

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COOPERATIVOS NO CONTEXTO ESCOLAR

Vinicius Tallar ⁶⁰

Dra. Marcela Lima Cardoso Selow ⁶¹

RESUMO

Na atual sociedade, a competição está cada vez mais presente o que se torna uma postura vista como um comportamento natural dos indivíduos. Já os jogos cooperativos baseiam-se em cinco princípios, que são: a igualdade de direitos e deveres, inclusão, desenvolvimento humano, processualidade e coletividade, desenvolvimento humano e processualidade, quando o essencial é a participação de todos de forma que não tenha excluídos. Os jogos cooperativos vão além dos jogos, eles buscam uma melhoria de vida para todos, de maneira inclusiva. Esta pesquisa foi uma revisão bibliográfica, de natureza exploratória, com busca em artigos, livros e revistas, com dados coletados nas plataformas Scielo, PubMed, Google Acadêmico, Efdportes e em portais específicos de alguns periódicos, em publicações realizadas no período de 1984 a 2014. O objetivo foi verificar as possibilidades de desenvolver atividades cooperativas no contexto escolar, que oportunizam ao aluno experimentar e vivenciar novas formas de jogar, sem ter a preocupação de ganhar ou perder, buscando cooperar e auxiliar, mostrando a importância dos jogos cooperativos à criança e ao adolescente. Conclui-se que os jogos cooperativos possuem o poder de transformação social, inclusão, respeito às adversidades que existem e relevantes para desenvolver atividades cooperativas e conduzir à participação e inclusão de todos os envolvidos no processo.

Palavras-chave: Jogos cooperativos. Educação Física Escolar. Processo de ensino aprendizagem.

ABSTRACT

In modern society the competition is more and more present, which ends up being a position seen as a natural behavior of individuals. Cooperative games already are based on five principles, which are: equality of rights and obligations, inclusion, human development, processualidade and collective, human development and processualidade, what is essential is the participation of all in a way that has not deleted.

Cooperative games Beyond the games, they seek an improvement of life for all, inclusive way. 'S research was a literature review, exploratory in nature, with search in articles, books and magazines, with data collected on platforms Scielo, PubMed, Google Scholar, Efdportes and in some periodicals-specific portals, publications held in the period of 1984 to 2014. The objective was to verify the possibilities of developing cooperative activities in the school context, we create opportunities the student to try and experience new ways of playing, without the worry of winning or losing, trying to cooperate and assist, showing the importance of Cooperative Games to children and adolescents. It is concluded that the cooperative games have the power to social transformation, inclusion, respect for the adversities that there are relevant to develop cooperative activities leading the participation and inclusion of all those involved in the process.

Keywords: Cooperative games. School Physical Education. Teaching learning process.

1 INTRODUÇÃO

Na atual sociedade, a competição está cada vez mais presente o que se torna uma postura vista como um comportamento natural dos indivíduos. Um exemplo disso é a competição, desde pequenos, entre irmãos, posteriormente, com os colegas da escola, em todo tipo de jogo, no trabalho e na família. Certamente, a competição, sob os mais diversos aspectos esteve presente na história evolutiva do ser humano. Entretanto, observa-se que a ênfase em atividades competitivas pode ocasionar o rompimento de valores essenciais para o convívio social e à inclusão.

O jogo é visto como uma manifestação da cultura corporal e uma forma de descobrir o mundo, mostrando um papel importante que, muitas vezes, não é valorizado de maneira correta. Os jogos e brincadeiras são grandes aliados que podem e devem ser utilizados pelo professor, auxiliando-o a alcançar seus objetivos e metas, contribuindo para que os alunos tenham acesso a uma educação de qualidade, e como resultado, a boa formação crítico-autônoma das crianças e adolescentes.

De acordo com Huizinga (2001), a sociedade não foca a atenção devida ao jogo, apesar de poder trabalhar com os alunos, por meio dele, os valores humanos essenciais à convivência. O mesmo autor citado anteriormente afirma que para que a prática seja considerada jogo, tem que constar a ludicidade e a imprevisibilidade.

Os jogos cooperativos baseiam-se em cinco princípios, que auxiliam na cons-

trução da autoestima: igualdade de direitos e deveres, inclusão, desenvolvimento humano, processualidade e coletividade, desenvolvimento humano e processualidade. Nesse processo, o essencial é a participação de todos de forma que não tenha excluídos. Os jogos cooperativos vão além dos jogos, eles buscam uma melhoria de vida para todos, de maneira inclusiva. Em relação à coletividade observa-se que a vitória é resultado do conjunto. Na igualdade de direitos e deveres todos são responsáveis nas decisões e na manipulação do jogo (SOLER, 2003, p. 24).

Sendo assim, o papel da escola é de suma importância, pois tende a oferecer aos alunos as aulas de Educação Física, almejando usá-las como meio de mediação para a incorporação de um estilo de vida mais saudável. Já a função do professor é analisar os alunos e compreender qual metodologia ou abordagem será mais eficaz para ministrar as aulas. Desse modo, nas aulas de Educação Física há uma influência muito grande sobre a competitividade através dos jogos, que sempre visam um vencedor. Pensando assim, a inserção dos jogos cooperativos como conteúdo da Educação Física seria muito importante para a ruptura que existe como tradição do esporte competitivo (CORREIA, 2007, p. 9).

Os Jogos cooperativos possuem o poder de transformação social, de inclusão, de incentivar o companheirismo e o crescimento do indivíduo de maneira integral sem excluir qualquer pessoa, independentemente de suas características físicas. Portanto, pergunta-se: qual a importância dos jogos cooperativos no contexto escolar?

Este estudo tem a finalidade de verificar as possibilidades de desenvolver atividades cooperativas no contexto escolar, que oportunizam ao aluno experimentar e vivenciar novas formas de jogar, sem a obsessão de ganhar ou perder, mas sim, com o intuito de cooperar e auxiliar. Também mostrar a importância dos Jogos cooperativos à criança e ao adolescente, tendo em vista que a aula de Educação Física é o espaço propício para trabalhar esses jogos, em promover valores na tentativa de que ocorra uma transformação para uma ética cooperativa inclusiva

2 PROPÓSITOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ÂMBITO ESCOLAR ATUALMENTE

As propostas educacionais e os propósitos da Educação Física ao longo do tempo sofreram algumas modificações significativas, porém, observa-se que todas as tendências, de alguma maneira, nos dias atuais, ainda influenciam a formação do professor e da metodologia adotada. Observa-se também que a Educação Física não é diferente dos outros componentes curriculares, e mostra que não existe uma única

forma de pensar e programar a disciplina no contexto escolar.

A Educação Física pode ser entendida como uma disciplina curricular que busca inserir e integrar os alunos à cultura corporal, contribuindo para a formação do cidadão que vai produzir e reproduzir, para desfrutar dos esportes, jogos, danças, lutas e ginásticas em prol do exercício crítico da cidadania e do aumento da qualidade de vida. “Portanto, cada individuo deve tentar descobrir através da cultura corporal os benefícios e as oportunidades na sistematização da disciplina no âmbito escolar” (BETTI, 1994, p.11).

Numa visão sociocultural, devem-se esclarecer aos estudantes as relações entre os esportes, os interesses econômicos envolvidos, os tipos de violência, as intenções de lazer, o que visa à profissionalização, ao contexto histórico das diferentes modalidades esportivas, à qualidade de vida, à importância da atividade física, as diferenças entre a prática dos jogos e dos esportes. Assim, será possível que a criança consiga expressar autonomia na execução das atividades corporais, tais como: a capacidade para debater e mudar regras, juntando elementos de várias manifestações de movimento, colocando em vigor a utilização dos conhecimentos adquiridos sobre a cultura corporal.

3 JOGOS, BRINCADEIRAS E A COOPERAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM.

A questão do aprender é essencial para a evolução do ser humano, a aprendizagem acontece progressivamente, pois o que se aprende hoje pode influenciar a forma como se executam as tarefas. Ao ser inserida na escola, a criança traz consigo várias vivências sobre movimento, corpo e cultura corporal. A aprendizagem é intrínseca e extrínseca, considerando as capacidades, as aptidões, os interesses, as necessidades, os medos e o desenvolvimento neuropsíquico. Estabelece um processo integral e quantitativo, porque desenvolve diversas áreas da personalidade do aluno, e se desenvolve em fases ligadas e contínuas.

Quando se adquire uma nova aprendizagem, a “bagagem” aumenta, alterando a forma de compreensão e percepção e se obtêm outros comportamentos. Essa modificação de comportamento é o que apresenta a realização do que se aprende de verdade. O processo ensino aprendizagem nem sempre acontece ao mesmo tempo porque cada pessoa mostra características próprias, assim, o tempo para que uma aprendizagem seja efetuada, varia de indivíduo para indivíduo. As oportunidades de aprendizagem proporcionadas pelo professor deverão atender como um todo, às diferenças individuais.

II. PRODUÇÃO DE ALUNOS DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO - ARTIGOS CIENTÍFICOS

Segundo Freire (1996), aprender é um processo que desperta no indivíduo a curiosidade que deve ser despertada, para incentivar o educando a buscar mais conhecimento.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001, p. 27) “a Educação Física pode sistematizar situações de ensino e aprendizagem que garantam aos alunos o acesso a conhecimentos práticos e conceituais”. O processo de ensino e aprendizagem, dessa forma, não se restringe a algumas habilidades e destrezas, mas oportuniza ao aluno a refletir sobre suas expressões corporais, lhe dando autonomia para exercê-las de forma adequada e significativa, tanto social, quanto culturalmente. As situações lúdicas, competitivas ou cooperativas são circunstâncias apropriadas de aprendizagem, oportunizando a ação de uma grande variedade de movimentos que exige do aluno atenção ao tentar executar de maneira oportuna e satisfatória cada movimento.

Os jogos e brincadeiras são ferramentas preciosas que o professor deve utilizar na tentativa de alcançar seus propósitos. Sobre a sua importância na formação dos indivíduos, Sérgio (1996, p. 66) relata que: “O jogo não é uma fase, mas a dimensão da própria vida”. Quando se emprega o jogo como uma atividade, com o intuito de desenvolver o ser humano, conseqüentemente, irá se proporcionar a aprendizagem de forma mais lúdica, crítica e consciente.

Em relação aos jogos e brincadeiras, Piaget (1971) relata que são conseqüências da organização coletiva das atividades lúdicas, podendo ter o mesmo conteúdo dos jogos de exercício e jogos simbólicos. As regras devem ser trabalhadas e recriadas pelo grupo ou de maneira espontânea, o que ocorre no momento da brincadeira e são mais flexíveis. Os jogos com regras podem incentivar a competição, o desejo excessivo de ganhar ou de forma direcionada, motivar a cooperação.

Segundo Friedmann (1996, p. 41), baseado nos estudos de Piaget, relata que o jogo pode ser utilizado como uma forma de incentivar o desenvolvimento do indivíduo, através de diferentes dimensões, que são:

- O desenvolvimento da linguagem: o jogo é um canal de comunicação de pensamentos e sentimentos.
- O desenvolvimento moral: é um processo de construção de regras numa relação de confiança e respeito.
- O desenvolvimento cognitivo: dá acesso a um maior número de informações para que, de modo diferente, possam surgir novas situações.
- O desenvolvimento afetivo: facilita a expressão de seus afetos e suas emoções.
- O desenvolvimento físico-motor: explora o corpo e o espaço a fim de interagir

II. PRODUÇÃO DE ALUNOS DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO - ARTIGOS CIENTÍFICOS

no seu meio, integralmente.

O brincar é algo sério e indispensável para o desenvolvimento integral do aluno. Nota-se que através dos brinquedos e brincadeiras dos alunos, consegue-se conhecê-los um pouco mais. O jogo tem o intuito de estimular, pois, as crianças recorrem ao jogo tradicional simbólico para compreenderem melhor as situações vivenciadas. Essa é uma das maneiras mais espontânea da criança em relação ao contato com a realidade. Isso simboliza diversas situações que constroem conhecimento e moldam a identidade pessoal.

Para Vygotsky (1984), ao brincar, o indivíduo está sempre acima de sua idade média ou até mesmo, do seu cotidiano. Dessa maneira, a aprendizagem desperta processos internos de desenvolvimentos. O autor ainda destaca a possibilidade do indivíduo se beneficiar com a colaboração do outro, que só ocorre em um determinado nível de desenvolvimento.

O jogo corresponde às atividades afetivas, lúdicas e intelectuais e incentiva a socialização. Auxilia também, em um processo de ensino que motiva as habilidades nas ações de construção de conhecimento. O jogo desenvolve a inteligência, a coordenação, a autoconfiança, a linguagem, a autoestima, o autocontrole, entre outros. O jogo, segundo a classificação das PCN's (2001), engloba uma grande diversidade de jogos que são conhecidos como: faz-de-conta, motores, sensorio-motores, simbólicos, intelectuais ou cognitivos, de exterior, interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão, entre outros.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001, p. 38):

Depurar com suas potencialidades e limitações para buscar desenvolvê-las é parte integrante do processo de aprendizagem das práticas da cultura corporal e envolve sempre um certo risco para o aluno, pois o êxito gera um sentimento de satisfação e competência, mas experiências sucessivas de fracasso e frustração acabam por gerar uma sensação de impotência que num limite extremo, inviabiliza a aprendizagem.

Os jogos cooperativos auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, por facilitarem a inclusão, porque não existem perdedores.

Segundo Brotto (1999), esses tipos de jogos facilitam o desenvolvimento de que dois aspectos importantes: a autoestima, que instiga e desenvolve talentos pessoais, transformando cada um em peças singulares essenciais e fundamentais ao jogo e ao relacionamento com o próximo, como um início indispensável para a aproximação.

II. PRODUÇÃO DE ALUNOS DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO - ARTIGOS CIENTÍFICOS

mação de cada uma das diferentes peças para a “reestruturação” do todo. O mesmo autor (1999, p. 58) afirma que: “...são uma abordagem filosófica pedagógica criada para promover a ética da cooperação e a melhoria da qualidade de vida para todos, sem exceção”.

A utilização da cooperação no processo de ensino e aprendizagem, conforme Orlick (1978), citado por Soler (2003, p. 32) relata que:

Crianças educadas na cooperação, na aceitação e no sucesso têm uma chance muito maior de desenvolver uma saudável autoimagem, uma adequada autoestima, da mesma forma como crianças nutridas com dietas balanceadas têm uma maior chance de desenvolver corpos fortes e saudáveis.

As aulas de Educação Física têm o intuito de mediar as diferentes competências de todos os alunos, proporcionando o desenvolvimento de suas potencialidades e não centralizando somente aqueles que têm mais facilidade diante de certos desafios.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001), se a criança é estigmatizada de incompetente, por ter qualquer dificuldade, dificilmente irá superar suas limitações. Sendo assim, o professor deverá buscar oportunidades durante as atividades para que as diferenças de cada um sejam valorizadas e não frisadas. Através dos jogos cooperativos pode-se desenvolver uma educação não competitiva, que não exclui, ou seja, um jogo no qual todos têm o mesmo direito de participar ativamente, e conseqüentemente, valorizados por sua participação e a vitória, comum a todos.

Segundo Orlick (1989, p. 28): “Quando todos podem ganhar com a contribuição de todos, algo estranho acontece. As pessoas começam ajudar umas às outras”. Ao se almejar uma sociedade mais cooperativa do que competitiva, precisa-se de indivíduos que saibam ser e agir mais cooperativamente. De acordo com o mesmo autor citado anteriormente, existe um caminho:

Se nossa qualidade de vida futura, e talvez até nossa sobrevivência, depende da cooperação, todos perecerão se não estivermos aptos a cooperar, a ajudar uns aos outros, a sermos abertos e honestos, a nos preocuparmos com os outros, com as nossas gerações futuras (ORLICK, 1989, p.110).

O papel do professor é ministrar os conteúdos para que o estudante construa progressivamente o seu conhecimento. De acordo com os Parâmetros Curriculares

Nacionais (2001), sua mediação deve ser executada para que os alunos tomem decisões, façam escolhas, tracem estratégias para problemas a serem resolvidos, de modo que se tornem cada vez mais responsáveis e autônomos.

Sobre isso, Orlick (1989, p. 217) relata que:

A sociedade humana tem sobrevivido porque a cooperação de seus membros tornou possível a sobrevivência. A cooperação contínua é talvez mais importante para o homem que para qualquer outra espécie, porque a ação humana tem um efeito direto sobre todas as outras espécies. Não só tem a capacidade de enriquecer ou destruir a si mesmo, como também a todo o ambiente natural.

A cooperação é uma porção do processo educacional, que é quando os alunos e professores se disponibilizam a ensinar e aprender. Os jogos e brincadeiras tornam o processo educacional mais agradável e fácil, tanto para quem ensina como para quem está aprendendo. O professor deve direcionar um certo caminho e o estudante deverá seguir.

4 JOGOS COOPERATIVOS NA ESCOLA

A escola é um ambiente em que ocorre uma grande diversidade interacional social, e talvez seja esse o espaço ideal para que o jogo aconteça. Uma das funções da escola é a organização da sociedade, auxiliando na formação integral do indivíduo.

As principais características da escola, de acordo com Soler (2003, p. 42), são:

Ser um elemento de transformação da sociedade; Considerar as pessoas como seres sociais e construtivos; Privilegiar o contexto socioeconômico e cultural; Reconhecer a diferença entre as pessoas; Considerar os valores e a bagagem que elas já tem; Propiciar a todas as pessoas um desenvolvimento integral e dinâmico; Favorecer a construção e o acesso ao conhecimento; Valorizar a relação adulto-criança caracterizada pelo respeito mútuo, pelo afeto pela confiança. Promover a autonomia, o espírito crítico, a criatividade, a responsabilidade e a cooperação.

Os jogos conseguem criar ambientes interessantes e gratificantes, estimulando o desenvolvimento integral das crianças. Os jogos podem ter uma flexibilidade nas regras, que são adaptadas em função de certas condições, como o material e o

II. PRODUÇÃO DE ALUNOS DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO - ARTIGOS CIENTÍFICOS

espaço disponível, a quantidade de participantes, entre outros. A Educação Física na escola possui uma variedade de abordagens para aprender. Entre elas, as situações de jogo coletivo, os exercícios de caráter recreativo, competitivo ou cooperativo, a preparação corporal, o aperfeiçoamento, a improvisação, os circuitos, e vários outros. Todas devem ser utilizadas como recurso para a aprendizagem (BRASIL, 2010).

A utilização dos jogos cooperativos é algo transformador, além de ser uma oportunidade de comunicação é também, um espaço fundamental para vivenciar novas alternativas, contribuindo para o mecanismo de uma sociedade baseada na solidariedade (BRASIL, 2010).

Segundo as PCN's, a Educação Física escolar deve ser responsável pela formação dos alunos que serão capazes de participar de atividades cooperativas, buscando manter atitudes de respeito, dignidade e solidariedade. Esses jogos propõem valores e participação como foco central do ensino.

Por meio do jogo são estabelecidas possibilidades muito variadas que incentivam o desenvolvimento humano. Possuem também intenções que ultrapassam os limites do espaço de aula (a quadra). Assim, é necessário verificar qual a visão existente por trás dos jogos, ou seja, conhecer o intuito das atividades que são propostas e praticadas no dia-a-dia (BROTTO, 2002).

Quando se começa a compreender melhor o jogar de maneira cooperativa desfaz-se a imagem de que se é separado e isolado dos outros, nota-se, portanto, que é fundamental mostrar quem a pessoa é de verdade.

De acordo com Soler (2003), os jogos cooperativos são um processo de interação social, em que os objetivos são comuns, ou seja, qualquer ação é compartilhada e todos têm benefícios. Já os jogos competitivos são um processo em que há interação social, mas os objetivos são exclusivos, ou seja, as ações são isoladas ou em oposição umas as outras, e os benefícios são concentrados somente em alguns. Através do jogo cooperativo, o entendimento entre autoestima e relacionamento interpessoal é recapitulado e existe um ganho de proporções educativas e transformadoras (SOLER, citado por BROTTO, 1999, p. 56).

A relação cooperativa com os outros é importante para que ocorra a melhora da autoestima, da confiança e da identidade pessoal do indivíduo, que são componentes para o bem-estar físico e mental. O jogo cooperativo mostra os valores de cooperação e ajuda (SOLER, 2003).

4.1 CLASSIFICAÇÃO DE JOGOS COOPERATIVOS

A Educação Física, por meio dos jogos e dos esportes, busca com a ajuda dos jogos cooperativos, uma base e uma alternativa para iniciar e atingir mudanças positivas em prol de uma ética cooperativa.

[...] devemos trabalhar para mudar o sistema de valores, de modo que as pessoas controlem seus próprios comportamentos e comecem a se considerar membros cooperativos de família humana. Talvez, se alguns dos adultos mais destruidores de hoje, tivessem sido, quando crianças, expostos ao afeto, à aceitação e aos valores humanos, o que tento promover com os jogos e esportes cooperativos, teriam crescido em outra direção (ORLICK, 1989, p. 14).

De acordo Orlick (1989), existem estratégias para começar um processo de reorganização com base nos esportes e jogos tradicionais, inserindo lentamente, os valores e princípios dos jogos cooperativos, ou seja, a mudança inicia-se na estrutura de vitória-derrota dos jogos tradicionais para vitória-vitória. Os jogos devem ser criados ou reorganizados de maneira que ao término do jogo não existam perdedores, mas que todos consigam se visualizar como vitoriosos. Segundo o mesmo autor citado anteriormente, os jogos cooperativos podem ser classificados da seguinte forma:

a. Jogos cooperativos sem perdedores: são jogos que podem ser considerados plenamente cooperativos, porque todos jogam juntos e ganham juntos. O jogo só é vencido se todos os participantes vencerem.

b. Jogos cooperativos de resultado coletivo: são jogos em que existe a divisão em duas ou mais equipes, que tentam romper a tradição de jogar uma contra a outra, ao contrário, o resultado final depende do esforço e da participação coletiva, e o objetivo é alcançado com todos jogando juntos.

c. Jogos cooperativos de inversão: são jogos que também envolvem equipes. O objetivo é desviar a atenção das crianças do resultado e voltá-la para a evolução e o desenvolvimento do próprio jogo.

Por exemplo:

- Mudar os jogadores de time.
- Quando um jogador marcar um ponto ou um gol, ele passará a jogar no time que sofreu o gol ou o ponto.
- Quando um jogador marcar um ponto ou um gol ele será doado para o outro time.

- Quando um jogador marcar um ponto ou um gol, o jogador que o marcou vai para o outro time, levando o ponto marcado.

d. Jogos semicooperativos: em muitos jogos é comum se observar crianças sem nenhuma participação durante a partida e, somente em alguns momentos, disputam uma bola ou executam uma jogada na mesma equipe. Desse modo, os jogos semicooperativos buscam evitar isso, incorporando algumas regras que forcem a participação efetiva de todos os envolvidos e que estimulem a cooperação e a integração no mesmo grupo.

Apesar de conservar a forma de jogar “contra”, essas adaptações incentivam os alunos mais habilidosos a colaborarem com os demais companheiros. Assim, todos jogam, e o tempo de jogo deve ser dividido igualmente para que todos participem.

5 COOPERAÇÃO X COMPETIÇÃO

Nas práticas esportivas, no lazer e até mesmo através de brincadeira, tem-se a oportunidade de aprendizagem. Além disso, pode-se despertar o prazer de jogar, principalmente, quando não têm perdedores. Portanto, quando se traça o objetivo de enfrentar diversos desafios, os jogos cooperativos são uma excelente base para as crianças e os adolescentes.

De acordo com Teixeira (2001), os jogos cooperativos surgiram do pensamento exagerado de valorização do individualismo e da competição.

Segundo Soller (2003), os jogos cooperativos, de maneira consciente ou inconsciente, sempre existiram, o que faltava era ser incorporados ao processo de ensino aprendizagem dos alunos. De acordo com o mesmo autor, a aula de Educação Física é o espaço favorável para se trabalhar os jogos cooperativos, pois o intuito é que o contexto escolar trabalhe aspectos cooperativos. Não existe um lugar melhor para iniciar a aplicação desses jogos do que a escola, porque é a escola que possibilita a aprendizagem e a socialização, com diversas culturas e classes sociais.

Brotto (2001) assegura que um dos principais intuítos dos jogos cooperativos é criar harmonia entre as diferenças, pois quando existe o respeito aos limites do outro, ultrapassa-se a barreira do individualismo. Portanto, os jogos cooperativos demonstram a sua importância no desenvolvimento social e psicossocial dos estudantes, modificando a maneira como agem ao sair do âmbito escolar e como se relacionam em sociedade. Outra questão que não se pode esquecer sobre os jogos competitivos, é que, da mesma maneira que acontece competição no jogo cooperativo, também ocorre cooperação no jogo competitivo.

Soller (2003) e Barata (2004) relatam que a competição é um processo de interação social, no qual os objetivos são mutuamente restritos, isto é, as ações são isoladas, beneficiando somente alguns.

Já para Brotto (2001), o que a distingue da cooperação, é que a competição se propagou de maneira que um dos membros alcança os objetivos, impossibilitando que outros atinjam os seus. Segundo o que os autores relatam a respeito da competição, cria-se a ideia de que o jogo competitivo tem um papel de excluir os menos habilidosos, o que beneficia apenas aqueles que mais se destacam. Barata (2004) menciona que a competição possui um efeito de tornar os indivíduos mais hostis em relação aos outros, tornando-os seus oponentes.

De acordo com Brotto (1999, p. 77), ao falar sobre essa relação, entre a cooperação e a competição, em sua dissertação de Mestrado: “apesar da comparação apresentada, não há uma divisão rígida e linear entre essas duas formas de jogar. Na realidade existe uma aproximação muito estreita entre jogar cooperativamente e jogar competitivamente”.

6 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COOPERATIVOS

O Jogo cooperativo tem o objetivo de buscar a participação de todos sem que haja qualquer tipo de exclusão, ou seja, o seu objetivo é que os participantes joguem uns com os outros e não uns contra os outros, enriquecendo assim, a socialização entre os indivíduos, a confiança entre os alunos e a participação.

Segundo Barreto (2000), os jogos cooperativos possuem cinco princípios básicos, que são essenciais para o desenvolvimento humano, são eles: a inclusão, coletividade, igualdade de direitos e deveres, desenvolvimento humano e a processualidade.

De acordo com Orlick (1989, p.110),

Se nossa qualidade de vida futura, e talvez até nossa sobrevivência, depende da cooperação, todos nós pereceremos se não estivermos aptos a cooperar, a ajudar uns aos outros, a sermos abertos e honestos, a nos preocuparmos com os outros, com as nossas gerações futuras.

Sendo assim, a percepção de quando se participa do jogo, os valores que se obtêm estão inseridos na oportunidade de conhecer melhor as habilidades e potenciais, portanto, cooperar para que os outros consigam atingir o mesmo objetivo.

II. PRODUÇÃO DE ALUNOS DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO - ARTIGOS CIENTÍFICOS

De acordo com Brotto (1999), o jogar cooperativamente mostra que a verdadeira vitória do indivíduo não depende da derrota dos outros.

Sobre como utilizar a cooperação no processo de ensino e aprendizagem, Orlick (1978, citado por SOLLER, 2003, p. 32) relata que:

Crianças educadas na cooperação, na aceitação e no sucesso têm uma chance muito maior de desenvolver uma saudável autoimagem, uma adequada autoestima, da mesma forma como crianças nutridas com dietas balanceadas têm uma maior chance de desenvolver corpos fortes e saudáveis.

Segundo Soller (2003), a aula de Educação Física é um dos espaços propício para se desenvolver os jogos cooperativos, porém, é possível que todo o contexto escolar desenvolva aspectos cooperativos. O mesmo autor relata que o professor de Educação Física pode utilizar o fato do jogo ser algo encantador e através dele, transmitir mensagens positivas e significativas. O professor tem um papel importante no processo de ensino aprendizagem e na aplicação dos conteúdos de suas aulas. Nesse caso, os jogos cooperativos têm o intuito de estimular a interação entre os alunos.

Segundo Oliveira (1985), o jogo é uma maneira de praticar o que atinge o indivíduo na sua integralidade, pois, jogando, as pessoas têm a oportunidade de se reconstituir, de maneira que reintegram os segmentos do cognitivo, psicomotor e afetivo-social, no geral. No caso do jogo cooperativo nas aulas de Educação Física, o professor deve organizar os alunos para que consiga entendê-los e assim, absorver tudo o que o jogo tem para oferecer.

De acordo com Platz (1997), a classificação dos jogos cooperativos com finalidade de integração e visão sistêmica pode ser dividida em quatro partes:

Jogos de quebra-gelo e integração: são jogos de abertura, nomes, ação, folia, musicais e dança. São jogos rápidos, com muita ação e gasto de energia. Une o grupo, ajudando os participantes a memorizar o nome de cada um, na socialização e descontração.

- Jogos de toque e confiança: esses jogos ajudam os participantes a perceberem como lidam com a confiança em seu cotidiano. Devem ser introduzidos após um momento inicial de integração, trabalhando gradativamente, os objetivos traçados. É necessário que o mediador tenha certo cuidado com esses jogos, estando atendo ao momento do grupo e às reações de cada um dos participantes.
- Jogos de criatividade, sintonia e meditação: são jogos que estimulam a expressão da imaginação, intuição e criatividade. Nesses jogos, os participantes podem

expressar o que perceberam e descobriram em si mesmos e no grupo.

- Jogos de fechamento: através desses jogos, os participantes podem se posicionar em relação ao grupo e a si mesmas, transferindo o que foi vivenciado para seu cotidiano.

Observa-se que os professores de Educação Física têm, em mãos, uma proposta altamente relevante e enriquecedora para as aulas. Essa ferramenta, os jogos cooperativos, tem a finalidade de desenvolver crianças e adolescentes através da capacidade de cooperar e ajudar a sociedade, e conseqüentemente, contribuir para a construção ética de uma sociedade que tenha como premissa, exercícios de responsabilidade social.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos cooperativos tem condições de exercer, direta ou indireta, a transformação social, inclusão, respeitando as adversidades que existem entre os alunos, como podem também, incentivar e motivar o companheirismo. Defende-se sua relevância na aprendizagem cooperativa, em que se busca aprender a jogar cooperativamente, considerando-se que os resultados poderão fazer o indivíduo descobrir inúmeras possibilidades e auxiliar na construção de processos facilitadores da participação e inclusão.

A partir disso, considera-se que os jogos cooperativos devem estar presentes no conteúdo programático, favorecendo dessa forma, a construção e reconstrução de uma sociedade inclusiva. Por meio de modificações gradativas de regras e estruturas básicas do jogo, é possível construir um ambiente de aceitação mútua entre os praticantes, motivando-os a refletir sobre as possibilidades de transformação do jogo, com o olhar voltado para a melhoria da participação, do prazer e da aprendizagem, como um todo. Além disso, pode ajudá-los a dialogar, ter tomadas de decisões em consenso e a praticarem as mudanças cobijadas. Exercitam ainda, a reflexão comunicativa, a criativa e a tomada de decisão por consenso, descobrindo as condições de intervenção positiva na construção, na modificação e emancipação de si mesmo e do âmbito onde estão inseridos. Propõe-se também novas condutas para que os professores de Educação Física consigam transmitir os conhecimentos com outra visão em relação à dimensão de ações no contexto escolar, que são capazes de estabelecer seu papel social e compromisso social, tendo como premissa aspectos relacionados à responsabilidade social.

REFERÊNCIAS

- BARATA, K. M. A. *Competição ou cooperação? O que dá menos trabalho... em equipe? Projeto Cooperando*, 2004.
- BARRETO, André Valente de Barros. *Jogos cooperativos: metodologia do trabalho popular*. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd202/jogos-cooperativos-no-ensino-medio.htm>. Acesso em: 22 dez. 2015.
- BETTI, M. *Valores e finalidades na Educação Física Escolar: uma concepção sistêmica*. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Santa Catarina, v. 16, n. 1, p. 14-21, 1994.
- BROTTO, F. O. *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como exercício de convivência*. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Campinas, SP: Universidade Estadual de Campinas, 1999.
- _____. *Jogos cooperativos: uma pedagogia da cooperação*. *Revista Jogos cooperativos*, Barueri, nº 3, ano I, out. 2001.
- CORREIA, M. Miranda. *Jogos cooperativos e Educação Física Escolar: possibilidades e desafios*. *EFDesportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, ano 12, n. 107, abr. 2007.
- FREIRE, J. B. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- OLIVEIRA, V. M. *Educação Física Humanista*. Rio de Janeiro: Ao livro Técnico, 1985.
- ORLICK, T. *Vencendo a competição*. São Paulo, SP: Círculo do Livro, 1989.
- PARANÁ, Diretrizes Curriculares para a Educação Básica do Estado do Paraná, Diretrizes de Educação Física: Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/diretrizes_2009/out_2009/ed_fisica.pdf. Acessado em: 01 de jan. 2016.
- PIAGET, J. (1951). *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1971.
- PLATS, D. E. *Autodescoberta divertida: uma abordagem da Fundação Findhon para desenvolver a confiança nos grupos*. São Paulo: TRIOM, 1997.
- SÉRGIO, M. *Epistemologia da motricidade humana*. Lisboa: FMH, 1996.
- SOLER, R. *Jogos cooperativos*. 2ª ed. Rio de Janeiro, RJ: Sprint, 2003.
- TEIXEIRA, M. *Afinal de onde vem estes jogos?* *Revista Jogos cooperativos*. Barueri, nº 1, set. 2001.
- VYGOTSKY, L.S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.