa premissa a ideia aqui não é colocar um em contraposição ao outro, uma vez que os dois devem fazer parte da vida, mas realçar a importância do jogo em si e não dar ênfase ao vencer, como se fosse à única coisa importante. Ignorar os meios para se chegar ao objetivo é dar estímulo a competição e isso irá desfavorecer o que é mais importante no jogo: a pessoa. Assim, ante a esta ótica, o foco no ato de jogar torna-se outro, ou seja, passa a ser a cooperação.

2.1 Cooperação: liberdade de ação

Cabe aqui esclarecer porque a escolha entre cooperação e não competição, já que os jogos competitivos são bem mais conhecidos e aceitos nas relações sociais do que os cooperativos. Esse é um mito que deve ser desfeito, uma vez que os Jogos Cooperativos estão aos poucos ganhando espaço na sociedade, tendo em vista que os jogadores jogam com e não contra os outros.

Segundo Brotto (1999, *apud* SOLER, 2003, p.22):

Cooperação é um processo de interação social, em que os objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos para todos. Competição é um processo de interação social, em que os objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são isoladas ou em oposição umas às outras, e os benefícios são destinados somente para alguns.

Ainda, conforme o autor, os jogos cooperativos buscam que todos participem sem que ninguém fique de fora, suas características trazem objetivos e diversão centrados em metas coletivas, oferecem a seus praticantes algumas características libertadoras que se adaptam ao trabalho em grupo como a: liberdade da competição, em que todos participam para alcançar uma meta comum; liberdade da eliminação, que busca a integração de todos; liberdade para criar, que por ter regras flexíveis, os jogadores podem criar e contribuir para mudar o jogo; liberdade da agressão física, que a agressão traz um comportamento destrutivo e

desumanizante os jogos cooperativos propõem o contrário.

Com base no quadro a seguir, podem-se notar algumas diferenças entre uma modalidade e outra, o que deixa claro o porquê da opção cooperação e não competição, visto que a socialização e a interação fazem parte do atual contexto.

Quadro 1 - Comparativo: Situações competitivas e cooperativas.

JOGOS COMPETITIVOS	JOGOS COOPERATIVOS
São divertidos apenas para alguns.	São divertidos para todos.
Alguns jogadores têm um sentimento de derrota.	Todos os jogadores têm um sentimento de vitória.
Alguns jogadores são excluídos por sua falta de habilidade.	Todos se envolvem, independente de sua habilidade.
Aprende-se a ser desconfiados, egoístas ou a se sentirem melindrados com os outros.	Aprende-se a compartilhar e a confiar.
Divisão por categorias: meninos x meninas, criando barreiras entre as pessoas e justificando as diferenças, como uma forma de exclusão.	Há mistura de grupos que brincam juntos, criando alto nível de aceitação mútua.
Os perdedores ficam de fora do jogo e, simplesmente, se tornam observadores.	Os jogadores estão envolvidos no jogo por um período maior, tendo mais tempo para desenvolver suas capacidades.
Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa de "ruim" acontece com os outros.	Aprende-se a solidarizar com os sentimentos dos outros e deseja-se também o seu sucesso.
Os jogadores são desunidos.	Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade.
Os jogadores perdem a confiança em si mesmos quando eles são rejeitados ou quando perdem.	Desenvolvem a autoconfiança porque todos são bem aceitos.
Pouca tolerância à derrota desenvolve em alguns jogadores um sentimento de desistência, face às dificuldades.	A habilidade de perseverar é fortalecida, face as dificuldades.
Poucos se tornam bem sucedidos.	Todos encontram um caminho para crescer e desenvolver.

Fonte: Soler (2003, p.79).

Analisando o quadro e comparando as características de cada jogo, presume-se que através dos Jogos Cooperativos, todos participam, vencem e se divertem. Os indivíduos brincam uns com os outros, sem medo, sem a sensação de fracasso, tornando-se o oposto dos jogos competitivos, assim, os jogadores conquistam a confiabilidade provocando um valor em si mesmo como uma pessoa aceitável e digna.

Os Jogos Cooperativos são jogos singulares, pois servem para compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e com o sucesso em si mesmo. Eles reforçam a confiança pessoal e interpessoal, já que ganhar ou perder é referência para o aperfeiçoamento do outro. Isto se torna claro quando se analisa os fundamentos do jogo.

2.2 Características e princípios dos Jogos Cooperativos

Segundo Barreto (2000, *apud* SOLER, 2003), os jogos baseiam-se em cinco princípios fundamentais: inclusão, sendo o trabalho com as pessoas no sentido de ampliar e integrar a participação delas; coletividade, a cooperatividade diz respeito a conquistas e ganhos que somente se realizam coletivamente; igualdade de direitos e deveres, que assegura a participação e responsabilidade de todos, bem como a justa participação dos benefícios promovidos pelas atividades; desenvolvimento humano, voltado ao aprimoramento do ser humano enquanto sujeito social; processualidade, cujo trajeto é traçado à medida que é trilhado, de modo que cada passo é dado, levando-se em conta o anterior.

Tais princípios tornam explícitos alguns conceitos da vida como: respeito, não exclusão, cooperação e coparticipação, que sugere a união de esforços e capacidade, voltada a resolução de problemas como a: busca de vitória contra os adversários e alcance de metas exclusivas, conforme menciona (MOREIRA; PEREIRA, 2011). Sendo assim, os jogos foram criados para que adultos e crianças pudessem jogar enquanto aprendiam coisas positivas a respeito de si mesmas, dos demais com quem jogam e, como comportar-se.

Partindo desses conceitos positivos, os autores caracterizam os jogos como: cooperação, em que os jogadores precisam trabalhar como uma equipe e estar vinculada à comunicação, à confiança e ao desenvolvimento de habilidades positivas de interação social; aceitação, ligada a elevação da autoestima e à felicidade, levando cada participante a sente que possuiu um papel significativo, sendo, parcialmente responsável por alcançar o objetivo do jogo; envolvimento, relacionado ao sentimento de pertencer ao grupo, contribuir nas

tarefas e encontrar satisfação nas atividades; divertimento, associado ao fato das crianças poderem jogar, possibilita a vivência do lúdico sem medo da rejeição ou do fracasso.

Para Orlick (1978, *apud* MOREIRA; PEREIRA, 2011, p.207-208),

Destaca também dois outros aspectos importantes dos Jogos Cooperativos: sua versatilidade e adaptabilidade. Na maioria das vezes, tanto equipamentos específicos quanto recursos financeiros não necessários, os jogos podem ser realizados em diferentes espaços, permitem a participação de qualquer pessoa e as regras podem ser adaptadas pelo grupo na medida em que as necessidades dos participantes também se modificam.

Com base nas características e princípios dos Jogos Cooperativos, observa-se uma analogia entre os jogos cooperativos e outras situações da vida.

Quadro 2 - Arquitetura do Jogo-Vida.

ARQUITETURA	JOGO-VIDA
Visão	Meta, concepções e Valores Essenciais que orientam e dão sentido-significado. Filosofia, ética, visão de mundo e coexistência humana.
Objetivos	Alcançar objetivos, solucionar problemas e harmonizar conflitos
Regras	Como uma referência flexível (implícita ou explícita) para iniciar e sustentar dinamicamente as ações e relações. Normas, leis e convenções.
Contexto	Acontece no aqui e agora, como uma síntese do passado, presente e futuro. É o campo de jogo, o ambiente da vida.
Participação	Interação plena e interdependente de todas as dimensões do ser humano: física, emocional, mental e espiritual, presentes no âmbito pessoal, interpessoal e grupal.
Comunicação	Diálogo buscando a compreensão ampliada e a ação correta em um dado momento e para cada situação.
Estratégias	Organização, planejamento e definição de ações. A tática do jogo.
Clima	O “astral”, o “espírito”, a “energia” presente no momento. Algo sutil e que faz diferença.
Resultados	Marcos e indicadores para balizar o processo de contínuo aperfeiçoamento. Muito além do ganhar e do perder.
Celebração	Instante para comemorar as realizações e renovar a aspiração de continuar Jogando-Vivendo

Fonte: Brotto (2013, p.30).

Através do quadro acima observar que o jogo pode ser visto e praticado não somente como atividade lúdica, mas também como uma das expressões de consciência humanas do dia a dia e relacionadas aos aspectos elencados no tópico *arquitetura*, presentes nas relações sociais.

Nesse sentido fica claro que o jogo como um elemento educacional é um fato reconhecido e, isto posto, cabe então refletir sobre qual modelo de jogo é necessário atualmente, levando-se em consideração se este modelo serve ao tipo de educação que a sociedade pretende desenvolver, ou seja, como formar as crianças de agora e as futuras gerações nos princípios pautados na solidariedade, no respeito e no cooperativismo.

Sendo a escola o local por excelência de interação sociocomunicativa, torna-se terreno fértil para se desenvolver as habilidades presentes nos Jogos Cooperativos, contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento da criança nos aspectos motor, social, afetivo e cognitivo.

2.3 Contribuições e benefícios dos Jogos Cooperativos para crianças

Conforme o contexto atual referente à socialização e interação, as características como cooperação, aceitação, envolvimento e divertimento dos Jogos Cooperativos oferecem as crianças algumas contribuições que auxiliam no seu desenvolvimento global, ou seja, algumas qualidades dos jogos cabem como benefícios para as crianças como socialização, interação e crescimento do aluno, contribuindo para o bem estar do grupo, além de trabalhar o senso de perseverança, o trabalho em equipe, a disciplina e outras habilidades.

Assim, ao praticá-los, a criança se expõe ativamente, tomando consciência de si e do coletivo. Outro fato importante é que a prática dos jogos estimula o raciocínio, exercita a linguagem e a memória, a compreensão de situações e estratégias, ajudam no amadurecimento das habilidades sócioemocionais, bem como na aprendizagem em sala de aula. É um campo rico de aprendizados e metáforas da vida, sendo assim, uma grande oportunidade para a educação.

Alguns desses benefícios se trabalhados com seriedade, ou seja, usados através das brincadeiras (jogos) para a aprendizagem do aluno e em sala de aula como apoio ao professor e não somente como atividade livre, trará ao aluno ótimas oportunidades de crescer como ser humano:

- Trabalho em equipe, pois nos jogos coletivos há uma grande necessidade dos jogadores trabalharem em grupo, somente talento não é suficiente para se alcançar o objetivo,

é necessário um time coeso, os jogadores devem atuar em conjunto. Saber trabalhar em grupo é qualidade para qualquer pessoa. Quando o grupo tem objetivos em comum, a melhor maneira de alcançar o êxito é trabalhando em equipe.

- Equilíbrio emocional, sendo o autocontrole é uma grande habilidade responsável por fazer o indivíduo trabalhar por si apenas ou pela coletividade, pois quando o indivíduo não a tem e é colocado à prova por ansiedade ou até mesmo vaidade exerce habilidades individuais, prejudicando a equipe.

- Responsabilidade, relacionada as regras de cada esporte, bem como a vida em sociedade. Imagine-se em uma situação que não haja regra alguma! Seria o caos, o esporte é uma grande fonte de aprendizagem em relação ao respeito, a disciplina e ao senso de justiça.

- Criatividade, nenhum jogo é igual ao outro, por isso, além de disciplina, é preciso aprender a improvisar. A pessoa pode treinar inúmeras jogadas, esquemas, mas a criatividade é que dá graça ao jogo.

- Socialização, conviver com pessoas diferentes é fundamental para que a criança compreenda e aceite a inclusão, colegas mais gordos ou mais magros, mais altos ou mais baixos, mais ou menos habilidosos, ou com algum tipo de transtorno ou necessidades especiais, é uma ótima experiência para que a criança aprenda a lidar com as diferenças. É por tudo isso que é tão importante que a prática dos jogos seja inclusiva, com variedade de modalidades para contemplar alunos com diferentes habilidades e que se identificam com outros esportes; e com materiais reguláveis, acessíveis, para que todos possam participar (CONSUL, [2009?]).

Nessa mesma concepção, Amaral coloca que:

A criança jogará pelo prazer de jogar. Não por uma vitória e sim pelo divertimento sem a ameaça de não atingir o objetivo. Nos Jogos Cooperativos os companheiros se veem como companheiros de jogo com relações de igualdade onde todos são protagonistas (2009, p.28).

Dessa forma, a criança adquire alguns valores educativos como: a construção que estabelece uma relação sócio positiva, mudando, as atitudes das pessoas e favorecendo um ambiente de respeito; a empatia, como sendo a capacidade de se colocar no lugar do outro e compreender seu ponto de vista; a cooperação, voltada a resolver problemas e tarefas simultaneamente, ganhando experiências como: partilhar, socializar e preocupar-se com os demais; a comunicação, tratando-se da capacidade de expressar percepções, conhecimentos, emoções e perspectivas; a participação, que cria um clima de confiança e comprometimento

comum; o apreço e autoconceito positivo, para desenvolver uma opinião, ou seja, uma autoestima e autoconfiança elevada são elementos vitais que lançam um importante papel em nossa conduta comunicativa, respeitar-se envolve o respeito dos outros, respeitar-se traz o melhor de si; a alegria, sem dúvida uma das metas do ensino-aprendizagem, ela forma pessoas felizes sem medo do fracasso e do retrocesso. A alegria é um dos fatores que causam o gosto pela vida e está inserida de forma inerente aos Jogos Cooperativos, que por sua vez, traz como elementos: doses de humor, estímulo a imaginação, trabalho com a fantasia e certamente a atitude. (AMARAL, 2009). Segundo Soler, em conjunto com esses valores,

“Os Jogos Cooperativos são flexíveis, e podemos jogar livremente, sem medo de sermos arrancados do jogo. E aí, quando sentimos que fazemos parte de uma grande e verdadeira equipe, deixamos fluir nosso poder de criação, liberdade e cooperação” (2002, p.61).

Ressalta-se ainda que todos esses benefícios ocorrem com mais intensidade através dos Jogos Cooperativos que, para Soler 2002, estão divididos em tipos (Figura 1), tendo cada um deles objetivos próprios a serem detalhados no capítulo subsequente. Este tornam-se importantes na formação do aluno, pois, uma vez que cada um está adequado para a necessidade de cada criança.

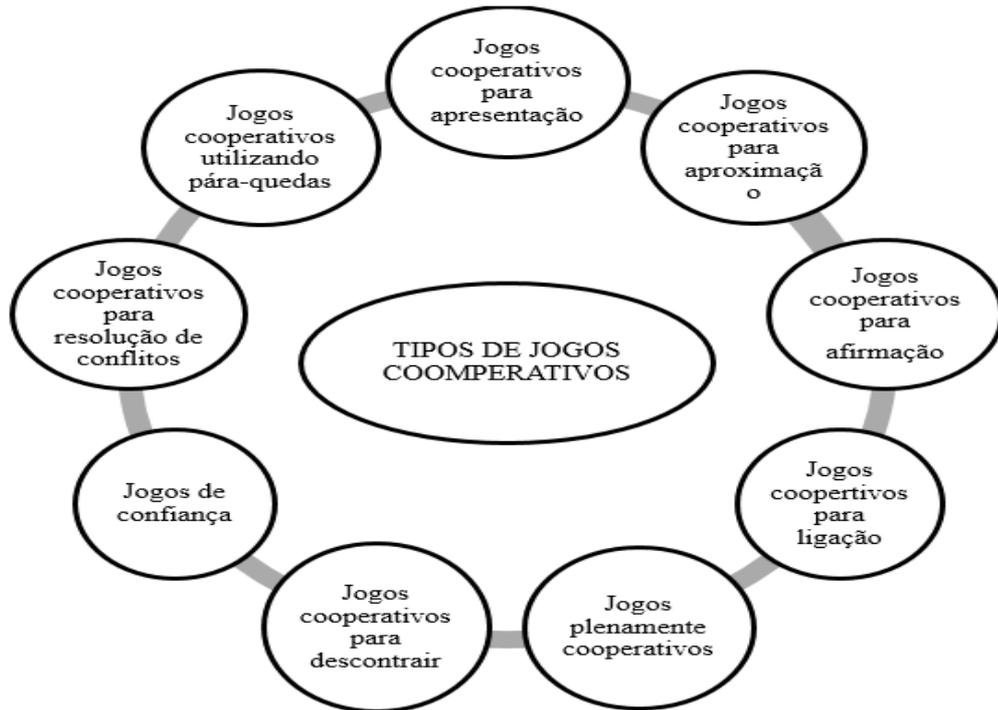


Figura 1 - Tipos de Jogos Cooperativos.

Fonte: Soler (2002 p.61)

Cada jogo pode ser adaptado e transformado de acordo com as necessidades, assim, a pessoa que joga torna-se mais importante que o jogo em si e dessa maneira consegue-se promover o papel social que os jogos oferecem, aprendendo coisas positivas sobre si mesmas, sobre com quem se joga e como se comportar no mundo.

Nesse sentido, segundo Orlick (1989, *apud* SOLER, 2003, p. 28), “Se os padrões das brincadeiras preparam as crianças para os seus papéis como adultos, então, será melhor nos certificarmos de que os papéis para os quais elas estão sendo preparadas sejam desejáveis”.

Desse modo, para se compreender melhor a proposta dos jogos e acomodá-los às equipes que se propõe jogar, Orlick os dividiu em categorias e a partir delas pode-se adaptar o tipo de jogo que será usado (Figura 2), visto que um dos propósitos dos Jogos Cooperativos é que os jogadores se sintam seguros e felizes. Estes se adéquam aos grupos de acordo com sua classificação e objetivos como se pode observar a seguir:

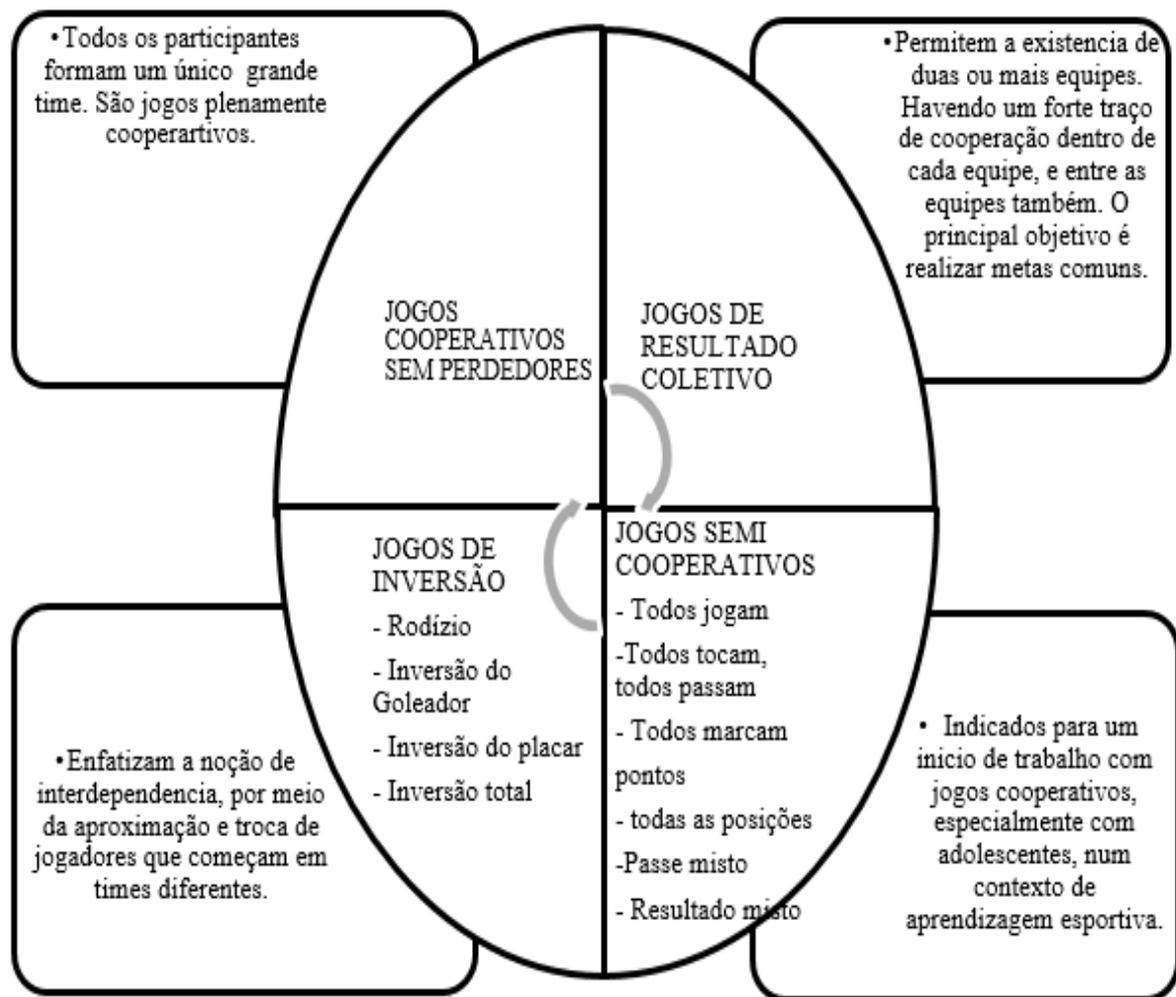


Figura 2 - Categoria dos Jogos Cooperativos.

Fonte: Orlick (1989 apud SOLER, 2003, p.26-27).

Além de considerar o tipo de jogo, sua classificação e objetivo, precisa-se também adequar o ritmo que será aplicado a cada turma, devendo ser iniciado aos poucos, pois cada grupo tem suas próprias condições e compassos que devem ser levados em consideração.

Considerando-se as reflexões realizadas até o momento, pretende-se destacar a seguir o que os Jogos Cooperativos têm a oferecer, bem como analisar quais contribuições trazem para a sala de aula no tocante a melhora do rendimento escolar, além de elaborar uma coletânea dos jogos, contendo características, benefícios e exemplo de Jogos Cooperativos para crianças dos primeiros anos do Ensino Fundamental, do ciclo I.

CAPÍTULO 3

A UTILIDADE DOS JOGOS COOPERATIVOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Ao se falar em aprendizagem em sala de aula, os conteúdos e/ou disciplinas que se pensa num primeiro momento são ler, escrever em Português e contar em Matemática. Isso ocorre porque esses saberes fazem parte da rotina diária do sujeito dentro e fora do contexto escolar e são essenciais para a vida em sociedade. Porém, outros conteúdos completam a aprendizagem do ser humano e auxiliam no desenvolvimento de habilidades e competências que ele carrega para a vida adulta.

Dentre esses conteúdos, ressalta-se a importância da ludicidade como fator preponderante no desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e físico que deve ser iniciado na infância. Assim, este capítulo mostra a importância dos Jogos Cooperativos e de que maneira eles podem ser utilizados como um recurso que contribua para a aprendizagem global da criança.

O fato de se ter um professor de Educação Física atuando na etapa do Ensino Fundamental, não impede que o professor da sala de aula trabalhe em conjunto com o mesmo, para que ambos venham suprir as necessidades e dificuldades relacionadas aos alunos de uma mesma sala.

O pedagogo pode, por si só, incluir os jogos nas atividades de sala de aula, com o objetivo de complementar a compreensão dos conteúdos ou como apoio no processo de aprendizagem, tornando-o mais prazeroso e significativo. Assim, pode-se perceber que o jogo é um instrumento facilitador da aprendizagem, sendo o professor o mediador desse processo.

3.1 Professor: mediador do processo educacional

As responsabilidades do professores são multiplicadas, ou seja, além de educadores e profissionais em educação, são pessoas que devem estar se atualizando o tempo todo, enquanto se dedicam a ensinar. Para executar essa função o profissional deve ter maior disposição e disponibilidade para descobrir, a todo instante, os novos e velhos acessos a sabedoria, sendo assim, conforme a concepção de alguns autores, os professores devem seguir alguns princípios, para facilitar esse processo de aprendizagem através dos jogos.

Conforme Brotto,

[...] professores são como parceiros de idéias¹⁸, cuja missão é ajudar a despertar os potenciais latentes nos outros, para que nascidos, possam ser compartilhados com todos, em uma verdadeira comunidade de aprendizagem (1999, p.105).

Para Montagner (1993, p.89-91 *apud* BROTTTO, 1999, p.106-107), é função de o professor incrementar o espírito de cooperação, “atuando na parte afetiva dos jovens, impulsionando-os para a construção de um mundo mais humano e fraterno, através de ações e ajudas positivas e não a simples busca de vitória sobre os outros” e “Para uma evolução social do esporte, os educadores devem entregar-se totalmente e, certamente, é difícil educar através do esporte [...]”.

Para caracterizar o esporte com objetivos educativos, os valores éticos e morais dos alunos, devem ser resgatados. O segredo está em descobrir qual seria o ponto de junção entre o ideal e o real.

Ainda, de acordo Prado (1995), existem dois fatos marcantes a serem observados, sendo o primeiro voltado a entender o esporte como prática sociocultural, ou seja, relacionado à vida diária e o segundo relacionado a tentativa de fortalecer um método educacional participativo e democrático, apoiado na recriação e resgate da cultura lúdica, conteúdo do próprio esporte.

Esses fatos apresentam três fundamentos da ação cultural e educacional, que devem nortear o esporte sendo: o atleta cidadão, visto que o esporte como um direito de Cidadania; o resgate do lúdico, que tem a finalidade de resgatar a cultura lúdica; o esporte para todos, tendo como grande desafio, o método.

Ainda de acordo com o autor, através desses princípios a Pedagogia se apresenta como uma forma adequada e viável à promoção do esporte, particularmente, na perspectiva dos Jogos Cooperativos, integrado e orientado por princípios sócioeducativos que, apesar de descritos em uma linguagem própria, são comuns a toda e qualquer área do conhecimento e experiência humana. Conforme Freire (1998),

a Pedagogia do Esporte se faz através de uma relação dinâmica e interdependente, estabelecida sobre quatro dimensões: Ensinar Esporte a todos; Ensinar Esporte bem a todos; Ensinar mais que Esporte a todos; Ensinar a gostar do Esporte (BROTTO, 1999, p.111).

¹⁸ Era como Galileu-Galilei, considerava os professores na Antiguidade.

A pedagogia dita por Freire considera tanto o que propõe a Carta Internacional da Unesco¹⁹, como também indica com intensa lucidez, os contornos que a Pedagogia do Esporte deve assumir para fazer valer sua condição de uma área importante ao conhecimento e experiência humana.

Partindo dessa premissa, conforme Tubino (1998, *apud* BROTTTO, 1999, p.95):

Acabava a compreensão do fenômeno esportivo somente através do esporte de rendimento. O pressuposto do direito ao esporte, aumentava a sua abrangência, passando a compreender o esporte educacional, o esporte de participação ou lazer, o esporte dos deficientes e o esporte da terceira idade, além do esporte de rendimento (1998, p. 62).

Além dos pensadores citados, Freire (2009, p.76) menciona Jean Le Boulch, que através de seus estudos traz outras informações que podem ser úteis aos professores nesse processo de aprendizagem.

Ao se relacionar Educação Física com Jogos Cooperativos, o que vem à mente é educação de movimentos. Muitas vezes os jogos também é uma educação para o não movimento, ou seja, pode-se pensar que a ação de fazer o movimento seja tão importante quanto o não fazer. Assim, nos resta entender o quanto os jogos são indispensáveis para a educação escolar.

O corpo é capaz de educar-se através de algumas formas, dentre elas tem-se: a educação do movimento, que se dá através de movimentos coordenados desenvolvidos por meio de habilidades motoras. Também há a educação pelo movimento, os movimentos desenvolvidos servem de base para outras aquisições como: movimentos mais difíceis e aquisições não motoras como, as intelectuais e as sociais. Já a educação para o movimento prioriza as habilidades motoras, que infelizmente ocorre com mais freqüência, nela se perde a identidade de uma educação humanista. Segundo Freire:

Educar corporalmente uma pessoa não significa provê-la de movimentos qualitativamente melhores, apenas. Significa também educá-la para não se movimentar, sendo necessário para isso promover-se tensões e relaxamentos, fazer e não fazer (2009. p.77).

Através da educação pelo movimento²⁰ se pode recorrer a determinados movimentos, e por meio deles, educar outros aspectos que não o motor. É evidente que a ação do educador

¹⁹ Carta Internacional de Educação Física e Esporte, publicada pela UNESCO, em 1979, que no seu primeiro artigo, coloca o Esporte como direito de todos.

²⁰ Expressão que Jean Le Boulch utiliza em seu livro A educação pelo movimento, publicado no Brasil em 1983.

não seja simplesmente submeter às crianças às regras adultas, mas sim, estimulá-las com recurso de convívio. Assim, pressupõe-se que o jogo não seja apenas a educação do ou pelo movimento, mas sim, a educação do corpo inteiro.

Ao se trabalhar com o aluno fora de sala de aula, através de atividades lúdicas, propostas em forma de Jogos Cooperativos, o professor tem que agir de forma diferente, lidar com corpos em movimento não é o mesmo que fazê-lo quando são obrigados a permanecerem imóveis. Segundo Lapierre e Aucouturier (1980, p.09, apud FREIRE 2009, p.152)²¹

Esses corpos formalmente alinhados atrás de suas respectivas carteiras dão mais segurança que a agitação impulsiva desses mesmos corpos em movimento, cujo dinamismo tende a subtrair-lhes a autoridade!

Conforme Freire, os professores não possuem estruturas afetivas para trabalhar a relação com corpos em movimento, a falta de segurança para lidar com crianças fora de sala de aula, justificaria a quase ausência de atividades físicas no espaço escolar. Sendo assim, para suportar a relação com corpos livres em movimento, a afetividade se torna um fator essencial, além do fato de ter ciência que o jogo em si é muito mais que um passa tempo.

Segundo Freire²² “é preciso mais que um conhecimento metódico de técnicas de dar aulas para formar um educador, seja em sala de aula, seja no pátio de educação física. Uma relação educativa pressupõe o conhecimento de pensamentos próprios e alheios”.

Portanto, os atos motores tornam-se indispensáveis na relação com o mundo e também na compreensão dessa relação, sendo assim:

[...] temos a atividade simbólica, isto é, as representações mentais (a atividade mais solicitada pela escola). Por outro, temos o mundo concreto, real, com o qual se relaciona o sujeito. Ligando-os, está a atividade corporal. Não se passa do mundo concreto à representação mental senão por intermédio da ação corporal (FREIRE)²³.

Outro fator que deve ser abordado, e que é de interesse do professor, é a premiação. Ao se falar em jogos, todos pensam quem foi o vencedor, nos Jogos Cooperativos não há vencedores, nem perdedores. Se fundamentar a pedagogia dos jogos em um conjunto de recompensas como: medalhas, diplomas, dinheiro ou pirulitos, perde-se a motivação principal do jogo que é gostar de

²¹ FREIRE, João Batista. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física*. São Paulo: Scipione, 2009, p. 152.

²² Ibid., p. 153.

²³ Ibid., p.75.

participar, aprender e compartilhar, cabendo ao professor deixar claro para o aluno que a participação é mais importante que vencer.

Conforme Walker ([1987], p.185, *apud* BROTTTO, 1999, p. 133), "a melhor forma de premiar é a de desenvolver sentimentos de cooperação e de alegria pelo trabalho mútuo dos participantes"

As atenções e ações dos jogos não deve se restringir ao resultado, a classificação no campeonato, nem na premiação ou punição final. Estes são interesses que não fazem parte do Jogo Cooperativo, o professor deve-se concentrar no processo da atividade, centrando sua capacidade de intervenção no percurso dos acontecimentos, podendo criar, gradualmente, e em conjunto com os participantes, situações e representações para enfatizar o valor de estar jogando e de ser parte do jogo, ao invés, de dar importância excessiva ao resultado.

Sustentada pelas concepções presentes nos estudos realizados, a sugestão é caminhar na perspectiva de reconhecer e valorizar a pessoa que joga, independentemente, de sua competência para ganhar. Apreciá-la como alguém especial e como são cada um de todos nós, especial por simplesmente ser a gente mesmo, e respeitar a autenticidade uns dos outros, essa é uma aprendizagem para a vida toda. O Jogo, orientados por princípios sócioeducativos baseados na cooperação e solidariedade, é uma boa escola para aprender e ensinar essas e outras lições fundamentais.

3.2 Jogos Cooperativos de 06 e 12 anos

Conforme os pensamentos de Freire e Brotto percebe-se que o resgate de valores humanos (bondade, amizade, honestidade, confiança, autonomia, compaixão, alegria, convivência, amor, etc), necessitam maior atenção, bem como estimulação para serem aprimoradas; nesse aspecto, é essencial que se supere o padrão do individualismo e da competição excessiva.

Ninguém joga ou vive sozinho, segundo Brotto (1999), tanto no jogo como na vida, estamos permanentemente sendo desafiados a solucionar problemas, harmonizar conflitos e a realizar objetivos.

Os Jogos Cooperativos destacam-se pela relevância de um exercício de autonomia e convivência. Weinstein & Goodman (1993, p. 29 *apud* BROTTTO, 1999, p.87), afirma que,

[...] até este momento a maioria das pessoas tem sentido que elas nunca tiveram escolha sobre o próprio jeito de viver suas vidas. Elas têm tido somente uma alternativa - ir e vencer, e quanto mais pessoas perder, melhor. (...) "Você não

precisa viver desse jeito, você tem realmente escolhas na sua vida. Pegue o espírito cooperativo o qual tentamos criar aqui, e faça isso acontecer em sua vida todos os dias!" (grifo do autor).

Segundo Freire (1998, p. 107, *apud* BROTTTO 1999, p.105) "é jogando que criamos laços de identidade com os outros, formando comunidades".

O jogo tornou-se um ambiente para a aprendizagem e transformação pessoal e coletiva. Aqueles que praticam essa modalidade sentem-se livres para expressar sua criatividade, demonstrar suas possibilidades e dificuldades e aprendem a respeitarem-se como partes integrantes de um todo maior. Neste contexto podem-se incluir todas as crianças, inclusive as portadoras de deficiências como: Visual, Auditiva, Síndrome de Down, Autistas e Deficientes Físicos.

Nesse sentido é importante ressaltar que deve haver um cuidado especial com cada uma delas, pois existem diferentes tipos e graus de limitações que requerem procedimentos específicos, ainda sim necessita da autorização de um médico e ou acompanhamento de especialistas. Portanto, a inclusão nos jogos cooperativos é possível, desde que o profissional esteja capacitado para interagir com o aluno, fazer adaptações para atender suas necessidades e favorecer seu desenvolvimento.

Se o mundo for visto como um lugar de exclusão, há uma boa perspectiva de agir individualmente e em oposição aos outros. De outro modo, se a percepção da situação é de um conteúdo de inclusão, desde que cada um compartilhe o que tem, certamente as ações serão de parceria e confiança. A ideia é afirmar a existência de diferentes capacidades de jogar um mesmo jogo, de perceber opções para viver uma mesma situação.

No quadro abaixo, pode-se perceber segundo a percepção-ação, as diferenças entre as práticas dos jogos.

Quadro 1 - Padrões de percepção-ação.

Percepção/ Ação	OMISSÃO (Individualismo)	COOPERAÇÃO (Encontro)	COMPETIÇÃO (Confronto)
Visão de Jogo	- Insuficiência; - É impossível; - Separação.	- Suficiência; - Possível para todos; - Inclusão.	- Abundância X Escassez; - Parece possível só para um; - Exclusão.
Objetivo	- Ganhar sozinho "tanto faz".	- Ganhar...juntos.	- Ganhar...do outro.
O Outro	- Quem?	- Parceiro, amigo.	- Adversário, inimigo.
Relação	- Independência; - Cada um na sua.	- Interdependência; - Parceria e confiança.	- Dependência; - Rivalidade e desconfiança.

Ação	- Jogar sozinho; - Não jogar; - “Ser jogado”.	- Jogar COM; - Troca e criatividade; - Habilidades de relacionamento.	- Jogar CONTRA; - Ataque e defesa; - Habilidades de rendimento.
Clima do Jogo	- Monótono; - Denso.	- Ativação, atenção e descontração; - Leve.	- Tensão, stress e contração; - Pesado.
Resultado	- Ilusão de vitória individual.	- Sucesso compartilhado.	- Vitória às custas dos outros
Consequência	- Alienação; - Conformismo e indiferença.	- Vontade de continuar jogando.	- Acabar logo com o jogo.
Motivação	- Isolamento.	- Amor.	- Medo.
Sentimentos	- Solidão; - Opressão.	- Alegria (para muitos); - Comunhão (entre todos); - Satisfação, cumplicidade e harmonia.	- Diversão (para alguns); - Realização (para poucos); - Insegurança, raiva e frustração.
Símbolo	- Muralha.	- Ponte.	- Obstáculo.

Fonte: Brotto (1999, p.86)

Em toda experiência humana, sempre há mais que um jeito de vivê-la. O propósito dos Jogos Cooperativos é incentivar a visão e aperfeiçoar o exercício da escolha pessoal, com responsabilidade universal.

Para que se possa acreditar na veracidade dos Jogos Cooperativos, e nos benefícios que eles trazem para seus praticantes, Brotto (1999), compartilhou um e-mail recebido por uma professora que está vivendo a proposta dos jogos, no qual ela relata a participação de todos através do Futebol com "Inversão do Goleador".

FABIO,

Este e-mail é uma "compartilhação" de coisas que eu observei dando aula. Aproveite, se puder. Lembra-se que eu comentei *c/ v.* na segunda-feira que eu tinha dado um futepar²⁴ p/ uma classe (8a)? No dia seguinte eu dei o futebol normal mas *c/* a pessoa que fizesse gol mudando de time. Dei as instruções sem muitas explicações e comentários. O jogo foi rolando e todos os alunos - meninos e meninas - trocaram de time, *c/* exceção de uma aluna. O que aconteceu é que os colegas de time começaram a trabalhar p/ que ela também fizesse gol, *s/* que o outro time facilitasse as coisas. O gol não saiu, mas foi interessante *ver* alguns alunos que costumam monopolizar o jogo, insistindo em passar a bola "no jeitinho" p/ uma colega menos habilidosa. No final, quando eu perguntei quem havia ganho o jogo, a maioria respondeu TODOS como se isso fosse a coisa mais normal do mundo ...
Kátia Maria A. Barata, 1998 (BROTTO, 1999, p. 157, grifo do autor).

²⁴ Nota do autor: Futepar é basicamente um futebol normal, porém, jogado em duplas, onde os parceiros jogam com as mãos dadas

Como se nota nesse relato, a dinâmica oferecida pelo Jogo Cooperativo incentiva a participação de todos, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades de rendimento esportivo: passar, chutar, finalizar, marcar, correr, saltar etc., como, de habilidades de relacionamento cooperativo: colaborar, respeitar, interessar-se pelo outro, perseverar, empatia, confiança, etc. Todas essas qualidades transformam o aluno e traz para seu mundo, inclusive em sala de aula: a vontade de colaborar, a atenção, o respeito que muitas vezes tornam-se uma dificuldade na aprendizagem.

Segundo Freire²⁵ (2009, p.31), para Piaget toda criança passa pelo período operatório-concreto, que é marcado pelo início da cooperação e do raciocínio lógico. Nesta etapa a criança consegue um raciocínio lógico coerente diante de problemas, a linguagem se torna socializada e os problemas tornam-se compatíveis com a realidade. Dessa forma, na fase de desenvolvimento da criança, ela depende muito das condutas motoras, ressaltando que a motricidade é fundamental para desenvolver a inteligência, os sentimentos e as relações sociais.

O uso da interdisciplinaridade como um recurso que estabelece uma relação entre as disciplinas e/ou áreas do conhecimento, pode ser positiva no processo de aprendizagem, pois os conteúdos interagem e se complementam, tornando-a uma aliada indispensável ao ensino,

[...] dada a sua importância de demonstrar as relações entre os conteúdos da disciplina Educação Física e os das demais disciplinas reside na sua importância como meio auxiliar daquelas, mas na identificação de pontos comuns do conhecimento e na dependência que corpo e mente, ação e compreensão, possuem entre si (FREIRE 2009, p.163)²⁶.

De acordo com Soler (2002, p.49) é possível desenvolver algumas habilidades (Figura 3) através da cooperação de os Jogos Cooperativos, quanto mais praticados, mais estimulam as habilidades para a cooperação.

²⁵ FREIRE, Batista João, SCAGLIA, Alcides José. *Educação como prática corporal*. São Paulo: Scipione, 2009.

²⁶ Ibid. p.163

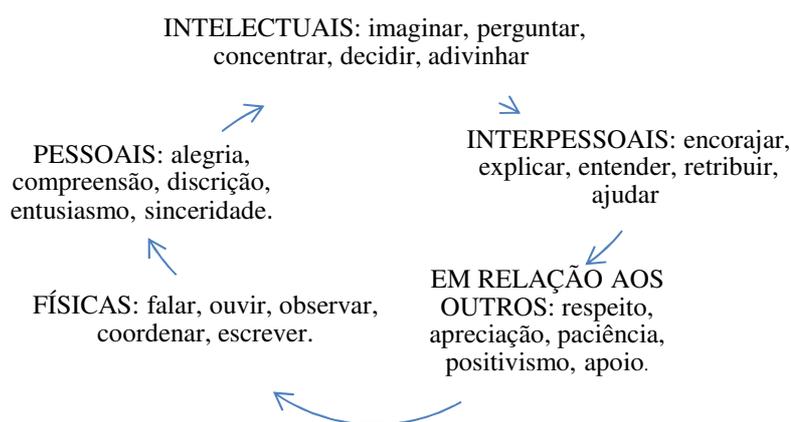


Figura 1 - Habilidades desenvolvidas com a cooperação.

Fonte Soler (2002, p. 49)

Neste contexto, os Jogos Cooperativos devem manter com as demais disciplinas uma relação e o professor, com a finalidade de ampliar o domínio de algumas habilidades, pode-se combiná-las com os conteúdos de sala de aula, como leitura, escrita e cálculo.

Segundo Freire (2009), para entender melhor o trabalho interdisciplinar, há algumas atividades que marcam com ênfase as ligações entre atividades físicas e intelectuais (a serem aprofundadas no próximo capítulo), como por exemplo: Boca de forno; Correspondência Provocada; Pular Corda com Números e Operações; Adivinhar o Tempo em Grupos; Zerinho com Letras ou Zerinho com Sílabas; Pular Corda com Separação de Sílabas; Composição de Palavras Pulando Corda, como descreve FREIRE (2009, p.169):

Suponhamos que se atribua a cada criança uma letra. Considerando que algumas letras aparecem com mais frequência que outras, quem ficar com o “Z”, por exemplo, ficaria também com o “L” e assim por diante. Se forem mais de 23 crianças, mais de uma delas será o “B”, o “C” etc. Em seguida, enquanto duas batem corda, a professora fala uma palavra, caderno, por exemplo. Entra e pula corda a criança “C”, depois a “A”, até se completar toda a palavra. Suponhamos ainda que se resolva trabalhar com a socialização. Pode-se pedir que toda a “palavra” caderno, isto é, o grupo de crianças que compõe essa palavra, entre e pule de uma só vez, talvez dando-se as mãos (FREIRE, 2010, p.169).

Algumas dessas atividades são boas para que a criança construa a estrutura mental do número, já outras servem para que aprendam a ler e a contar. Também podem abranger disciplina, companheirismo e responsabilidade e outras ainda envolvem a aprendizagem através do erro. Em resumo essas variáveis exigem que o professor socialize as atitudes e comportamento desenvolvidos através de situações práticas. Entretanto, apesar já de haver uma estreita relação entre essas atividades (ler e contar) e os jogos, em outras disciplinas, essa relação é ainda é pouco notada.

Percebe-se então que o papel do professor é criar uma situação de desequilíbrio, apresentando-lhe o novo, o desconhecido, ou seja, apresentar o problema para que a criança possa, através de seus recursos motores e mentais conhecidos, solucioná-los assimilando-os e incorporando-os, para que haja a aprendizagem. Segundo Soler (2002, p.61),

Os Jogos Cooperativos são flexíveis, e podemos jogar livremente, sem medo de sermos arrancados do jogo. E aí quando sentimos que fazemos parte de uma grande e verdadeira equipe, deixamos fluir nosso poder de criação, liberdade e cooperação.

Para que essa situação de aprendizagem ocorra o professor pode se basear nos tipos de Jogos Cooperativos, que estão divididos em nove modalidades, conforme menciona Soler (2002): Jogos Cooperativos para Apresentação, Jogos Cooperativos para Aproximação, Jogos Cooperativos para Afirmação, Jogos Cooperativos para Ligação, Jogos Plenamente Cooperativos, Jogos Cooperativos para Descontrair, Jogos Cooperativos de Confiança, Jogos Cooperativos para Resolução de Conflitos, Jogos Cooperativos utilizando Paraquedas.

Outra forma do professor inserir na rotina do trabalho pedagógico a prática com os jogos é conhecer suas categorias, que classificam-se em: Jogos Cooperativos sem Perdedores, Jogos de Resultados Coletivos, Jogos de Inversão e Jogos Semi Cooperativos, já tratados anteriormente e que de acordo com Freire (2009, p. 165),

Em termos cognitivos, as coordenações motoras, conteúdo específico dos jogos, atuam sempre na formação do conhecimento que alimenta a cognição, tanto quanto a afetividade e a socialização. Tornando consciente, esse conhecimento inevitavelmente se refletirá na aprendizagem de conteúdos de outras disciplinas, a menos que a incompetência pedagógica da escola não o permita.

Com a finalidade de oferecer ao professor uma ferramenta que poderá auxiliar no processo de aprendizagem da criança, assim como na formação de atitudes positivas em relação a si e ao outro, o próximo capítulo apresentará uma coletânea de Jogos Cooperativos, seus objetivos, habilidades envolvidas, conteúdos e desenvolvimento.

CAPÍTULO 4

JOGOS COOPERATIVOS: CATEGORIAS. TIPOS E ATIVIDADES FÍSICAS QUE SE LIGAM ÀS COGNITIVAS

Antes de colocar os Jogos Cooperativos em prática, os professores devem seguir três momentos: roda de conversa sobre o jogo do dia, apresentando as regras, o espaço do jogo e o material, tirar dúvidas e combinar as variações do jogo; vivências e práticas, momento em que o jogo é realizado, muitas vezes alguns ajustes precisam ser feitos, esse momento é muito rico para a aprendizagem; roda de conversa sobre o que foi feito na aula, os alunos falam sobre o que vivenciaram, suas dificuldades e facilidades, o que se aprendeu no jogo, conversar sobre as atitudes dos alunos. As rodas de conversa devem durar no máximo cinco minutos.

Os praticantes dos jogos têm visão ampliada da realidade e age de acordo com as possibilidades do momento. Vai à busca de outros métodos para realizar o que acredita, gerando benefício para si e para os outros.

A intenção é afirmar a existência de diferentes possibilidades de jogar um mesmo jogo, de perceber alternativas para viver uma mesma situação, seja ela um jogo de pega-pega, uma partida de futebol ou arrumar a casa, produzir um equipamento, administrar ambientes de trabalho ou estabelecer vínculos sociais no cotidiano (BROTTO, 1999, p.86.).

Nesta Coletânea de Jogos, estão relacionados jogos que trabalham a cooperação, socialização, interação, os chamados jogos cooperativos, estes estão classificados em categorias, tipos e os que se relacionam as atividades cognitivas. Apesar de todos terem essa qualidade, aqui estão especificados alguns que oferecem apoio ao professor em sala de aula como complemento na aprendizagem.

4.1 Categorias dos Jogos Cooperativos

A categoria dos Jogos Cooperativos surgiu para atender ao propósito de integrar os jogos em diferentes contextos, portanto, os jogos foram divididos em categorias, devido à diversidade de situações e da população envolvida nos jogos. Essas categorias, embora separadas, relacionam-se de maneira interdependente.

- Na categoria dos Jogos Cooperativos Sem Perdedores, estão os ‘Jogos Plenamente Cooperativos’, e todos os participantes formam um único time. Um exemplo é o jogo *Pessoa pra Pessoa*, cujo objetivo é promover o contato entre as pessoas, despertar a atenção e a criatividade. Ele é formado por um único grupo e com participação ilimitada, o espaço é livre, mas deve ser compatível com o número de participantes e para esse jogo não é necessário o uso de nenhum material.

O jogo se inicia com as pessoas caminhando livremente pelo espaço, criando maneiras diferentes de andar: passo de gigante; de formiguinha; andar como se o chão tivesse pegando fogo; com um tique nervoso, etc. Após alguns minutos o mediador fala em voz alta duas partes do corpo: mão na testa; dedo no nariz; orelha com orelha; cotovelo na barriga, etc.

Todos deverão formar um par e tocar, um no outro, as partes faladas pelo mediador, exemplo: mãos na testa. Cada pessoa deverá encontrar um par e tocar sua mão na testa do outro e vice-versa. Após terminar essa fase, o mediador reinicia a caminhada livre e faz todo o processo por pelo menos três vezes.

Após essas combinações, o mediador deve dizer em voz alta o nome do jogo: “pessoa pra pessoa”. Nesse momento, todos os participantes juntamente com o mediador, devem formar trocar a dupla e abraçar um ao outro, com a entrada do mediador no jogo, alguém irá ficar sem par, aquele que sobra não será excluído. Ele se tornará o mediador e reinicia o jogo servindo ao grupo. O mediador também tem a opção de formar trios, quartetos, ou grupos maiores tornando o jogo mais desafiante e divertido.

Esta dinâmica trabalha dois fatores fundamentais da cooperação: o contato (toque) e a liderança, promovendo o poder de um modo lúdico e eficaz, propondo exercitar a aproximação e a empatia respeitando a integridade pessoal e grupal.

- Outra categoria é a dos ‘Jogos de Resultado Coletivos’, que tem por objetivo principal realizar metas comuns, podendo-se jogar com duas ou mais equipes e havendo um envolvimento de cooperação entre elas. Um exemplo desse tipo de jogo é o *Vôlei Infinito*.

Este jogo promove o respeito e a confiança, entre os participantes, que tem a finalidade de atingir uma meta comum através da harmonização pessoal e a coordenação de esforços, sendo indicado para crianças acima de sete anos, e deve ser formado por dois grupos iguais com vinte participantes cada.

Ele pode ser realizado em uma quadra de voleibol ou pode até ser adaptado, em um pátio com uma corda no lugar da rede. Para que o jogo aconteça precisa-se de duas bolas de voleibol e uma bola gigante para que se possa realizar o maior número de lançamentos consecutivos.

Joga-se como num jogo de voleibol convencional, com um único objetivo que é de realizar o maior número de passes sobre a rede, em um determinado tempo. Algumas adaptações ou mudanças podem ser feitas para tornar o jogo mais interessante, tais como: permitir que a bola toque no chão por uma vez; utilizar mais que uma bola ao mesmo tempo, de tamanhos diferentes; aquele que lançar a bola para o outro lado da quadra troca de lado, também.

Este jogo exercita a liderança de grupo e aprende-se a realizar objetivos comuns, com mais eficiência e alegria.

- Há também a categoria do ‘Jogo de Inversão’, que aproxima e troca os jogadores que começam o jogo em times diferentes, enfatizando a noção de interdependência. Um bom exemplo é a *Queimada Invertida*, que renova a cooperação e ajudam as pessoas a superarem o medo dos jogos ou da bola, sofrido por algum trauma da infância, jogado não cooperativamente. É indicado para crianças acima de sete anos, inicialmente organizado em dois grupos, pode ser jogado em pátios, gramados, etc., tendo como material necessário uma bola de plástico ou de meia; o foco do jogo é queimar e evitar ser queimado

Joga-se como em uma queimada convencional, com uma pequena mudança, quando houver mais de dois jogadores na zona do “morto” (queimado), o primeiro que chegou lá, retorna para o campo de jogo, mas no time contrário. Esse jogo permite algumas mudanças, ou adaptações: tentar a queimada alternando-se homens e mulheres; jogar com duas bolas ao mesmo tempo; jogar utilizando somente a mão não dominante (destro joga com a esquerda, canhoto joga com a direita) para queimar.

Esse jogo visa ampliar as chances para que a cooperação aconteça. Ele exercita o respeito mútuo, a consideração e empatia uma vez que o jogador do time adversário será jogador do meu time, meu solidário.

- Indicado para adolescentes no início de trabalho com Jogo Cooperativo está a categoria dos ‘Jogos Semi Cooperativos’, como o *Cabeçol*. Neste jogo, pode-se experimentar uma maneira divertida de realizar metas e explorar jeitos diferentes de fazer uma mesma coisa, jogando com a cabeça e o principal objetivo é fazer gols com a cabeça, é indicado para crianças a partir de 10 anos, formando grupos de vinte participantes. O jogo pode acontecer em quadra, campo de futebol ou adaptar um pátio com traves. O material são duas bolas de voleibol ou similar.

Ele é baseado no jogo de handebol convencional, porém pode-se adaptá-lo aumentando o número de jogadores por equipe, sendo que a única diferença é o uso da cabeça para fazer o gol, ou seja, só é válido o gol feito de cabeça quando for resultante de um passe, isto é, não é

permitido lançar a bola para o próprio jogador cabecear. Os jogadores do time que defendem, quando estiverem dentro da área, somente poderão interceptar um passe ou uma cabeçada para o gol, sem o uso das mãos ou braços. A defesa só poderá ser feita usando outras partes do corpo que não braços ou mãos e nesta dinâmica não precisam de goleiros.

Pode-se fazer algumas mudanças como: colocar mais que uma bola e mais que dois gols, no mesmo jogo; e incentivar a construção de algumas regras para o contato físico, como não tirar a bola das mãos do outro, ou seja, somente é permitido interceptar passes e não roubar a bola.

Deseja-se que, com estes jogos e os desafios por eles proporcionados, o professor estabeleça as conexões necessárias para questionar e refletir, com seus alunos, como essas relações vivenciadas em aula entendem-se ou podem entender-se além do campo do jogo (CORREIA, 2010, P.63-64).

4.2 Tipos de Jogos Cooperativos

Os Jogos Cooperativos são separados em tipos, para que sejam bem utilizados quanto ao objetivo desejado. Existem vários tipos de jogos, estão relacionados aqui, alguns deles.

- Os ‘Jogos Cooperativos para Apresentação’, permitem um primeiro contato entre os grupos participantes. Ele serve para se aprender os nomes e algumas características dos participantes, como exemplo pode-se citar o jogo *Bola Quente*, que tem como objetivo conhecer os participantes do grupo. Para se jogar precisa-se de uma bola e os participantes devem se posicionar em círculos, sentados ou em pé.

O mediador orienta os participantes quanto às regras: quando o jogador receber a bola ele deve se apresentar, dizendo: seu nome, de onde vem, alguns gostos ou desejos. Essa apresentação deve ser feita sem demora, para não se queimar com a bola quente. Ao terminar sua apresentação, deverá lançar a bola para outra pessoa, que continua o jogo.

Outra modalidade que se encaixa no ‘Jogo Cooperativo para Apresentação’, é o jogo *Eu estou aqui, porque...*, o material usado para esse jogo são cadeiras e o objetivo é conhecer os participantes, e melhorar a relação interpessoal, além de trabalhar habilidades motoras como: andar, correr, desviar, etc.

Os jogadores devem se posicionar em círculo, sentados em cadeiras. Exceto um que ficará no centro, em pé, ele deverá se apresentar dizendo alguma coisa que possui exemplo: eu estou aqui porque tenho duas mãos. Após o jogador falar, todos que tiverem duas mãos

deverão mudar de lugar, e o que estiver em pé no centro deve tentar se sentar. A pessoa que ficar sem cadeira reinicia o jogo.

- Outro tipo é o ‘Jogo Cooperativo para Aproximação’, que permite um conhecimento profundo dos participantes e a aproximação do grupo. Nesta tipologia estão os jogos: *Salve-se com um Abraço*, que tem como objetivo estimular a cooperação, a relação interpessoal e a aproximação do grupo.

Todos à vontade, pelo espaço destinado para o jogo, o material usado são bexigas. O mediador explica as regras do jogo: um jogo de pega-pega, com objetivo de que todos se salvem. O jogador que for o pegador irá usar a bexiga para tentar tocar o peito de alguém. Se conseguir, ele passa a bexiga e invertem-se as posições.

Para não serem pegos, os jogadores tem que se abraçar aos pares, encostando o peito um no outro, tentando se salvar. Podem-se fazer algumas adaptações ao jogo, o mediador pode propor aumentar o número de pegadores, e os abraços serem em trios, em quartetos ou em grupos maiores.

Dentro desta modalidade, pode-se citar ainda o jogo: *A Ordem das Idades*, que tem como objetivo, conhecer o grupo, incentivar a cooperação e aprender a observar.

Para esse jogo não precisa-se de nenhum material, para se jogar só podem usar gestos e ter o compromisso de não falar mentiras durante o jogo. O objetivo do grupo é que os jogadores se ordenem por data de nascimento, do maior para o menor, porém sem falar, somente através de gestos. Ao terminar, pode-se falar e confirmar se as posições estão corretas.

- O terceiro tipo é o ‘Jogo Cooperativo para Afirmação’, que servem para demonstrar que o grupo trata-se de uma verdadeira equipe e conseguir enxergar as próprias limitações. São exemplos deste tipo os jogos: como exemplo desse tipo de jogo, tem-se o *Anjo da guarda*, segundo objetivo é trabalhar a cooperação e a relação interpessoal, além de vivenciar uma situação ou atividade sem utilizar a visão.

O material usado para o jogo é uma venda para os olhos, e os participantes devem se posicionar em pares, para percorrerem um percurso com obstáculos, que deve ser montado pelo mediador. Uma das pessoas é vendada e a outra deve conduzir seus passos no caminho indicado e que possui obstáculos. Após completar o percurso, cada par deve trocar de posição. O mediador deve estar atento para que ninguém se machuque.

Corta Arame também faz parte do ‘Jogo Cooperativo para Afirmação’. O objetivo deste é desenvolver habilidades como: correr, saltar e desviar, além de, reforçar o trabalho

em equipe. Nesta atividade os participantes devem percorrer o espaço destinado ao jogo, não será usado nenhum tipo de material.

O mediador escolhe um dos participantes para ser o pegador e avisa os demais, explicando a regra do jogo. O eleito deve escolher um jogador e dizer o nome dele alto antes de tentar pegá-lo. Os demais participantes deverão cruzar entre o pegador e o perseguido, evitando que este seja pego. Se o pegador conseguir pegar quem nomeou, troca de lugar com ele, e passa a fugir.

- Pertence ao tipo que procura facilitar a comunicação verbal e não verbal os ‘Jogos Cooperativos para Ligação’ que estimulam a expressão gestual e podem criar novas formas de comunicação. Para exemplificar as habilidades que desenvolvem foram selecionados dois jogos: o primeiro é *Continue a História*, para este jogo não há necessidade de nenhum material e o objetivo é promover a cooperação e aprimorar a criatividade.

Os jogadores devem se posicionar em círculo. O mediador explicará como o jogo será desenvolvido. Ele escolherá um participante para iniciar a história, e terá um minuto para contá-la. O participante à sua direita continuará contando a história do ponto em que o primeiro parou. Seguindo dessa maneira, até que todos os jogadores do círculo tenham contado a sua parte da história. Ficará sobre responsabilidade de o último encerrar a história.

O segundo jogo denomina-se *Vamos Vender?*. O objetivo é desenvolver a criatividade e imaginação, exercitar a expressão verbal, para essa dinâmica deve-se usar cadeiras, onde os jogadores ficarão sentados formando um círculo.

O mediador escolherá alguém do círculo para iniciar o jogo; o escolhido deverá tentar vender para a pessoa do seu lado direito um produto, demonstrando quais são as qualidades desse, seu funcionamento e uso, utilizando para isso seu próprio corpo. Após vender seu produto, ele deverá vender outro produto diferente para a próxima pessoa que estiver a sua direita, e assim até passar por todos os participantes. Quando terminar o jogo recomeça com o participante seguinte. O mediador escolherá um produto específico, como: eletrodomésticos, brinquedos, etc.

- Os ‘Jogos Plenamente Cooperativos’, partem do princípio de que não deve haver exclusão, e nem discriminação, e todos jogam pelo prazer em continuar jogando, assim os jogadores podem utilizar diferentes habilidades e capacidades. Exemplos de jogos que são inclusivos: *Dança das Cadeiras Cooperativas*, que tem como objetivo trabalhar a cooperação, estimular a relação interpessoal e incentivar o trabalho em grupo.

Para essa atividade precisa-se de aparelho de som e cadeiras, uma para cada participante, todos se posicionarão em volta das cadeiras, dançando ao som da música.

O jogo começa com o início da música que será controlada pelo mediador, quando a música pára, todos devem sentar. Ninguém será eliminado, diferente de um dança das cadeiras convencional, quem sai é a cadeira. Inicia-se o jogo e quem ficar sem cadeira deverá sentar sobre os elementos existentes: cadeiras e colos. Cada vez que a música para, uma cadeira deve ser eliminada. Assim, conforme diminui o número de cadeiras, os participantes devem cooperar entre si, para que ninguém fique em pé.

Passeio de Bambolê é outro jogo que faz parte dos ‘Jogos Plenamente Cooperativos’, este jogo tem como objetivo a cooperação entre os participantes, reforçar o trabalho em equipe e praticar a criatividade e imaginação.

Todos os participantes devem se posicionar em círculo, e cada jogador deve passar o braço direito por debaixo das duas pernas para que o de trás lhe agarre a mão com a sua mão esquerda, ao mesmo tempo em que dá ao seguinte a sua mão direita, por debaixo de suas pernas. Para essa atividade precisa-sede vários bambolês. O mediador colocará um bambolê entre os braços de duas pessoas. A finalidade é passar o bambolê por todo o círculo, sem que os participantes soltem as mãos.

- Têm-se ainda os ‘Jogos Cooperativos para Descontrair’, esses jogos proporcionam a diversão do grupo e libera energia entre os jogadores. No jogo *Sigam Aquela Pessoa*, o objetivo maior é descontrair o grupo, além de incentivar a cooperação e a relação interpessoal.

O mediador escolhe uma pessoa do grupo para se ausentar por alguns instantes, os demais devem estar posicionados em círculo. Para este jogo não há necessidade de material algum. O mediador combina com os jogadores do círculo, que quando a pessoa escolhida, que saiu voltar, todos deverão imitá-la em tudo que ela fizer. É claro que a pessoa, quando volta, toma um grande susto, o jogo deve continuar revezando os participantes, até que o interesse termine.

Outro exemplo desse tipo de jogo é a, *Salada de Frutas*, o objetivo é exercitar a habilidade, desenvolver a capacidade de liderança e trabalhar atividades motoras: correr, saltar, etc. O material usado para este jogo são bambolês. Todos devem posicionar-se dentro dos bambolês que estarão colocados no chão, menos um.

O mediador dará a cada participante o nome de uma fruta. O jogador que estará sem o bambolê deve se posicionar no centro da atividade e dirá: quero um coquetel de frutas de... e fala as frutas que vai querer neste coquetel (no mínimo quatro). As frutas mencionadas deverão trocar de bambolês, e a pessoa no centro tentará entrar em um.

Quem ficar de fora, sem bambolê, reinicia o jogo, pedindo um novo coquetel.

- Mais um tipo de jogo é o ‘Jogo Cooperativo de Confiança’ que promove a confiança em si mesmo e no grupo, estimulando para um trabalho em equipe. São jogos que desenvolvem a cooperação e a criatividade. *O Bastão da Comunicação* é um exemplo desse jogo, o propósito do jogo é desenvolver a comunicação corporal, a confiança e o equilíbrio. Para essa atividade precisa-se de bastões de 30 cm de comprimento.

Os jogadores devem estar divididos em duplas que deverão segurar o bastão pelos extremos, com o dedo mínimo (direito de um, e esquerdo do outro). As duplas devem dançar ao som de uma música agitada, sem que o bastão caia. O mediador deve ficar encarregado da música: começa lentamente e deve ir aumentando a medida que a confiança for aumentando.

Futebol Cego é outro jogo que se classifica neste tipo de jogo. O objetivo é estimular a cooperação e o trabalho em equipe, além de vivenciar uma atividade sem utilizar a visão. Para essa atividade precisa-se de venda para os olhos e bola de futebol.

Os participantes formarão duas equipes com oito a dez jogadores, formando duplas, segurando as mãos do outro. As pessoas das duplas terão os olhos vendados e jogarão uma partida de futebol, neste jogo não há goleiros, e o gol só poderá ser marcado pelas pessoas que estiverem vendadas. O participante que estiver sem a venda terá a função de guiar o companheiro, por isso a comunicação entre as duplas é muito importante.

- Para aprender a enfrentar os conflitos de uma forma criativa e cooperativa, têm-se os ‘Jogos Cooperativos para Resolução de Conflitos’, através dele percebe-se que, juntos, os conflitos são mais facilmente resolvidos. Um ótimo exemplo desse tipo de jogo é o *Volençol*, que tem como objetivo é desenvolver o trabalho cooperativo e em equipe, além de desenvolver habilidades motoras, como: lançar, andar, correr, flexionar e estender.

Os jogadores deverão se formar em pequenos grupos. Para essa atividade precisa-se de lençóis e uma quadra de vôlei, pode-se adaptar um pátio com uma corda. Os grupos ficam dos dois lados da quadra de vôlei, e procuram lançar a bola com o lençol, de um lado para o outro, o maior número possível de vezes.

No jogo *O Nó*, que se classifica entre os ‘Jogos Cooperativos para Resolução de Conflitos’, os jogadores deverão formar um círculo, exceto um, que ficará fora do círculo, só observando. O objetivo é exercitar a flexibilidade e desenvolver o trabalho cooperativo.

Os participantes do círculo devem passar por cima e por baixo das mãos dos companheiros. Quando tiverem feito um verdadeiro nó, chamam o observador para desatar o nó. Ele deve indicar ao grupo qual caminho seguir.

- ‘Jogos Cooperativos Utilizando Paraquedas’, neste tipo de jogo a peça fundamental é o paraquedas, pois percebemos o que é cooperação quando levantamos o paraquedas. *Girar a bola* é um jogo que tem como objetivo, exercitar a noção de lateralidade, reforçar o trabalho em equipe e a cooperação. Para esse jogo precisa-se de um paraquedas circular e uma grande bola. Os jogadores devem segurar o paraquedas na altura das cinturas e fazer com que a bola corra por sobre o paraquedas, numa trajetória circular, sem cair.

O *Gato e o Rato* é outro exemplo desse tipo de jogo. O propósito do jogo é estimular a cooperação e o trabalho em equipe, assim como, desenvolver habilidades motoras, como: andar, correr, desviar, flexionar e estender.

O material utilizado será um paraquedas circular. Todos os jogadores devem se posicionar em volta do paraquedas, segurando-os pelas bordas. O mediador escolhe dois participantes que não ficarão segurando o paraquedas, um deles é o rato que ficará embaixo do paraquedas. E o outro é o gato que ficará do lado de fora. O objetivo será o gato pegar o rato. E as pessoas que seguram o paraquedas, tentam ajudar o rato a fugir: elas devem agitar o paraquedas e provocar o gato.

Cada vez que o gato pega o rato, o mediador escolhe outro para representar o papel do gato e o antigo gato se transforma em rato, e o que antes representava o rato volta a segurar o paraquedas. O mediador poderá escolher vários ratos e gatos.

“A proposta dos Jogos Cooperativos pode ser uma forma de educação transformadora, ou seja, uma contraposição e uma alternativa aos modelos competitivistas e tradicionalistas de educação” (CORREIA, 2010, p.92).

4.3 Jogos que ligam as atividades físicas às cognitivas

Para se compreender o entendimento do conteúdo aqui abordado, convém exemplificar algumas atividades mencionadas neste contexto, que fazem ligações entre as atividades físicas e cognitivas.

- *Boca de forno* é uma atividade popular que tem como objetivo trabalhar conceitos de matemática: classificação e seriação. Uma das crianças comanda e as demais cumprem as tarefas. Pode-se propor que o cumprimento das tarefas seja em grupos, em forma de gincana, e o líder poderia ser o professor. O jogo se inicia com um diálogo entre o líder e os demais participantes, dizendo: Boca de forno, Forno, Darei um bolo, Bolo, Fareis tudo o que seu rei mandar?, Faremos, Então corram até... E aí o líder dá uma ordem qualquer para ser cumprida.

O jogo permite algumas adaptações, o professor poderia ser o líder e solicitar tarefas das quais as crianças possam utilizar noções de classificação e seriação, como pedir que elas tragam objetos de certa cor, tamanho, peso, etc.

- *Correspondência Provocada*, este jogo acontece através de algumas fases, o material usado será uma bola para cada dupla. A princípio, as crianças devem colocar-se em duas filas A e B, uma de frente para outra, e trocar passes de bolas entre as duplas. Após realizar esta atividade as crianças da fileira A, devem se distanciar um pouco mais uma das outras, enquanto as crianças da fileira B, devem se aproximar uma das outras, tudo sob o comando do professor. As crianças devem continuar jogando as bolas uma para outra, de formas diferentes, às vezes quicando a bola, outra vez pelo alto, outra ainda na altura do peito.

Provocando essas correspondências, o professor deve perguntar em cada uma das situações se alguma fila tem mais crianças que a outra, dependendo da resposta o professor pode ter uma noção de como anda o desenvolvimento da noção de números das crianças.

Provavelmente na primeira fileira os alunos dirão que as filas têm o mesmo número de crianças, já na segunda situação pelo fato de uma fila estar maior que a outra, dirão que há mais crianças na fila maior. Quando a criança entender que a disposição espacial não altera o total do conjunto, ela estará pronta para lidar com conceitos matemáticos, podendo assim operar com os números.

- Este jogo chama-se *Pular Corda com Números e Operações* seu objetivo é trabalhar noções de matemática, conhecer a sequência numérica, distinguir os números pares ou ímpares, e conseguir realizar operações de adição.

Essa atividade consiste em pular corda, conforme a criança vai pulando ela vai dizendo o número, ou seja, a quantidade de vezes que pulou. Exemplo: a primeira criança a entrar na corda pula uma vez e grita número Um e sai da corda, a segunda criança pula duas vezes e grita Um, Dois, conforme vai pulando, e sai da corda, a terceira criança continua a sequência e assim sucessivamente.

Podem-se fazer variações neste jogo: a cada erro, pode-se voltar do início Um, ou continuar do número que parou; pode-se pular mencionando os números pares ou os ímpares; pode-se também pular somando os números ditos pelo colega que pulou antes, Um, Dois, o companheiro entra e diz: Três, Quatro, se errar o próximo continua Sete, Oito e assim por diante.

- Na sala de aula, quando o aluno lê, escreve ou calcula, ele trabalha as noções lógicas de pensamentos como seriação, conservação e classificação, nos jogos dependendo de

como são orientados, trabalha-se também essas e outras noções infralógicas como espaço e tempo. *Adivinhar o Tempo em Grupos* é um jogo é adequado para trabalhar este contexto.

Essa é uma atividade de corrida, o professor separa os alunos em grupos de três, quatro ou oito. E explica a regra da atividade: o professor deve estipular um tempo, como três minutos, que será cronometrado pelo mesmo após a partida dos alunos, e pede que os grupos corram em volta da quadra ou em algum outro espaço disponível, quando os alunos acharem que já atingiram o tempo, informam ao professor que irá confirmam o tempo de cada grupo.

- *Zerinho com Letras ou Zerinho com Sílabas* tem como objetivo trabalhar o português

(alfabeto e sílabas). Para esta atividade o material usado é a corda, duas pessoas batem a corda e o aluno ao invés de pulá-la como numa brincadeira convencional de pular cordas, ele irá passa por ela correndo, sem pular, após ela tocar no chão. Cada batida da corda corresponde à passagem de uma criança que deve atravessar dizendo as letras do alfabeto, assim a primeira criança passa pela corda e diz A, a segunda que passar diz B, e assim sucessivamente, sem interrupções. Pode-se adaptar o jogo com sílabas, ao invés de letras, exemplo: BA, BE, BI..., seguindo a ordem do alfabeto.

- *Pular Corda com Separação de Sílabas* essa atividade tem como função ajudar o aluno que tem dificuldades com português, precisamente na atividade de separação de sílabas.

O professor fará uma lista de palavras e quando o aluno for pular a corda terá que dizer a palavra escolhida pelo professor, separando as sílabas, ou seja, se o aluno ficou com a palavra CANECA, ao pular a corda ele terá que dar Três pulos dizendo: CA-NE-CA, um salto para cada sílaba, se a palavra for JABUTICABA, ele saltará Cinco vezes: JÁ-BU-TI-CA-BA. A criança poderá cometer alguns erros, porém ao observar as demais, ela tentará corrigir os erros percebidos na ação anterior.

- *Composição de Palavras Pulando Corda* essa atividade trabalha com o português usando expressões verbais como: substantivo, verbos, sujeito, adjetivo e assim por diante. Para esta atividade o professor irá nomear cada criança com uma letra do alfabeto, quem ficar com a letra Z, que não tem tanta frequência nas palavras, pode ficar com outra que é mais usada como o L, se o grupo de crianças for maior que vinte e três, pode-se dar a outras crianças as letras que tem mais uso como as vogais e algumas consoantes.

Após essa distribuição, deve-se começar a atividade com duas crianças batendo a corda, a professora diz em voz alta uma palavra, CANETA, entra e pula a corda a criança que foi nomeada com a letra C, em seguida ela sai e deixa o lugar para a próxima criança que for a

letra A, e assim por diante. Esta atividade permite adaptações que envolvam a socialização, pode-se pedir que todas as crianças da palavra CANETA, entre e pulem juntas.

Essas são algumas de muitas atividades descritas como jogos cooperativos; além dessas o professor têm a alternativa de criar um Jogo Cooperativo totalmente novo: para isso devem-se levar em consideração alguns fatores: estabelecer o uso do jogo, exemplo: relaxar; estabelecer o destinatário do jogo, exemplo: crianças; determinar se o jogo é para grupos pequenos ou grandes, e onde se pode jogá-lo, exemplo: quadra.

Antes de colocar os jogos em prática, devem-se anotar os passos e experimentar se dão resultados esperados, caso não dê é importante readequar e/ou buscar outro jogo que contemple as mesmas habilidades e objetivos. O jogo deve refletir o bom humor, todos devem jogar com os outros, os participantes devem apoiar uns aos outros, permite-se a possibilidade de mudar o jogo, há igualdade entre os participantes, facilitar a participação coletiva, oferecer desafios, o desenvolvimento e o resultado devem ter destaques. Se o jogo atende todas essas questões, sem dúvida é um jogo cooperativo, o qual tem poder de transformar e ajudar as pessoas.

As atividades descritas neste capítulo são correspondentes às diversas disciplinas ministradas em sala de aula. Segundo Freire (2009, p.171)

Enquanto atividades motoras trabalham com a inteligência corporal, na medida em que, através do arranjo se faz de suas coordenações motoras, o sujeito da conta dos problemas surgidos nas diversas situações, tanto quanto em sala de aula daria conta dos problemas através da atividade mental. Por outro lado, há que se convir que o raciocínio usado nos problemas de ordem intelectual tem uma fonte. Essa fonte são as abstrações que se retiram das coordenações das ações motoras.

O professor como mediador dos jogos cooperativos deve ter ciência que o jogo, por si só, não modifica o aluno. Conhecer os saberes da sua turma, suas necessidades, facilidades e dificuldades, é de fundamental importância para escolher a atividade apropriada. Outro fator importante do qual o professor deve estar inteirado é em relação aos objetivos que pretende alcançar, estes, devem estar claros para que haja êxito.

Portanto, o jogo não deve ser usado para passar o tempo, pois ele é tão importante quantos os demais conteúdos, desde que tenha um propósito educativo. Esses são alguns exemplos de Jogos Cooperativos, que podem auxiliar os professores em seus ensinamentos, contudo há possibilidade de serem adaptados e transformados de acordo com a realidade de cada contexto.

CONCLUSÃO

Em virtude do que foi analisado, pode-se afirmar que os Jogos Cooperativos são de grande importância para todos os indivíduos que tem interesse em praticá-los, principalmente para as crianças do ciclo I do Ensino Fundamental, que são objetos de estudo nesse contexto. Através deles, as atividades são desenvolvidas em grupos e pode-se resgatar a cooperação, interação e confiança mútua entre os jogadores, além de servir como referência para os professores aplicarem suas aulas.

Partindo dessa premissa, fica claro que cabe ao educador compreender que este jogo não é somente um passa tempo, e sim uma contribuição para a aprendizagem do aluno. As atividades devem ser ensinadas com destreza e propriedade, para que haja, com a prática, o processo de ensino e aprendizagem.

Considerando que os jogos têm características peculiares, como: cooperação, socialização, inclusão e interação, o propósito é trazê-lo para a área da educação, com o intuito de proporcionar aos alunos momentos de alegria e aprendizagem através de sua prática, possibilitando aos mesmos, desenvolver suas funções de movimento e coordenação, além de trabalhar com o sistema de inclusão.

Os Jogos Cooperativos surgiram há muito tempo com o objetivo de celebrar a vida, foram praticados em alguns países por tribos antigas. Depois de serem apresentados por diversos autores em países diferentes, finalmente chegaram ao Brasil algumas obras traduzidas, e logo outras produzidas por alguns pesquisadores brasileiros, que descobriram as qualidades dos jogos e os benefícios que eles trazem. Recentemente esta prática se aderiu aos povos brasileiros, em princípio com os índios e, apesar de estarem presentes em todos os setores da sociedade, ainda são pouco aceitos, pois não são tão conhecidos nem divulgados como os jogos competitivos

Essa modalidade contribui muito para a educação. Através de suas características todos participam, vencem e se divertem, tornando explícitos alguns conceitos da vida como: respeito, não exclusão, cooperação e coparticipação. Observa-se, também, que os jogos estimulam o raciocínio, exercitam a linguagem e a memória, ajudam no amadurecimento das habilidades sócio emocionais, bem como na aprendizagem em sala de aula, além de proporcionar o desenvolvimento físico motor e intelectual.

O papel do professor é muito importante neste contexto, ele deve ser mediador dos jogos, é através dele que o aluno tem a oportunidade de aprender e se aperfeiçoar em qualquer

atividade, tanto física quanto cognitiva. Tais competências são desenvolvidas, desde que sejam bem interpretadas e colocadas pelos professores, sabendo quais objetivos pretende-se alcançar e relacioná-los às práticas adequadas dos jogos cooperativos, certamente atingirá um propósito educativo.

Por este motivo o educador tem como responsabilidade se atualizar em relação aos Jogos Cooperativos que são praticados fora da sala de aula; para que ele consiga ministrar essas aulas ele precisa antes de tudo ter afetividade, esta é uma qualidade essencial para o professor pedagogo que pretende trabalhar em ambientes abertos.

Através dos tipos e categorias dos jogos, que servem para acomodá-los às equipes que se propõe jogar, o professor, ao colocá-los em prática, terá a oportunidade de observar os benefícios que os jogos trazem, para auxiliá-los dentro de sala de aula. Alguns desses jogos podem contribuir como complementação, para as demais disciplinas através da interdisciplinaridade. Assim, com o domínio de algumas habilidades, pode-se combiná-las com ensinamentos de sala de aula, como leitura, escrita e cálculo.

A coletânea de jogos apresentada nesse trabalho tem a finalidade de proporcionar ao professor atividades das quais ele possa se basear e adequá-las ao seu plano de ensino, para facilitar no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, assim como proporcionar aos mesmos momentos de descontração e alegria.

Para as crianças os jogos são vistos como uma brincadeira, com um único objetivo de se divertir, eles não tem consciência de que através dos jogos eles adquirem conhecimentos que guardarão por toda sua vida. Portanto, através dos jogos se tem um campo rico em aprendizados e representações da vida, sendo assim, uma grande oportunidade para a educação.

A elaboração deste trabalho foi realizada através de pesquisa bibliográfica, com base em autores que defendem os Jogos Cooperativos. É importante ressaltar que as obras e os autores aqui mencionados, são os que trouxeram o assunto com maior clareza. Outras obras foram pesquisadas, mas todas se baseavam nos autores aqui especificados.

Apesar de esses jogos proporcionarem diversos benefícios para seus praticantes, percebe-se que os mesmos não são muito aceitos pela sociedade, pelo fato de ser um jogo cooperativo e não competitivo, não atrai muitos os amantes de jogos.

Portanto, pode-se observar que o objetivo proposto, de resgatar os jogos como forma lúdica e beneficiar o desenvolvimento dos alunos através das características do Jogo Cooperativo pode ser alcançado, desde que haja a determinação do professor e a colaboração da instituição escola.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Jader Denicol do. *Jogos Cooperativos*. 4.ed. São Paulo: Photer, 2009. p. 28-29, 52.

BRASIL, Secretaria da Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física*. vol.7. Brasília: MEC/SE, 1997. p. 40.

BROTTO, Fábio Otuzi. *Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como exercício de conveniência*. 4.ed. São Paulo: Palas Athena, 2013. 180 p.

_____. *Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. 1999. 209f, Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação Física, Universidade de Campinas. Campinas. São Paulo: 1999.

CONSUL, Lucio. Como o esporte ajuda a desenvolver as habilidades sócioemocionais das crianças. Palhoça: Guarani [2009?]. Disponível em: <<http://site.guaranisport.com.br/novo/como-o-esporte-ajuda-a-desenvolver-as-habilidades-socioemocionais-sas-criancas/>>. Acesso em: 05 mar. 2017.

CARNEIRO, Maria Angela Barbato. A magnífica História dos Jogos. *Revista Carta fundamentada*. 64.ed.. São Paulo: Confiança, dezembro/2014. p.30-33.

CORREIA, Marcos Miranda. *Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física*. 4.ed. Campinas: Papirus, 2010. 96 p.

FREIRE, Batista João, SCAGLIA, Alcides José. *Educação como prática corporal*. São Paulo: Scipione, 2009. p.16.

FREIRE, João Batista. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física*. São Paulo: Scipione, 2009. 180 p.

MENDES, Nathália. *Jogos Mundiais Indígenas não são as Olimpíadas dos povos tradicionais; conheça a competição*. Portal EBC, 2015. Disponível em: <<http://www.ebc.com.br/esportes/2015/10/jogos-mundiais-indigenas-nao-sao-olimpiadas-dos-povos-tradicionais-conheca>>. Acesso em: 12 maio 2017

MOREIRA, Evando Carlos; PEREIRA, Raquel Stoilov. *Educação Física e Escolar: desafios e propostas 2*. 2.ed. Reimpressão. Várzea Paulista: Fontoura, 2011. p.29-30, 203-208.

RONDINELLI, Paula. *Jogos dos povos indígenas*. Brasil Escola, [2015?]. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/jogos-dos-povos-indigenas.htm>>. Acesso em: 12 maio 2017.

ROSSETTO JR, Adriano José et al. *Jogos Educativos*. 5.ed. São Paulo: Phorte, 2010. p.13-19, 29-30.

SOLER, Reinaldo. *Jogos Cooperativos para Educação Infantil*. Rio de Janeiro: Sprint, 2003. p. 22-27, 43, 79.

_____.*Jogos Cooperativos: aprendendo a jogar o grande jogo da vida*. Rio de Janeiro: Sprint, 2011. 160p.

_____.*Jogos Cooperativos*. Rio de Janeiro: Sprint, 2002. 133p.

BIBLIOGRAFIA

MOYA, Patricia; DECRESCI, Carolina. *Falta de atividades físicas compromete desenvolvimento infantil*. Metodista. São Paulo: 14 abr. 2008, 21h30. Disponível em: <<http://www.metodista.br/rronline/noticias/saude/pasta-3/falta-de-atividades-fisicas-compromete-desenvolvimento-infantil>>. Acesso em: 02 out. 2016.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O Processo Educacional em Jogo: Algumas Reflexões Sobre a Sublimação do Lúdico. *Revista Licere - Centro de Estudos de Lazer e Recreação/EEF/UFMG*, v.1. n.1. Belo Horizonte: 1998.