

# 7

## Jogos Cooperativos na Escola: Abordagem Lúdica Voltada à Formação Crítica e Criativa de Crianças e Adolescentes

*André Luiz Papaléo*  
*Mestrando da Faculdade de Educação Física da UNICAMP*

*Renato Francisco Rodrigues Marques*  
*Doutorando da Faculdade de Educação Física da UNICAMP*  
*Docente da Fundação Municipal de Ensino Superior de Bragança Paulista e*  
*Faculdade de Jaguariúna*

*Gustavo Luis Gutierrez*  
*Professor Titular da Faculdade de Educação Física da UNICAMP*

### Introdução

Quando pensamos em melhoria da qualidade de vida e promoção da saúde, alguns aspectos são rapidamente associados, tais como estímulo à prática de atividade física regular e a adoção de hábitos alimentares saudáveis.

Não obstante a esses aspectos, diversos outros elementos que exercem influência direta ou indireta sobre a vida humana necessitam ser inseridos nesse contexto. Enquanto alguns dizem respeito a parâmetros materiais e objetivos comuns a todos como moradia, trabalho, saneamento básico e água potável, outros possuem caráter subjetivo, relacionando-se com a singularidade de cada ser, como realização, felicidade, auto-estima, sentimento de pertencimento a um determinado grupo.

Na sociedade contemporânea o individualismo e a competição destacam-se em detrimento de valores como respeito, solidariedade,

cooperação, valores estes que parecem distanciar-se cada vez mais de uma idéia de vida em comunidade. Isso dificulta, quando não inviabiliza, ações voltadas à busca de uma vida com maior dignidade e qualidade para todos.

O objetivo deste capítulo é discutir o papel do lúdico como auxílio para uma formação crítica e criativa de crianças e adolescentes no ambiente escolar. Apresentaremos os jogos cooperativos como potenciais colaboradores à promoção de ambientes saudáveis do ponto de vista das relações sociais pautadas por elementos éticos, cujos pressupostos básicos são a conscientização e a liberdade de cada indivíduo na sociedade.

## O Lúdico e o Jogo na Escola

No cotidiano escolar, é notória a ênfase dada à transmissão de conhecimentos científicos e técnicos. Contudo, a educação pode abranger outros processos formativos com vistas ao pleno desenvolvimento do educando, não apenas no sentido de qualificá-lo para o trabalho, mas, principalmente, prepará-lo para o exercício da cidadania.

Dessa forma, a transmissão de valores morais também pode ser compreendida como um importante objetivo da instituição escolar. Educar, portanto, também significa reforçar a curiosidade e a capacidade crítica dos alunos, respeitar seus saberes, evitar qualquer forma de discriminação, “corporificar” a palavra pelo exemplo, entre outros aspectos que vão muito além do ato de treinar o educando pura e simplesmente para o desempenho de tarefas e destrezas (FREIRE, 1997).

Aqui introduzimos o lúdico enquanto elemento fundamental para o desenvolvimento infantil saudável, pois, através de jogos e brincadeiras, muito é possibilitado à criança em termos de aprendizado e de experiência.

Ao brincar, a criança interpreta o real à sua maneira ao mesmo tempo em que aprimora sua linguagem verbal e corporal. Isso possibilita a abertura para bons relacionamentos interpessoais que tanta influência exercerão sobre a vida adulta.

Contudo, o jogo ainda é reduzido a um papel secundário na escola. Considerada supérflua, sua função na formação integral dos educandos é por muitas vezes desprezada pelo corpo docente e pela direção escolar (CORTEZ, 1996). Isso faz com que sua manifestação limite-se à ação exclusiva dos próprios alunos, em geral restrita ao

tempo e espaço destinados ao intervalo/recreio, um momento que também precisa ser mais bem aproveitado, tendo em vista as várias demonstrações afetivas que nele podem ser percebidas pelo olhar de um observador atento.

Feitas as considerações sobre o lúdico e o jogo na formação dos alunos, constata-se que a instituição escolar persiste em manter um vazio no que diz respeito ao estímulo às condutas interativas, em particular às de caráter cooperativo. Faz-se necessário, portanto, a criação de espaços que possam proporcionar o desenvolvimento dos níveis de relacionamento não só entre alunos, mas entre alunos, professores e comunidade (SCHWARTZ *et al.*, 2002).

O que tem feito o Professor de Educação Física?

A educação física escolar (EFE) possui enorme potencial de colaboração para a criação de um ambiente escolar saudável. Ainda que o jogo não possa ser tomado como exclusividade da EFE, seu caráter próprio favorece a resolução de problemas de diversas naturezas, podendo, portanto, ter sua aplicação em diferentes áreas do conhecimento. É nessa disciplina curricular que ocorre de modo mais direto a relação entre o jogo e a motricidade humana, entendida como a maneira pela qual o homem se afirma no mundo através de sua movimentação intencional e repleta de sentimentos (FREIRE, 1991).

Porém, desde o início da década de 1970, a EFE mantém-se refém da forte influência da instituição esportiva. O que parece explicar-se pelo fato de equipes nacionais terem alcançado, a partir desse período, sucesso em competições internacionais, o que valorizou sobremaneira o Esporte em âmbito nacional.

De certo, não há problema na utilização do esporte nas aulas de EFE. Contudo, ele passou a ser o conteúdo hegemônico, de modo que outros conteúdos como a dança, a ginástica, a luta, apenas para citar alguns, foram relegados a segundo plano, quando não desprezados.

Com o jogo a situação não é diferente. Sua utilização é limitada como forma de aquecimento e preparação antes do conteúdo principal a ser trabalhado, em geral algum esporte coletivo de competição; ou então, tem-se a transformação de jogos populares tradicionais em jogos pré-desportivos já com regras determinadas e impostas, o que dificulta a participação efetiva dos alunos no processo ensino-

aprendizagem, uma vez que não há espaço para a criatividade e troca de conhecimentos.

Nosso apetite possui estreita ligação com o cardápio que nos é oferecido. Desta forma, a identificação da EFE com esporte é forte para os alunos. Mas isso se deve à falta de opções oferecidas. Conforme Betti (1995, p. 25), “os alunos percebem a existência de outras possibilidades, mas estas não são veiculadas na escola”.

É nesse sentido que propomos uma atenção maior aos múltiplos conteúdos existentes, dentre eles o jogo, devido ao potencial que trazem à formação integral dos educandos.

Vamos agora nos ater aos jogos cooperativos que, além de possuírem as características próprias do jogo, ou seja, serem intrinsecamente motivados, serem espontâneos, voluntários, prazerosos e possuírem um fim em si mesmo, ainda são altamente relevantes à medida que podem catalisar importantes mudanças de atitude (SCHWARTZ *et al.*, 2002).

### Jogos Cooperativos: Promoção de um Ambiente Saudável

Os jogos cooperativos surgiram como uma abordagem filosófico-pedagógica, com o intuito de contribuir para a “desnaturalização” da competição fortemente presente na sociedade moderna e, em particular, na cultura ocidental.

A excessiva valorização do individualismo e da competição tem feito com que passássemos a competir com pessoas em lugares e momentos desnecessários, como se só houvesse tal opção (BROTTO, 2001).

Tanto a competição quanto a cooperação representam comportamentos aprendidos dentro de uma dada sociedade e cultura. Logo, não podem ser tomados como características naturais da espécie e sim construções sociais e culturais que, como tais, são transmitidas, modificadas e re-significadas com o tempo.

Dessa forma, a educação formal pode e deve contribuir à transmissão de valores como respeito, amizade e solidariedade, com a finalidade de sempre buscar equalizar a balança formada pela dupla competição X cooperação.

Schwartz *et al.* (2002) realizaram um estudo com 63 alunos de uma escola de ensino fundamental da rede pública de Rio Claro. Neste, atividades cooperativas foram desenvolvidas num período de 2 meses,

totalizando nove encontros. A análise dos resultados de um questionário aplicado ao término do período apontou que 63,5% dos alunos perceberam mudanças no relacionamento do grupo. Outra constatação importante foi a de que 82,5% dos alunos demonstraram acreditar que este tipo de aula ajuda a pensar sobre como respeitar os outros colegas. Quanto à professora, ela concluiu ser a redução da agressividade a principal diferença na comparação entre as aulas tradicionais e as aulas em que foram utilizados os jogos cooperativos.

Assim, Schwartz *et al.* (2002), concluíram que a “dimensão cooperativa” mostrou-se eficiente no aprimoramento de relacionamentos interpessoais, o que evidencia, no âmbito escolar, a necessidade de criação de modelos cooperativos que potencializem valores e atitudes voltados ao encontro da ética humana.

A seguir apresentamos dois exemplos práticos de atividades que demonstram a viabilidade da aplicação de jogos educativos no contexto escolar, compreendendo que a ação pedagógica eficaz não se limita à direção do professor, mas assume também a liberdade e espontaneidade do aluno em formação no decorrer do processo ensino/aprendizagem.

Então, vamos jogar?

Os jogos a seguir são reproduzidos na íntegra do *website* da Revista Jogos Cooperativos (2009). Procuramos selecionar, como sugestão, aqueles cujos propósitos mais se aproximam dos aspectos que enfatizamos neste capítulo, o que, certamente, não substitui a experiência prática de cada jogo em termos de discussão e aprendizado.

1º jogo: Seguindo o Chefe

**Objetivo:**

Fazer um desenho em grupo no qual cada participante esteja em uma situação especial.

**Propósito:**

Trabalhar a cooperação, a comunicação, planejamento, raciocí-

nio lógico, confiança e a empatia.

**Recursos:**

Papel, canetas, tecido para vender os olhos.

**Número de Participantes:**

Grupos de 5 pessoas.

**Duração:**

A tarefa de desenhar o barco deve ser cumprida em cinco minutos.

**Descrição:**

Dividir a turma em grupos de cinco pessoas, colocando-as sentadas no chão. Cada grupo terá como tarefa desenhar um barco utilizando uma folha de papel e canetas coloridas. Cada participante fará uma ação de cada vez, passando em seguida o desenho para o outro participante e assim por diante, passando por todos, realizando um traço de cada vez até que o desenho esteja concluído ou o tempo encerrado. Exemplo: o primeiro participante faz um traço, para e a próxima ação é de outro participante. Os participantes terão também de obedecer às seguintes características individuais:

**Participante 1** - é cego e só tem o braço direito;

**Participante 2** - é cego e só tem o braço esquerdo;

**Participante 3** - é cego e surdo;

**Participante 4** - é cego e mudo;

**Participante 5** - não tem os braços.

Portanto, para desenvolverem esses papéis, o facilitador pede que os grupos escolham quem será o participante com as características 1, 2, 3, 4 e 5 entregando vendas para os olhos e tiras de pano para amarrar os braços que não deverão utilizar.

Quando os grupos estiverem prontos, o facilitador começa a contar o tempo, deixando que os grupos façam a atividade sem

interrupção. Neste momento, ele fica em silêncio, apenas observando o trabalho. Caso alguém solicite ajuda ou informações, ele reforça as instruções já ditas sem dar novas orientações. Caso algum participante faça perguntas do tipo “Está certo?” “Posso fazer assim?” Ele deixa o grupo decidir, não interferindo. Essas situações poderão ser retomadas no momento de debate, para análise e como ilustração para outros comentários.

Após o término do jogo, o facilitador deve realizar o CAV (Ciclo de Aprendizagem Vivencial), abordando as dificuldades encontradas, os desafios superados e as formas de cooperação colocadas em prática.

**Dicas:**

Pode-se jogar em dois tempos. Primeiro deixando que os participantes sintam o jogo que a princípio parece fácil e depois normalmente vão percebendo as dificuldades. Após os 5 minutos, alguns poderão não ter terminado a tarefa e muitos poderiam certamente tê-la realizado com melhor qualidade. Por isso, deixe que os grupos discutam como poderiam melhorar sua “performance” e depois peça que joguem novamente para colocar em prática as alternativas encontradas. Após todo o processo o facilitador deve abrir uma discussão geral na qual todos os grupos poderão expor dificuldades, soluções e impressões, etc. Considerar as características da idade quando da realização e análise do jogo.

2º jogo: Sentar em Grupo

**Objetivo do Jogo:**

Todo o grupo deve sentar em círculo, de uma só vez, mantendo o equilíbrio.

**Propósito:**

Perceber a importância e a força do trabalho em equipe e da cooperação.

**Recursos:** Sala grande, quadra ou ao ar livre.

**Número de participantes:**

Este jogo atinge bons resultados com grupos acima de 15 pessoas.

**Duração:**

Cerca de 15 minutos.

**Descrição:**

O facilitador pede para que os participantes em pé formem um círculo estando voltados para dentro dele. Solicita então, que todos virem para a direita, de modo que cada um fique de frente para as costas do colega, como numa fila circular. Cada um deve juntar a ponta dos pés nos calcanhares do colega à sua frente, colocando as mãos na cintura dele. O facilitador contará até três pausadamente, e as pessoas devem sentar-se nos joelhos de quem está atrás, vagarosamente e todos ao mesmo tempo. Se alguém perceber que vai perder o equilíbrio deve comunicar ao grupo, imediatamente. Tentar várias vezes até que consigam atingir o objetivo. Quando houver um equilíbrio e coesão no grupo, o facilitador solicitará que todos soltem a mão direita e a levantem para o alto. Em seguida, a mão esquerda. Finalmente pede-se a todos que coloquem a mão na cintura do colega a sua frente e, após a contagem até três, por parte do facilitador, levantam-se todos juntos, vagarosamente. Repete-se então o mesmo processo, porém de olhos fechados.

**Dicas:**

O grupo perceberá que o equilíbrio conjunto impede que alguém caia no chão. É importante distribuir as pessoas de acordo com o peso e altura proporcionais, para que possam sentar-se com tranquilidade. Também se deve levar em consideração as características de idade e capacidade para a realização do jogo.



## Palavras Finais

Procuramos apresentar algumas reflexões acerca de que o lúdico e o jogo podem trazer bons resultados quando utilizados na escola dentro de um contexto pedagógico. O ambiente pode tornar-se mais alegre e desafiador, o que favorece e estimula o aprendizado.

Quanto aos jogos cooperativos, eles possuem grande potencial para contribuir no exercício de convivência. Ao possibilitar a conscientização de que tanto a competição quanto a cooperação são fenômenos socialmente construídos, logo modificáveis, criam mecanismos para ampliar manifestações cooperativas à medida que recolocam em evidência a importância da ajuda e do respeito ao próximo no cotidiano.

## Referências Bibliográficas

- BETTI, I. C. R. Esporte na escola: mas é só isso, professor? *Motriz*, Rio Claro, v.5, n.1, p.25-31, 1995.
- BROTTO, F. O. *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. Santos, SP: Projeto cooperação, 2001.
- CORTEZ, R. do N. C. Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola. *Motriz*, Rio Claro, v.2, n.1, p.1-9, 1996.
- FREIRE, J. B. *De corpo e alma: o discurso da motricidade*. São Paulo: Summus, 1991.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 4.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1997.
- GUEDES, D. P. *Educação para a saúde mediante programa de educação física escolar*. *Motriz*, Rio Claro, v.5, n.1, p.10-14, 1999.
- REVISTA JOGOS COOPERATIVOS. Disponível em: <<http://www.jogoscooperativos.com.br/Revista.htm>>. Acesso em: 19 janeiro 2009.
- SCHWARTZ, G. M. et al. *Jogos cooperativos no processo de interação social*. Rio Claro: UNESP, 2002. (Relatório Científico). Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/jogoscooperativos.pdf>>. Acesso em: 21 jan. 2009.