

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.