



## JOGOS COOPERATIVOS: EU APRENDO, TU APRENDES E NÓS COOPERAMOS

Ligia Calandro Mendes

Ronê Paiano

Isabel Porto Filgueiras

Universidade Presbiteriana Mackenzie – Brasil

**Resumo:** Os jogos cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização do individualismo e da competição na cultura ocidental. Foram criados com o objetivo de promover a auto-estima e o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas. Sua inserção na Educação relaciona-se às preocupações constantes com a formação para a cidadania e convivência social construtiva. No entanto, há poucos estudos que descrevem as aprendizagens infantis em situações de jogos cooperativos. Os objetivos desse trabalho foram: 1. verificar se os jogos cooperativos podem influenciar positivamente nas atitudes e no relacionamento de crianças do Ensino Fundamental; 2. descrever de que forma uma professora em formação pode refletir sobre sua própria prática para construir conhecimentos sobre o processo ensino e aprendizagem de aspectos atitudinais. Para o delineamento da pesquisa foi utilizada a abordagem qualitativa na modalidade de pesquisa-ação. Os dados foram coletados ao longo de dois meses, em atividades semanais, de uma hora de duração, em uma escola pública do município de São Paulo. Totalizando 8 encontros. Participaram da investigação 22 crianças, de dez e onze anos, que freqüentavam um agrupamento da escola. Foram entrevistados oito sujeitos, sendo seis formados em pedagogia, um formado em pedagogia e letras e um formado em licenciatura plena em educação física. Este grupo era caracterizado pelas professoras atuantes na instituição como um grupo com dificuldades de relacionamento interpessoal e agressividade. Para coleta de dados foram utilizados os seguintes instrumentos: entrevistas com as crianças e professoras do grupo de crianças antes e após cada encontro; registros em diário de campo sobre as aprendizagens da professora/pesquisadora que aplicou os jogos cooperativos e observação não estruturada das interações sociais das crianças no decorrer dos jogos cooperativos aplicados em cada encontro. A análise do diário de campo aponta que a adaptação das crianças à pesquisadora possibilitou baixa freqüência de intervenções frente a interações sociais conflituosas como brigas e provocações verbais entre as crianças. As entrevistas demonstraram que as crianças foram capazes de relatar o impacto positivo dos jogos cooperativos na melhoria de suas atitudes e relacionamento. A triangulação dos dados das entrevistas, registros de campo e observações não estruturadas indicam que os jogos cooperativos possibilitaram às crianças: expressões verbais, contatos físicos e construção de estratégias coletivas em um ambiente de respeito mútuo. O estudo não permite prever se estes comportamentos serão transferidos para outras situações sociais, mas fornece indícios do valor educativo dos jogos cooperativos..

**Palavras chave:** jogos cooperativos, educação física escolar, jogos.

**COOPERATIVE GAMES: I LEARN, YOU LEARN AND WE COOPERATE**

**Abstract:** The cooperative games aroused due to the worry with the exceeding enhancement of the appraisal of the individualism and the competition in the occidental culture. They were created with the objective of promoting self-esteem and the development of interpersonal positive abilities. It's insertion in Education is related to the constant worries with the formation, citizenship and social constructive contact. However, there are few studies which describe the infant learning in situations of social cooperative games. The objectives of this study were: 1. verify if cooperative games can positively influence in the attitudes and in the relationship of elementary school children; 2. describe in which ways a teacher in formation can reflect on his/her own practice to build knowledge on the teaching process and learning of attitude (ATTITUDINAL) aspects. A qualitative approach in the modality of research-action was used as outline of the research. The data were used throughout two months, in weekly activities, with the duration of one hour. Twenty-two children within the age of ten and eleven years old participated in the groupings of the school. Eight subjects were interviewed, six graduated in Pedagogy and Language and one in Physical Education Teaching Degree. This group was characterized by the teachers who actuated in the institution as a group with difficulties in interpersonal attitudes and aggressiveness. Some of the following data were used for the collection: interviews with children and teachers of the group of children before and after each meeting; daily field registers about the learning of the teachers/researcher who applied the cooperative games and the non-structured observations in the social interaction during the cooperative games in each meeting. The analysis of the field diary shows that the adaptation of the children with the researcher made possible a low frequency of the intervention in relation due to the conflicting social interaction, such as, fights and oral provocations among the children. The interviews demonstrated that the children were able to relate the positive impact of the cooperative games and the development of their attitudes and relationship. The triangulation of the data of the interviews, field registers and non-structured observations indicated that cooperative games turned possible: oral expression, physical contact and the building of collective strategies in an environment of mutual respect. This study does not allow to foresee if these behaviors are transferred to other social situations, however they indicate clues of educational value of cooperative games.

**Key-words:** cooperative games, School Physical Education, games

## INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade na qual a competição está tão presente que adotar uma postura competitiva acaba sendo vista como um comportamento natural. Competimos desde cedo com nossos irmãos, posteriormente com os colegas da escola, em todo tipo de jogo, no trabalho e na família. Aprendemos desde cedo a sermos sempre os primeiros e os melhores. Certamente a competição, sob os mais diversos aspectos esteve presente na história evolutiva do ser humano. No entanto, observa-se que a ênfase em atividades competitivas pode ocasionar o rompimento de valores importantes para o convívio social, como observamos, muitas vezes, em situações do esporte de alto nível.

Como afirma Brotto (2001 p.45), “os jogos cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e à competição exacerbada na sociedade moderna, mais especificamente, na cultura ocidental”.

No campo da educação cresce a idéia de que é preciso planejar intencionalmente o ensino e aprendizagem de aspectos atitudinais (valores, formas de relacionamento, regras e atitudes) (COLL et all, 1998; DELORS, 1998) das sociedades democráticas.

No campo da Educação Física Escolar, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (BRASIL, MEC, 1997) relatam que para uma grande parte das pessoas que freqüentaram a escola, a lembrança das atividades que envolviam jogos esportivos é marcante: para alguns, uma experiência prazerosa, de sucesso, de muitas vitórias; já para outros, uma experiência um tanto constrangedora, de sensação de incompetência, de falta de jeito, de medo de errar e de vergonha. A ênfase no modelo competitivo dos esportes de alto nível produziu gerações de sujeitos excluídos das aulas de Educação Física Escolar, fato que os PCNs buscam reverter a partir da concepção da Educação Física como área de conhecimento da cultura corporal.

Ao optar pela temática cooperativa nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental, não pretendemos negar a competição. Situações competitivas podem permitir que os educandos aprendam a lidar com pequenas frustrações e conquistas. A questão central é a proporção entre experiências competitivas e cooperativas nas aulas de Educação Física Escolar.

O referencial teórico desta investigação aponta que a vivência de situações cooperativas pode contribuir para que os alunos aprendam a se relacionar de forma construtiva nos jogos, na Escola e na vida social.,.

Como a função da escola é contribuir na formação integral dos alunos, advoga-se que os jogos cooperativos (JC) detêm um potencial para contribuir nesta formação, especialmente em relação à dimensão atitudinal. Quando se joga cooperativamente é possível que os sujeitos envolvidos se entreguem plenamente ao jogo respeitando e incluindo a si mesmos e aos outros.

Respaldado na comissão Internacional da UNESCO sobre Educação para o século XXI, Jacques Delors (1998) descreve o papel essencial da educação ao longo de toda a vida para o desenvolvimento dos indivíduos. O autor enfatiza o papel do professor como sujeito de mudanças e formador de caráter, tendo em vista os quatro pilares da educação: 1. aprender a conhecer; 2. aprender a fazer; 3. aprender a ser e; 4. aprender a viver juntos.

Segundo Delors (1998 p.92), “aprender a conhecer supõe, antes de tudo, aprender a aprender, exercitando a atenção, a memória e o pensamento”. Para o autor aprender a conhecer é entender o mundo do qual estamos cercados, adquirindo conhecimentos gerais.

O segundo pilar, aprender a fazer está relacionado à questão da aquisição de habilidades profissionais, envolve colocar em prática os conhecimentos e a aquisição de competências como, por exemplo, adaptar-se a situações diferentes.

Para Delors (1998) o pilar aprender a ser baseia-se na capacidade que o individuo tem de desenvolver sua personalidade com referência aos valores, a sua autonomia e a responsabilidade. Afirma ainda que esse conhecimento “desde o nascimento

até a morte, é um processo dialético que começa pelo conhecimento de si mesmo para abrir, em seguida, a relação com o outro”. (DELORS, 1998, p. 101).

Para assegurar o último pilar, aprender a viver juntos é preciso que haja uma conscientização dos educadores, pois se queremos formar seres humanos mais solidários ou respeitadores temos que começar desde já a mudar nós mesmos.

Assim, ficou estabelecido pela comissão da conferência que, para superar o déficit da educação na área da aprendizagem do viver juntos, é preciso: reconhecer que todos podem ser excelentes em alguma coisa, combinar a aprendizagem dos conhecimentos, valores e normas e adotar formas mais ativas de aprendizagem. Objetivos que podem ser atingidos por meio da prática de jogos cooperativos nas aulas de Educação Física.

Segundo John Daniel (2003 p.41), diretor geral adjunto para a educação, a premissa aprender a viver juntos “não deve basear-se na hipótese errônea de que seria possível a existência de um mundo sem conflitos ou de nenhuma forma de diferença”. Aprender a viver juntos é aceitar a realidade de que somos diferentes e isso implica no reconhecimento do indivíduo e dos seus direitos.

Completando as idéias de Daniel (2003), Mariana Aylwin (2003 p.41), afirma que viver “é conviver, é por isso que viver junto é certamente uma das mais importantes capacidades para o desenvolvimento humano. Aprender a conviver é aprender a viver e isso pode ser efetivamente aprendido”.

Portanto, aprender a viver junto é aceitar e tolerar o outro, é construir valores, atitudes é ser ético e, além de tudo, acreditar em si próprio.

A hipótese de da utilização dos jogos cooperativos no Ensino Fundamental levou à construção dos seguintes objetivos para o presente estudo: 1. Investigar o processo de aprendizado profissional de uma educadora em formação na aplicação dos jogos cooperativos (JC) e 2. verificar a influência destes jogos nas atitudes e no relacionamento interpessoal dos alunos.

As questões norteadoras do estudo foram: Será que vivenciar os JC permitirá aos alunos melhorar o relacionamento entre eles? Como ocorrerá o processo de aplicação destas atividades? O trabalho com jogos cooperativo possibilitará aprendizagens profissionais significativas para a professora em formação? Que aprendizagens?

A fim de reconhecer o campo de pesquisa ligado à temática encaminhamos varredura mediada pelo site da CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, entre as dissertações e teses elaboradas nos últimos 10 anos. Nesta busca encontramos dois trabalhos bastante significativos: Aguiar (2003), que em seu estudo procurou estabelecer um diálogo entre a Pedagogia de Célestin Freinet e os Jogos Cooperativos e Cortez (1999) que focalizou sua pesquisa nos jogos cooperativos como um caminho para a promoção da convivência e do bem-estar comum, abordando a proposta dos jogos cooperativos como um campo de conhecimento e experiência humana.

Este trabalho apresenta na seqüência a revisão de literatura abordando sobre jogos e jogos cooperativos. No aspecto metodológico, para atingir o objetivo deste trabalho, realizamos uma pesquisa-ação aplicando oito aulas durante dois meses em uma escola pública de São Paulo. Utilizamos o diário de campo para o registro das aulas e das reflexões da professora pesquisadora, e entrevistas com as professoras antes e depois da aplicação das atividades para verificar se foram percebidas mudanças nas atitudes das criança e observações não estruturadas das atitudes das crianças ao longo da prática de jogos cooperativos.. Os resultados foram analisados por meio da análise de conteúdo e da triangulação dos instrumentos.

## REVISÃO DE LITERATURA

### JOGO

Desde muito tempo, o fenômeno do jogo vem sendo objeto de estudo de autores que se preocupam em traçar suas características, classificação e significado.

Autores como Huizinga (1996), Brougère (1998), Dornelles (2001) e Brotto (2001), investigaram o jogo e suas relações com os mais variados contextos: sócio-cultural, educacional, esportivo, e pessoal.

Existem muitas controvérsias e discussões a respeito dos termos brinquedo, brincadeira e jogo. No jogo e na brincadeira pode-se dizer que há aspectos muito parecidos. Não há uniformidade conceitual nos estudos sobre o jogo e a brincadeira.

Para Dornelles (2001), o jogo e a brincadeira caminham juntos desde o momento que se tem registro e lembranças de uma criança que joga e brinca. Eles são característicos de cada momento histórico e de cada cultura.

Segundo Freire (apud Brotto 2001, p.11), com relação aos termos citados no parágrafo anterior “é possível incluí-los todos no universo do jogo, considerando este a grande categoria do conjunto das produções lúdicas humanas”.

Visto isso, Johan Huizinga (1996), em uma de suas obras mais conhecidas sobre os jogos, “Homo Ludens”, define o jogo da seguinte forma:

... Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotando de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana. (1996, p. 30).

Reconhecer o jogo como elemento da cultura é uma das principais contribuições do autor. Para ele, o jogo está associado a muitas formas de manifestação humana, entre elas, rituais, política, guerra e artes.

Ainda para Huizinga (1996) o jogo possui quatro características fundamentais das quais não podemos deixar de lado: Primeira, o jogo é livre, ele próprio é liberdade, ou seja, é uma atividade voluntária; Segunda, o jogo não é vida corrente e não é vida real; Terceira, o jogo caracteriza-se pelo seu isolamento e limitação. Distingue-se de vida comum pelo lugar e duração que ocupa; Quarta e última, o jogo cria ordem e é ordem.

Complementando as idéias dos outros autores, Terry Orlick (apud Brotto 2001, p.19) afirma que “quando participamos de um determinado jogo, fazemos parte de uma minissociedade, que pode nos formar em direções variadas”.

No livro “A criança e a cultura lúdica”, Brougère (1998) refere-se ao jogo como lugar de construção de cultura lúdica, e esta é antes de tudo um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível.

Na perspectiva de Brotto (2001), a visão de jogo não é apenas uma atividade lúdica, mas uma representação das nossas formas de viver. Para o autor, o jogo é um veículo de desenvolvimento integral do ser humano, capaz de envolvê-lo em suas dimensões física, mental, emocional e espiritual. Para o autor “o jogo é tão importante para o desenvolvimento humano em todas as idades. Ao jogar, não apenas representamos simbolicamente a vida, vamos além”.(BROTTO, 2001, p.13),

Maia (2007, p. 127) faz referências ao jogo afirmando que ele é capaz de auxiliar o indivíduo a “testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogar é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral”. Ao jogarmos nos expressamos, colocamos quem realmente quem somos, ou quem realmente queríamos ser.

Martins (2005), acrescentando, refere-se ao jogo como tendo características essenciais, o convite à aventura, ao prazer, ao divertimento e às infinitas possibilidades de descobertas. No entanto, muitas vezes ele é entendido como uma atividade supérflua, talvez por não produzir bens materiais e riquezas. Para o autor, o jogo tem como característica mais atraente, o convite ao imprevisível. Neste sentido, o clima de incerteza é comum a todo jogo, enquanto ele ocorre, pois os acontecimentos estão sempre envolvidos por uma atmosfera de imprevisibilidade. Desta forma, a atenção gerada por este clima de incerteza desencadeia a energia necessária para continuar jogando.

Martins (2005) destaca que os seres humanos têm uma relação tão estreita com o jogo, que sua expressão vai além das fronteiras das quadras, campos e tabuleiros, chegando a se manifestar diariamente no contexto de suas vidas. Portanto, o jogo está muito presente em nosso cotidiano, na vida de todos, muito mais do que se pode supor, jogamos sem saber, sendo este muito importante na formação do indivíduo e na educação.

## JOGOS COMPETITIVOS X JOGOS COOPERATIVOS

Antes de aprofundar esta pesquisa nos jogos cooperativos e fazer qualquer referência a eles vamos entender os jogos competitivos.

Segundo De Rose Jr. (2002, p. 71) “competir é um fato normal, pois desde o nascimento o ser humano compete pela vida em todas as suas dimensões”.

Maia (2007, p.129) contribui, apontando que:

Os jogos competitivos são defendidos por alguns profissionais como um elemento importante na educação das crianças, tendo como fundamento de que assim ficariam melhores preparadas para viverem num mundo competitivo como o nosso.

Porém, a competição, quando trabalhada em excesso, diminui a auto-estima e aumenta o medo de falhar, reduzindo a expressão das capacidades pessoais e o desenvolvimento da criança. Ela favorece a comparação entre as pessoas e a exclusão baseada em poucos critérios. Um ambiente competitivo aumenta a tensão e a frustração, podendo desencadear comportamentos agressivos (MAIA, 2007).

Brotto (2001, p. 27) acredita que “a competição é um processo onde os objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são individualistas e somente alguns se beneficiam dos resultados”. Assim, para que alguns indivíduos alcancem seus objetivos, outros serão impedidos de alcançar o seus.

Completando as idéias de Brotto (2001) e Maia (2007), De Rose Jr.(2002) argumenta que quando o competidor é submetido a diversas exigências, sendo este colocado em situações que o exponha dando aberturas para julgamentos, pode ficar estressando e desmotivado a competir.

A seguir temos um quadro feito por Brotto (2001), que mostra algumas diferenças dos jogos competitivos e dos jogos cooperativos.

Jogos Competitivos	Jogos Cooperativos
São divertidos para alguns	São divertidos para todos
Alguns jogadores têm o sentimento de derrota	Todos os jogadores têm um sentimento de vitória

Aprende-se ser desconfiado, egoísta ou se sentirem melindrados com os outros	Aprende-se a compartilhar e a confiar
Os perdedores ficam de fora dos jogos e simplesmente se tornam observadores	Os jogadores estão envolvidos nos jogos por período maior, tendo mais tempo para desenvolver suas capacidades
Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa de “ruim” acontece aos outros	Aprende-se a solidarizar com os sentimentos dos outros, desejando também o seu sucesso
Os jogadores são desunidos	Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade
Os jogadores perdem a confiança em si mesmo quando eles são rejeitados ou quando perdem	Desenvolvem a autoconfiança porque todos são bem aceitos
Pouca tolerância à derrota desenvolve em alguns jogadores em sentimento de desistência face a dificuldade	A habilidade de perseverar face as dificuldades é fortalecida
Poucos de tornam bem sucedidos	Todos encontram um caminho para crescer e desenvolver.

Quadro I : Diferença entre jogos cooperativos e competitivos BROTTTO (2001, p. 56)

Neste quadro fica evidente a diferença de sentimentos e emoções que os participantes adquirem ao participar de jogos cooperativos e competitivos. Enquanto nos jogos competitivos apenas alguns se divertem comemoram uma vitória ou são bem sucedidos, no jogo cooperativo esta possibilidade existe para todos. Outra possibilidade que este quadro nos mostra é a de que o jogo cooperativo é mais propício para a integração e união dos participantes do que no jogo competitivo.

## JOGOS COOPERATIVOS

### História e características

Paulo Freire(1996 p. 54) em seu livro Pedagogia da Autonomia afirma:

Gosto de ser gente porque, mesmo sabendo que as condições materiais, econômicas, sociais e políticas, culturais e ideológicas em que nos achamos geram quase sempre barreiras de difícil superação para o cumprimento de nossas tarefas históricas de mudar o mundo, sei também que os obstáculos não se eternizam.

Talvez seja o momento de sairmos do nosso mundo isolado e construirmos juntos, um mundo melhor. Como afirma Cortella (2006, p. 159) “Nosso tempo, o dos educadores, é este e hoje em que já se encontra, em gestação, o amanhã. Não qualquer um amanhã, mas um amanhã intencional, planejado, provocado agora.”

Segundo Sayão (2004) o mundo está competitivo, mas “isso não significa que todos devam viver de modo competitivo - tampouco que seja necessário encaminhar a educação dos filhos e alunos de modo a ensinar a competitividade”. Para Sayão (2004) “Apostar na educação que ensina e estimula a competitividade é investir na permanência de uma característica de nosso mundo atual e deixar filhos e alunos submetidos a um único estilo de viver”. Brotto (2001) afirma que nos jogos, os valores, princípios e crenças presentes, podem ensinar a solidariedade e a integração, ou o individualismo e a exclusão.

Os Jogos Cooperativos foram criados com o objetivo de promover, através das brincadeiras e jogos, a auto-estima, juntamente com o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas. (BROTTO, 2001)

Para o autor “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 2001 p. 45)

Segundo Terry Orlick (apud Brotto 2001, p.47), o jogos cooperativo tiveram sua origem em comunidades tribais que se reuniam para celebrações coletivas.

Apesar dos Jogos Cooperativos existirem em muitas culturas há séculos, em nossa cultura ocidental existem poucos jogos que são desenhados de forma a unir os jogadores em direção a uma meta comum e desejável a todos. (ORLICK FALTA A DATA apud Brotto 2001, p. 46)

Para Teixeira (apud Blanco 2007, p. 62) “os primeiros passos para integrar os jogos cooperativos no Brasil se iniciaram a partir de 1980, tendo como principal representante Fabio Otuzi Broto”. Esse tipo de jogo, no início, teve repercussão em cursos de graduação e pós-graduação em Educação Física, sendo atualmente também encontrado nas áreas de Pedagogia, Administração, Psicologia e Filosofia.

Segundo Brotto( 2001), no Brasil os jogos cooperativos tiveram início em 1980 com ações localizadas que começaram a integrá-los. A primeira ação, em 1980, foi a criação da Escola das Nações em Brasília que tinha como proposta pedagógica fundamentada em jogos e aprendizagem cooperativas. A partir disso foram publicados livros e desenvolvidos estudos sobre o assunto.

Nos últimos anos, os Jogos Cooperativos vêm sendo utilizados como estratégia nos mais variados contextos, entre eles: o escolar, o organizacional, o esportivo e o comunitário. (BROTTO 1997)

Uma característica essencial desse tipo de jogo é o envolvimento do grupo em um objetivo comum e a partir desse envolvimento todos os participantes passam a unir forças para que o objetivo seja alcançado. (MARTINS, 2005, p. 32)

Assim para Brotto (2001, p. 55) os jogos cooperativos “são jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmos; e acrescentado a isso”.

Nos jogos cooperativos “joga-se para superar desafios e não para derrotar os outros; joga-se para se gostar do jogo, pelo prazer de jogar”. (BROTTO, 2001, p. 54). Acrescentando ao que Brotto afirma, Brown (apud Blanco 2007, p. 62) defende:

A gente joga com os outros e não contra os outros, joga para superar desafios ou obstáculos e não para vencer os outros, da importância a meta coletiva e não metas individuais, busca eliminar a agressão física contra o outro, busca desenvolver atitudes de empatia, cooperação, estima e comunicação.

Jogar cooperativamente também é uma ótima maneira para a socialização de nossos conhecimentos, habilidades e qualidades, para que juntos realizemos algo que sozinhos teríamos dificuldade em realizar (MARTINS, 2005). Além disso, “eles reforçam a confiança pessoal e interpessoal, uma vez que, ganhar ou perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento de todos”. (BROTTO, 2001, p. 55).

Um dos desafios dos jogos cooperativos, segundo Martins (2005, p. 34), é “ir ao encontro das pessoas, estabelecendo novas formas de relacionamento, aprendendo ao outro como parceiro e não mais como adversário”.

Neste mesmo sentido, Neyde Marques (1997) ao fazer algumas considerações da obra de Fabio Brotto (1997), destaca como sendo umas das principais características dos jogos cooperativos “um estar junto-consciente, conseqüente e libertário; um caminho seguro, potencializador de energias do grupo, sem perdas da individualidade”. (BROTTO, 1997, p. 15).

A seguir encontramos uma tabela que nos mostra os padrões de percepção-ação nos jogos cooperativos, apontado por Fabio Brotto (1997):

<b>Visão do jogo</b>	Possível para todos
<b>Objetivo</b>	Ganhar juntos
<b>O outro</b>	Parceiro, amigo
<b>Relação</b>	Interdependência/ Parceria
<b>Ação</b>	Jogar COM
<b>Clima do jogo</b>	Ativação/Atenção
<b>Resultado</b>	Sucesso compartilhado
<b>Conseqüência</b>	Vontade de continuar jogando...
<b>Motivação</b>	Amor
<b>Sentimentos</b>	Alegria/ Comunhão
<b>Símbolo</b>	Ponte com o outro

Quadro 2: Padrões de percepção-ação nos jogos cooperativos BROTTO (1997, p. 54)

## Categorias dos jogos cooperativos

Para pensarmos em jogos cooperativos é preciso compreender a diversidade e a maneiras de se jogar. Sendo assim, Orlick (apud Brotto 2001, p. 85) apresentou algumas categorias de jogos cooperativos, é evidente que “embora sejam apresentadas separadas, essas categorias se relacionam de uma maneira interdependente, fazendo com que em uma mesma atividade ou situação, mais do que uma delas esteja presente”.

- *Jogos Cooperativos sem perdedores*

Para Brotto (2001, p. 85) este tipo que categoria é considerada como realmente um jogo cooperativo, pois todos os participantes jogam juntos enfrentando um desafio em comum.

Martins (2005, p. 37), afirma que essa categoria de jogo se forma uma única equipe, em que todos têm um único objetivo, em que “todos iniciam o jogo juntos e permanecem juntos até o final, o que facilita um alto grau de cooperação, envolvimento e diversão”.

- *Jogos de resultado coletivo*

Nessa forma de jogar, segundo Martins (2005, p. 37), “os participantes estão agrupados em duas equipes, no entanto todos estão envolvidos em uma ação conjunta, para superar um desafio em comum”. Sendo assim, o jogo se caracteriza como uma ação coletiva e não uma equipe contra a outra.

Os “Jogos de resultado Coletivo” para Orlick (apud Brotto 2001, p. 85) “geralmente são bastante ativos e incorporam o conceito de trabalho coletivo por um objetivo ou resultado comum, sem que haja competição entre os times”.

A maior motivação dessa categoria de jogos cooperativos, segundo Brotto (2001), está em alcançar os objetivos juntos, sendo eles incomum para todos.

- *Jogos de Inversão*

Os “Jogos de Inversão”, para Brotto (2001, p. 85) “ênfatisam a noção de interdependência, através da aproximação e troca de jogadores que começam em times diferentes. Conforme os jogos se desenvolvem, os jogadores vão mudando de lado, literalmente”. Assim, fica nítido que o jogo acaba sendo apenas um time só, em que todos jogam no mesmo time.

Apesar de duas equipes disputarem entre si, nesta categoria de jogos cooperativos, para Martins (2005, p. 38), “oferecem uma estrutura que possibilita aos participantes trocarem de time”. A inversão de jogadores e placares, para o autor, possibilita a percepção de que todos fazem parte do mesmo time.

- *Jogos Semi – Cooperativos*

Esse tipo de jogos, segundo Brotto (2001, p. 87), é indicado para iniciar a atividade de jogos cooperativos para quem teve pouco contado com os jogos cooperativos. “A estrutura dos Jogos Semi – Cooperativos fortalece a cooperação entre os membros do mesmo time”. Martins (2005, p. 38) ressalta que nesse tipo de jogo, a cooperação e a competição estão presentes, convivendo juntas ao mesmo tempo.

Enfim, podemos desenvolver inúmeras atividades de cooperação, na qual podem estar presentes uma ou mais categorias.

## MÉTODOS

### MODALIDADE DE PESQUISA

Esta pesquisa, de caráter qualitativo, foi realizada em uma escola pública, no bairro do Butantã em São Paulo. Para Triviños (1987) a pesquisa qualitativa surgiu na antropologia, em que os pesquisadores perceberam que as “informações sobre a vida dos povos não podem ser quantificadas e precisam ser interpretadas de forma muito mais ampla” (TRIVIÑOS, 1987, p. 120).

Nesta modalidade de pesquisa, a ação do pesquisador está intrinsecamente ligada à cultura dos sujeitos investigados, não podendo “fugir da suas próprias concepções do homem e do mundo” Triviños (1987, p.121). Para o autor os pesquisadores qualitativos estão preocupados com o processo e não simplesmente com os resultados e o produto.

Durante dois meses, foram desenvolvidas oito aulas semanais, com uma hora de duração, para vinte e duas crianças (onze meninos e onze meninas), na faixa etária de dez e onze anos de idade.

Nestas oito aulas, eram propostas duas atividades. Como algumas atividades foram repetidas, ao todo, foram aplicadas 11 atividades, a saber: pipoca, igual, eco nome, toca coelho (jornal, bambolê), pega-pega abraço, bexiga, pega-pega corrente, polícia e ladrão, pára-quedas, elástico e gincana do colchão. A aula sempre tinha a mesma estrutura: começava com uma roda de conversa, duas atividades eram desenvolvidas e terminava com uma roda em conversa. Convém ressaltar que em nenhum momento foi dito aos alunos que eles iriam participar de jogos cooperativos mais sim de brincadeiras.

A profissional responsável pela gestão da aula e aplicação dos jogos cooperativos já tinha desenvolvido atividades durante o projeto da prefeitura Recreio nas férias, do qual participou durante três anos, realizando atividades em quadras, com cerca de 40 crianças, na faixa etária de 10 a 13 anos. Como era preciso planejar o que seria realizado durante a semana, relata que começou a pesquisar e querer saber mais sobre os jogos cooperativos. Neste período ganhou dois livros sobre esta temática, de autoria do Fabio Brotto, os quais permitiram que se apropriasse melhor desse tipo de jogo. Posteriormente, teve a

oportunidade de participar de uma oficina de jogos cooperativos com este mesmo autor no Congresso saber 2007, o que motivou ainda mais a utilizar estas atividades no cotidiano e neste trabalho.

Para que os objetivos do trabalho fossem atingidos, entrevistamos antes e após a aplicação das aulas, as professoras que acompanhavam as crianças diariamente. Os sujeitos da pesquisa foram informados sobre os objetivos deste trabalho previamente e assinaram a carta de informação ao sujeito da pesquisa. Foram entrevistados oito sujeitos, sendo seis formados em pedagogia, um formado em pedagogia e letras e um formado em licenciatura plena em educação física.

Como além das análises das entrevistas utilizamos também o diário de campo e planejamos, aplicamos, analisamos e refletimos sobre esta prática, este estudo caracteriza-se como uma Pesquisa-ação.

Com relação aos resultados da pesquisa-ação, Barbier (2004), afirma que se constrói no dia-a-dia entre o pesquisador e os participantes da pesquisa. O espaço e tempo, segundo o autor também são imprescindíveis, no qual “toda pesquisa-ação é singular e define-se por uma situação precisa concernente ao lugar, a pessoas, a um tempo, a práticas, a valores sociais e a mudanças sociais” (BARBIER, 2004, p. 119).

Segundo Barbier (2004) as técnicas usadas para realizar uma pesquisa-ação devem ser empregadas para resolver problemas. Para o autor há duas técnicas específicas para a realização da pesquisa-ação: a observação, em que o pesquisador observa o lugar e as pessoas e o diário, no qual o pesquisador registra seus pensamentos, ações, comentários, acertos, erros e avaliações. Neste caso utilizamos o diário de campo, sendo que os registros ocorreram sempre no mesmo dia do desenvolvimento da aula.

## INSTRUMENTOS DE COLETA

Foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com as educadoras que acompanhavam o grupo crianças antes e após o desenvolvimento das atividades com as crianças a partir do seguinte roteiro: 1. Quais as características das crianças; 2. Quais as atitudes mais frequentes; 3. Como as crianças se relacionavam; 4 Qual o conhecimento sobre os jogos cooperativos; 5. Qual a opinião sobre o papel dos jogos cooperativos na formação das crianças. Após a aplicação das atividades acrescentou-se o seguinte tópico: 6. Qual a percepção de mudança nas atitudes e no comportamento das crianças.

As entrevistas foram realizadas de duas formas: em duplas de educadoras e individualmente. Este procedimento foi necessário devido à disponibilidade de tempo das professoras, sujeitos da pesquisa Nas entrevistas em duplas não ocorreram opiniões contraditórias, muito pelo contrario, seus discursos eram complementares. Neste caso específico, pode ter ocorrido influência na hora de algum dos sujeitos da pesquisa falar se sentindo inibido.

Os dados obtidos pelas entrevistas foram analisados utilizando-se uma adaptação da análise de conteúdo de Bardin (1977). Bardin (apud Triviños, 1987, p.160) caracteriza a análise de conteúdo apontando alguns detalhes essenciais. Dentre eles o de que a mensagem é um “meio para estudar as comunicações entre os homens, colocando ênfase no conteúdo da mensagem”.

Para Bardin (apud Triviños, 1987, p.161 e 162) existem três etapas fundamentais no trabalho com a análise de conteúdos: a pré-análise, em que consiste na organização de matérias; a descrição analítica, no qual o material coletado está embasado pela hipótese e as referências teóricas, nesta etapa é comum realizar como procedimento “a codificação, a classificação e a categorização”; e por ultimo a fase de interpretação referencial que é embasado nos materiais já organizados na pré-análise, em que a reflexão e a intuição são fundamentadas nos matérias organizadas, estabelecendo as relações.

Os diários de campo foram lidos e categorizados por meio da análise de conteúdo. Os registros realizados foram fruto da observação não estruturada do comportamento das 22 crianças, sujeitos da investigação ao longo do projeto de intervenção.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este trabalho nos permitiu coletar dois dados. Um fruto do resultado das entrevistas com as professoras antes e após a aplicação das atividades e outro obtido por meio de anotações de cada aula, ou seja, o diário de campo.

### DIÁRIO DE CAMPO

A pesquisadora que desenvolveu as atividades de jogos cooperativos registrou, após cada encontro com os sujeitos suas impressões a respeito dos seguintes aspectos: seus sentimentos e aprendizagens foram reunidos na categoria pesquisadora, as atitudes das crianças na categoria crianças e o desenvolvimento das atividades na categoria aulas. Em função disto, utilizando-se de uma adaptação da análise de conteúdo, foram levantadas todas as unidades de significado presentes no diário de campo possibilitando a confecção de três tabelas referentes a estas categorias e que, de uma maneira geral, apresentam subcategorias relacionadas a aspectos positivos e negativos.

#### Pesquisadora

Inicialmente a pesquisadora relatou a sua insegurança por alguns motivos. O primeiro por não saber exatamente, como mediar alguns conflitos, o segundo era por não saber como as crianças iriam reagir apesar de já tê-las observado nas salas e pátio.

*“senti certa insegurança pois pensei talvez as crianças não gostassem de mim” (1ª aula)*

*“As crianças brincavam de lutar, conversavam muito, se provocavam e algumas crianças me testavam o tempo todo.” (1ª e 2ª aulas)*

Aula	1	2	3	4	5	6	7	8
Sub-categorias								
<b>Esgotada</b>				X			X	
<b>Insatisfeita</b>				X				
<b>Chateada</b>	X	X						
Satisfeita			X		X	X	X	
Feliz			X					
Emocionada (+)								X
Tranqüila			X	X				
Empolgada				X				
Realizada						X		

Tabela 1: Unidades de significado referentes à pesquisadora

A pesquisadora relata que com o passar do tempo as crianças foram conhecendo-a, respeitando e criando um vínculo de afetividade. Não conversavam tanto e prestavam mais atenção. Foram poucas as intervenções por causa de brigas e provocações. Isto fez com que aumentasse cada vez mais a satisfação, motivação e ânimo.

*“Ao término da aula eu estava satisfeita com o progresso do grupo pois afinal estava muito mais fácil a minha relação com as crianças o meu diálogo e envolvimento com as atividades.” (7ª aula)*

## Aulas

Percebe-se que a partir da quarta aula não aparecem mais unidades de significado referentes a aspectos negativos das aulas o que pode sugerir um processo de aprendizado profissional na aplicação das atividades e no desenvolvimento e gestão das aulas.

*A segunda brincadeira foi a segunda tentativa de coelho sai da toca cooperativo, mas agora com bambolê ao invés de jornal. Essa brincadeira foi um pouco conturbada, pois as crianças estavam agitadas, algumas ficavam chutando o bambolê e tirando ele fora do lugar, foram varias as vezes que tive que intervir por cauda de provocações e agressões. Neste dia foi muito difícil por ordem no grupo.(4ª aula)*

*A aula iniciou-se tranquilamente, nossa primeira atividade foi a do elástico, as crianças brincaram sem problemas, todas participaram e se divertiram.(7ª aula)*

Aula								
Sub-categorias								
<b>Conturbada</b>								
<b>Bagunça</b>								
<b>Problemas</b>								
<b>Confusão</b>								
Sucesso								
Produtivas								
Divertidas								
Sem problemas								
Tranquila								

Tabela 2: Unidades de significado referentes às aulas

## Crianças

As unidades de significado referentes a atitudes negativas das crianças praticamente desaparecem dos registros a partir da 4ª aula o que sugere uma melhoria nas atitudes na medida em que as crianças vão conhecendo a pesquisadora e vivenciando as atividades.

*“as crianças estavam agitadas e algumas haviam atrapalhado as atividades e ainda estavam bem resistentes as aulas.”(2ª aula)*

Este processo ocorreu inclusive com as crianças caracterizadas pelas professoras da escola e percebidas pela pesquisadora como crianças mais agitadas, agressivas e com dificuldade de relacionamento.

*“Com relação às crianças “problemas”, senti que elas estão mais calmas e mais participativas. Uma das crianças que me dava mais trabalho participou das atividades sem muitos problemas.”(6ª aula)*

<b>Dispersas</b>								
<b>Agredindo-se</b>								
<b>Agitadas</b>								
<b>Resistentes</b>								
<b>Bagunçando</b>								
<b>Alegres</b>								
<b>Participativas</b>								
<b>Mais calmas</b>								
<b>Emocionadas (+)</b>								

Tabela 3: Unidades de significado referentes às crianças

Na seqüência iremos analisar as entrevistas com as educadoras que tinham por objetivo caracterizar e perceber as crianças antes e após a realização das aulas.

## ANÁLISE DAS ENTREVISTAS

No decorrer da investigação uma das professoras não trabalhava mais com o grupo de crianças participantes da pesquisa e outros 02 sujeitos puderam comparecer à entrevista final, portanto a coleta de dados a partir deste instrumento contou com apenas 5 sujeitos em sua etapa final.

### Diagnóstico anterior

Quando perguntado às professoras sobre as características das crianças foi possível destacar trinta e cinco unidades de significado que foram reunidos em nove subcategorias e seis categorias: atitudes, relacionamento, personalidade, motivação, organização e aprendizagem.

Sub-categorias	Suj	Suj	Suj	Suj	Suj 5	Suj	Suj	Suj 8
----------------	-----	-----	-----	-----	-------	-----	-----	-------

	1	2	3	4		6	7	
1. Agressivas/Briguentas	X	X	X	X	X	X		
2. Agitadas	X	X	X	X	X	X	X	X
3. Falta de interesse na escola			X	X		X		
4. Dificuldade de relacionamento	X	X	X	X				
5. Dificuldade de aprendizagem	X	X						
6. Não assumem o que fazem de errado	X	X						
7. Desobedientes	X	X	X	X	X	X	X	X
8. Compete a atenção das crianças e dos adultos					X			
9. Desorganizadas							X	X

Tabela 4: Características da crianças antes da aplicação das aulas.

#### A) ATITUDES (unidades de significado 1, 6, 7 e 8)

A tabela mostra que as principais características das crianças, denominadas pelas professoras como “problemas” foram a agressividade e a desobediência. Foi marcante na fala dos sujeitos 1 e 2 :

A agressividade, a falta de interesse pela escola e o descaso com os amigos. As crianças são agressivas, briguentas, inquietos, cabulam aula, sempre estão juntos, dificuldade de aprendizagem, de ouvir, interagir com o grupo e participar, não assumem o que fazem de errado por mais evidente que seja, desrespeitam as crianças e os adultos, se agrupam entre si para aprontarem, sempre preocupados com a vida dos outros o que o outro fez ou não.

#### B) RELACIONAMENTO (unidade de significado 4)

Para quatro sujeitos, outra característica marcante destas crianças é a dificuldade de se relacionarem com os amigos fora do seu “grupo da bagunça”. Segundo as professora o grupo apresentava dificuldade de interagir e dificuldade de participar das atividades propostas

Os sujeitos apontam que o relacionamento se dá somente nas “panelinhas”, ou seja, nos seus grupos da bagunça, como afirmam os sujeitos 3 e 4:

Sujeito 3 e 4: dificuldade de relacionamento, fizeram uma panelinha entre eles.

#### C) PERSONALIDADE (unidade de significado 2)

Algumas características apontadas pelos sujeitos unanimemente são aspectos relacionados às crianças denominando-as como agitadas, inquietas e com problemas de concentração.

#### D) MOTIVAÇÃO (unidade de significado 3)

Para alguns sujeitos, com relação à escola, as crianças demonstram desinteresse e falta de motivação. O sujeito 6 aponta que as crianças têm baixíssima concentração e falta de interesse nas aulas.

#### E) ORGANIZAÇÃO (unidade de significado 8)

Apenas dois sujeitos, apontam como uma característica a desorganização. Em sua fala se referem a uma desorganização interna.

#### F) APRENDIZAGEM (unidade de significado 5)

Durante as entrevistas uma das características apontadas pelos sujeitos 1 e 2, foi a dificuldade de aprendizagem, segundo os sujeitos isso se dá pela falta de atenção e interesse das crianças, está muito relacionada à motivação e as atitudes.

Com relação às atitudes mais freqüentes, quando perguntado, as entrevistas permitiram destacar doze unidades de significado que foram reunidas em cinco subcategorias e duas categorias: agressão e concentração.

Atitudes	Suj 1	Suj 2	Suj 3	Suj 4	Suj 5	Suj 6	Suj 7	Suj 8
1. Conflitos Interpessoais	X	X						
2. Agressão verbal	X	X	X	X				
3. Poucos Batem	X	X						
4. Agressão Física			X	X	X			
5. Concentração / Falta de atenção						X	X	X

Tabela 5: Atitudes das crianças

#### A) AGRESSÃO (unidade de significado 1, 2, 3 e 4)

Nota-se que as atitudes estão relacionadas ao comportamento agressivo e desafiador das crianças. Na opinião das entrevistadas, esse conflito quer seja verbal ou físico, acaba sendo desencadeado por bobagens.

Sujeitos 3 e 4 - As atitudes mais freqüentes são os conflitos entre eles, agressão física, agressão verbal, os motivos das agressões acabam sendo bobagem (ex: pegar algo do amigo).

Já para os sujeitos 1 e 2 esses conflitos normalmente são mais verbais do que físicos.

Sujeito 1 / Sujeito 2: As atitudes mais freqüentes são conflitos interpessoais, ofensas, palavrões, poucos batem, mais agressão verbal.

#### B) CONCENTRAÇÃO (unidade de significado 5)

Uma das atitudes, que requer mediação, apontadas pelos sujeitos 6, 7 e 8 é a falta de concentração. O sujeito 6 aponta que é preciso estar sempre chamando os alunos para prestar atenção, para concentrarem e para participarem das aulas.

Quando perguntados aos sujeitos sobre o relacionamento das crianças, as respostas permitiram 10 unidades de significados que foram reunidas em três subcategorias e duas categorias: aspectos positivos e aspectos negativos.

Relacionamento	Suj 1	Suj 2	Suj 3	Suj 4	Suj 5	Suj 6	Suj 7	Suj 8
1. Relacionamento apenas com o seu grupo de bagunça	X	X	X	X	X			

2. Relação de poder e ameaça					X	X		
3. Amigável					X		X	X

Tabela 6: Relacionamento das crianças

#### A) ASPECTOS NEGATIVOS (unidade de significado 1 e 2 )

Para comentar sobre este aspecto torna-se necessário conhecermos um pouco sobre a escola em questão. Nesta escola ,os alunos não são organizados por sala, mas sim por grupos de cinco pessoas dentro da sua faixa etária. Em algumas aulas os vários grupos ficam juntos em outras aulas trocam-se os grupos. Por exemplo, em Matemática fazem aula os grupos 1,2,3,4,5. Em Português fazem aula os grupos 2,4,6,7,8. Assim como na maioria das entrevistas os sujeitos disseram que as crianças se reúnem em grupinhos, as “panelinhas”, para aprontarem, fora dessas panelinhas as crianças se isolam. Os sujeitos 1e 2 afirmaram que as crianças formam uma turma “panelinha”, mas fora do grupo se relacionam muito pouco com as outras crianças. Quando estão fora dos seus grupinhos às crianças acabam se isolando.

#### B) ASPECTOS POSITIVOS (unidade de significado 3)

Apesar de se isolarem fora dos seus grupos “panelinhas”, dentro desses grupos o relacionamento acaba sendo amigável.

Sujeito 5: O relacionamento com a “panelinha” é amigável, mas cheia de altos e baixos, com os demais há uma relação de poder e ameaças, pouco se envolvem com os grupos de trabalhos.

Quando perguntado os procedimentos das entrevistadoras com relação às atitudes das crianças, as entrevistas permitiram oito unidades de significado que foram reunidas em três subcategorias e uma categoria.

Procedimentos	Suj 1	Suj 2	Suj 3	Suj 4	Suj 5	Suj 6	Suj 7	Suj 8
1. Intervenção na hora do acontecimento			x	x				
2. Resolvem seus problemas sozinhos					x			
3. Conversa	x	x	x	x	x	x	x	x

Tabela 7: Atitudes das professoras na solução de conflitos com as crianças

#### A) CONVERSA (unidades de significado 1,2 e 3)

Uma característica da escola é fazer diariamente uma roda de conversa, na qual as crianças colocam os problemas que aconteceram durante o dia, resolvendo seus problemas nesse momento. A conversa é muito utilizada por todos da escola, ensinando aos alunos a resolverem seus problemas conversando. Tendo isso todos os sujeitos apontaram a conversa e as rodas de conversa como um procedimento adotado por eles na escola.

É marcante nas falas dos sujeitos 1, 2 e 3, os procedimentos adotados pela a escola.

Sujeito 1 / Sujeito 2: Os procedimentos tomados são a conversa e a roda de conversa, quando é muito necessário são chamados os pais.

Sujeito 5: O procedimento, inicialmente, é deixar a criança resolver seu problema sozinho, depois chamar um amigo para ajudá-lo e por último chamar um adulto, mas sempre através da conversa.

Com a aplicação do projeto percebi a eficácia dessas rodas de conversa e do método que a escola utiliza para ensinar seus alunos, pois as crianças são participativas, críticas, reflexivas e às vezes responsáveis.

Ao perguntar para os sujeitos sobre o conhecimento prévio sobre os jogos cooperativos, as respostas ficaram divididas, na qual quatro dos sujeitos não conheciam os jogos cooperativos apenas já haviam escutado falar. E os outros quatro já conheciam, alguns haviam até já participado desse tipo de jogo.

Sujeito 4: Já ouvi falar dos jogos cooperativos, mas não conheço

Sujeito 5: Conheço os jogos cooperativos através de um curso com o Fabio Brotto na USP, como disciplina optativa.

Com relação à contribuição dos jogos cooperativos na melhoria dos relacionamentos e atitudes das crianças, ao perguntar as entrevistadoras, elas unanimemente falaram que acreditavam que sim que com certeza os jogos cooperativos trarão contribuições para as crianças. Percebemos isso na fala do sujeito 6.

Sujeito 6: Sem dúvida, através dos Jogos Cooperativos você faz uma interação entre o grupo, faz com que os alunos participem onde todos tenham importância.

## Diagnóstico Posterior

Após a aplicação das atividades quando perguntado aos sujeitos quanto a mudanças nas atitudes e nos comportamentos das crianças, as entrevistas permitiram destacar sete unidades de significado que foram reunidas em três subcategorias e três categorias: relacionamento, atitudes e motivação.

Mudanças	Sujeito 1	Sujeito 2	Sujeito 4	Sujeito 7	Sujeito 8
1. Estreitou mais o relacionamento/ Mais entrosados/ Mais companheiros/ Unidas		X	X	X	X
2. Mais respeitadoras		X	X		
3. Mais concentradas/ Envolvidas			X	X	X

Tabela 8: Atitudes das crianças após as aulas

### A) RELACIONAMENTO (unidade de significado 1)

Percebe-se que algumas mudanças ocorreram isso pode ter acontecido pelo fato de a escola ser um espaço aberto para discussões e pelo fato das relações de afetividade que aconteceram ao logo das aulas. Na entrevista após aplicação o sujeito 2 enfatiza a mudança de comportamento abordando o relacionamento e o respeito, para esse sujeito parece que estreitou mais o relacionamento das crianças em seus grupos, eles estão mais respeitadores com todos e mais companheiros. Fui informada pelas educadoras, que nas rodas de conversa da escola as crianças falavam muito das aulas de jogos cooperativos, diziam sobre as brincadeiras e o que haviam aprendido.

Sujeito 1- As crianças falavam direto o que era discutido nas aulas de jogos cooperativos, nas rodas de conversa da escola, isso fez com que as professoras refletissem sobre as brincadeiras.

## B) ATITUDES (unidade de significado 2)

Pelas falas dos sujeitos 2 e 4 é nítida a mudança de comportamento das crianças, além de ser notada durante as aulas de jogos cooperativos. Segundo o sujeito 2:

Sujeito 2- Com certeza, parece que estreitou mais o relacionamento das crianças em seus grupos, eles estão mais respeitadores com todos e mais companheiros.

## C) MOTIVAÇÃO (unidade de significado 3)

Parece que os Jogos cooperativos auxiliaram as crianças em alguns aspectos, dando-lhes motivação para mudanças. Para o sujeito 7:

Sujeito 7- Alguma mudança ocorreu, pois as crianças estão mais centradas, mais unidas. Houve uma melhora em uma das crianças onde é notável que ela está mais aberta, parece que mobilizou algo dentro dela.

## CONCLUSÃO

Quando escolhemos aplicar os jogos cooperativos não sabíamos ao certo aonde esse trabalho chegaria, quais seriam os resultados.

Pesquisando diversos autores sobre o assunto, constatamos que muitos diziam que os jogos cooperativos detêm o potencial de ajudar o indivíduo a aprender a respeitar e ouvir o outro, os trabalhos em equipe, em unir pessoas para um único objetivo, enfim de fazer com que os indivíduos joguem com o outro e não contra o outro.

Ao partirmos para a aplicação deste projeto, mesmo conhecendo esse tipo de jogo e já ter colocado em prática, nos surpreendeu o potencial que os jogos cooperativos possuem. A aplicação do projeto e análises dos questionários antes e depois produziu excelentes resultados. Isto pode ter ocorrido por diversos fatores, um deles é a abertura da escola, por ser diferenciada em seu modo de ensinar seus alunos e estimulá-los ao pensamento crítico e a autonomia; outro fator muito importante foi os jogos cooperativos, que possibilitaram aos participantes uma maneira diferente de jogar e aprender com o outro, mostrando que é muito divertido quando todos jogam juntos; e por último, e talvez o mais importante, o relacionamento de carinho e espontaneidade das crianças conosco e vice-versa, acreditamos que durante as aulas criamos juntos um ambiente de amizade e confiança.

Com a aplicação do projeto percebemos a utilidade das rodas de conversa e do método que a escola utiliza para ensinar seus alunos, pois as crianças são participativas, críticas, reflexivas e, às vezes, responsáveis. Fomos informados pelas educadoras, que nas rodas de conversa da escola as crianças falavam muito das aulas de jogos cooperativos, diziam sobre as brincadeiras e o que haviam aprendido.

A princípio o relacionamento da professora com as crianças foi um tanto conturbado, no começo as aulas demoravam um pouco para começar, pois as crianças só brincavam de lutar, conversavam, se provocavam, além de um grupo, que a escola

denominava de “crianças problemas”, que a testavam o tempo todo. Isto fazia com que ela saísse de lá um pouco chateada, insatisfeita e decepcionada.

Ao longo das aulas as crianças foram conhecendo-a e a respeitando-a, foi-se criando um vínculo de afetividade, não conversavam tanto, prestavam mais atenção, eram poucas as vezes que teve que intervir por causa de brigas e provocações, o grupo “problema” foi se relacionando melhor com a professora e isso fez com que a satisfação dela fosse aumentando. Uma das estratégias utilizadas que deu um resultado muito positivo foi a de eleger, em todas as aulas, um ajudante (normalmente alguma das crianças problema) isto fez com que eles levassem mais a sério, participassem e cobrassem dos colegas uma postura adequada.

Pensamos que esta experiência permitiu que ocorressem muitas conquistas tanto para a professora que aplicou as atividades quanto para as crianças.

No caso da professora, ela acredita que aprendeu a lidar melhor com as situações adversas que vivenciou e conseguiu colocar em prática os jogos cooperativos planejados.

Nas reuniões a ansiedade com o fato da brincadeira às vezes “não dar certo” foi substituída pelo aproveitar cada situação para discutir com a turma.

A pedagoga concluiu que aprendeu a lidar melhor com as situações adversas que vivenciou, conseguindo colocar em prática o que são realmente os jogos cooperativos.

Os resultados deste trabalho apresentam profunda relação com o texto de Cortella (2006) no qual ele discute o porquê de escolher a profissão de educador. Escolhemos por:

Paixão por uma idéia irrecusável: gente foi feita para ser feliz! E esse é o nosso trabalho; não só nosso, mas também nosso. Paixão pela inconformidade de as coisas serem como são; paixão pela derrota de desesperança; paixão pela idéia de, procurando tornar as pessoas melhores, melhorar a si mesmo; paixão, em suma, pelo futuro. (CORTELLA, 2006 P.157).

Em relação às crianças, elas foram estimuladas, dentre outras coisas, a se expressar e ouvir nas rodas de conversa, a se aproximar sem se agredir, a dar as mãos em um pega-pega corrente, a se abraçar na brincadeira da pipoca, a atuar coletivamente no pára-quedas, enfim a se respeitarem.

O provérbio Asteca “La tierra será lo que sons us hombres” (a terra será o que são seus homens), nos faz refletir a importância dos jogos cooperativos na educação, pois se começarmos desde cedo a ensinar as crianças através dos jogos cooperativos, poderemos ter, no futuro, homens mais humanos e conscientes de si e do outro.

Passar por essa experiência com os jogos cooperativos, mesmo que por pouco tempo, talvez possa ter ajudado as crianças a mudarem seus comportamentos e atitudes. Se estas mudanças irão se cristalizar não temos como saber, mas, quem sabe um dia elas se lembrem dessa experiência e coloquem em prática o companheirismo, a solidariedade e o respeito ao outro, como um dia fizeram ao jogar cooperativamente.

## REFERÊNCIAS

ADEMIR, Aguiar. **Freinet e Jogos Cooperativos em Diálogo: um Estudo de Possibilidades para uma Prática Educativa**. 2003 (Mestrado em educação, arte e história) - Universidade Presbiteriana Mackenzie de São Paulo.

**Aprender a viver juntos: Será que fracassamos?-** Brasília: UNESCO, IBE, 2003.

BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Brasília: Liber Livro Editora, 2004

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BLANCO, Marcilene Regina. Jogos Cooperativos e educação infantil: limites e possibilidades. 2007. (Mestrado em educação física). Universidade de São Paulo- USP.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos, SP: Projeto Cooperação, 1997

\_\_\_\_\_. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.

BROUGERE, G. A Criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. IM. (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998, p.19-32.

(COLL et all, 1998)

CORTELLA, Mario Sergio. **A escola e o conhecimento: fundamentos epistemológicos e políticos**. São Paulo, Cortez: instituto Paulo Freire, 2006.

CORTEZ, Renata. **Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola**. 1999 (Mestrado em Ciências da Motricidade) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho de Rio Claro.

DE ROSE JÚNIOR, D. (e col.) **Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

DELORS, Jacques. **Educação: um tesouro a descobrir**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: MEC: UNESCO, 1998.

DORNELLES, L. V. Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca. CRAIDY, C.; KAERCHER. G.E. **Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmedi, 2001, p.101-108.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: Teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HUIZINGA, J. Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. In: Huizinga, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: editora perspectiva, 1996, p.3-31.

MAIA, R, Ferreira; MAIA, J, Ferreira; MARQUES, Pinto. **Jogos cooperativos x jogos competitivos: um desafio entre o ideal e o real.** São Paulo, 2008 (Trabalho de conclusão de curso). Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU).

MARTINS, Roberto Gonçalves. **Jogos Cooperativos na escola: a concepção de professores de educação física.** Mestrado em psicologia da educação. PUC-SP, 2005.

MATTOS, Mauro Gomes De; NEIRA, Marcos Garcia. **Educação Física Infantil: construindo o movimento na escola.** São Paulo: Phorte, 2006.

PRADO, I, FARHA, V, LARANJEIRA, M. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física /Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1997.

SAYÃO, Rosely. As regras e as lições do esporte. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 28 de out.2004. Disponível em [www.folha.com.br](http://www.folha.com.br). Acesso em 23/09/2008.

TRIVINOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987.

[www.amorimlima.com.br](http://www.amorimlima.com.br) - Acessado em 05/06/2008.

#### **Contatos**

Universidade Presbiteriana Mackenzie  
Fone: (11) 3555 2131  
Endereço: Av. Mackenzie, 905 Barueri – SP, CEP: 06460-130  
E-mail: [belfilguerras@mackenzie.com.br](mailto:belfilguerras@mackenzie.com.br)

#### **Tramitação**

Recebido em: 23/01/2009  
Aceito em: 30/08/2009