
EDUCAÇÃO FÍSICA

ISADORA CORDER MOLINARI

**JOGOS COOPERATIVOS E INTERPESSOALIDADE: O PAPEL DO
EDUCADOR NA CONSTRUÇÃO DO SUJEITO SOLIDÁRIO**



Rio Claro
2017

Isadora Corder Molinari

Jogos Cooperativos e Interpessoalidade:
O Papel do Educador na Construção do Sujeito Solidário.

Orientador: Prof Dr Luiz Augusto Normanha

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de Rio Claro, para obtenção do grau de Licenciada em Educação Física.

Rio Claro
2017

796.07 Molinari, Isadora Corder
M722j Jogos cooperativos e interpessoalidade: o papel do educador na construção do sujeito solidário / Isadora Corder Molinari. - Rio Claro, 2017
46 f. : il., quadros

Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro

Orientador: Luiz Augusto Normanha

1. Educação física – Estudo e ensino. 2. Jogos cooperativos. 3. Cooperação. 4. Escola. I. Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe, que além de me introduzir ao tema me deu todo o apoio e suporte necessário para que esse trabalho acontecesse, estando do meu lado para o que eu precisasse, dando muita atenção e amor, como sempre.

Ao meu orientador por ter topado entrar nessa jornada comigo.

À Carol, minha maior companheira que desde o começo estava do meu lado e nunca mediu esforços para me ajudar tanto na vida quanto na elaboração do projeto, no desenrolar do trabalho, me apoiando e dando tanto carinho e amor que chega a transbordar.

À minha família que sempre esteve junto na torcida e aos amigos que direta ou indiretamente participaram dessa trajetória até aqui e que também compartilharam da angústia, da rotina de estudo e da cansaça.

“Uma única certeza
demora em mim:
o que em nós já foi menino
não envelhecerá nunca.”
(Mia Couto)

RESUMO

A escola se caracteriza como ambiente fundamental para a socialização dos alunos, sendo importante na formação humana como um todo. Na Educação Física, os jogos são ferramentas pedagógicas que trabalham diretamente com a socialização, tendo em vista a capacidade de possibilitar vivências nas quais os alunos podem se expressar e revelar suas formas de ser com os outros, sua personalidade, se colocando o tempo todo diante de forças que moldam e constroem sua maneira de olhar para o mundo e a forma como lidam com o mesmo. Na sociedade em que vivemos, a ideia de competitividade está arraigada e apresenta-se em diferentes meios sociais, incitando uma maneira de pensar individualista e cada vez menos integrada com a noção de coletividade. Sendo assim, faz-se necessária nova visão e abordagem das relações sociais, pautada na ideia de cooperação, ou seja, pensando no coletivo, na colaboração, nas ações simultâneas e integradas por um bem comum. Os Jogos Cooperativos vêm, desta forma, como alternativa a esse predomínio da competitividade nas relações, apresentando, de forma lúdica, um pensar e agir coletivo e que valoriza as interações colaborativas e as habilidades interpessoais. Pensando nisso, este trabalho tem o intuito de desenvolver uma pesquisa bibliográfica, baseando-se em artigos publicados, livros, monografias, dissertações e teses, a fim de pesquisar a temática dos Jogos Cooperativos com um enfoque para o âmbito escolar, suas influências na construção de sujeitos solidários e altruístas.

Palavras-chave: Cooperação. Educação Física. Escola.

ABSTRACT

The school is characterized as a fundamental environment for the socialization of the students, being important in the human formation as a whole. In Physical Education, games are pedagogical tools that work directly with socialization, considering the ability to enable experiences in which students can express themselves and reveal their ways of being with others, their personality, putting themselves all the time of forces that shape and build their way of looking at the world and how they deal with it. In the society in which we live, the idea of competitiveness is rooted and presented in different social circles, inciting an individualistic way of thinking and less and less integrated with the notion of collectivity. Therefore, a new vision and approach to social relations is necessary, based on the idea of cooperation, that is, thinking about collective, collaboration, simultaneous actions and integrated by a common good. The Cooperative Games thus come as an alternative to this predominance of competitiveness in relationships, presenting, in a playful way, a collective thinking and acting that values collaborative interactions and interpersonal skills. With this in mind, this work intends to develop a bibliographic research, based on published articles, books, monographs, dissertations and theses, in order to research the Cooperative Games theme with a focus on the school environment, its influences on construction of solidarity and altruistic subjects.

Key words: Cooperation. Physical Education. School.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA	9
2.1	PRIMEIRAS CONCEPÇÕES	9
2.2	BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO BRASIL	11
3	EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	14
3.1	AUTONOMIA E RESOLUÇÃO DE CONFLITOS	15
4	COMPETIÇÃO X COOPERAÇÃO	18
5	JOGOS COOPERATIVOS	22
5.1	PRIMEIROS PASSOS	22
5.2	NO BRASIL	24
5.3	CONCEITOS E VISÕES	25
5.4	CATEGORIAS	27
6	JOGOS COOPERATIVOS E EDUCAÇÃO FÍSICA	30
6.1	ABORDAGEM PEDAGÓGICA	31
6.2	PAPEL DO EDUCADOR	34
6.3	CONVIVÊNCIA E INTERDEPENDÊNCIA	35
7	ALGUNS EXEMPLOS NA PRÁTICA	38
8	CONSIDERAÇÕES	42
	REFERÊNCIAS	44

1 INTRODUÇÃO

Ao pensarmos em nossa sociedade relacionamos diretamente nosso modo de vida aos nossos hábitos culturais. Seguimos padrões que foram socialmente construídos e impostos, tendo como base a organização de sociedade que temos, onde existe uma classe que explora e outra que é explorada, oprimida. Essa concepção de sociedade se forma a partir da economia, nas divisões sociais, dando forma à vida no meio do comércio e da sociedade industrial o que, desde então, instigou aspectos como individualidade, egocentrismo e, principalmente, competitividade, pois desde então sempre houve a concorrência entre duas pessoas ou mais por uma posição privilegiada visando interesses pessoais.

Levando em consideração que atualmente a competitividade é algo muito presente em todos os meios sociais, sendo introjetada desde a infância por conta de todas essas construções sociais, surge a necessidade de resgatar potenciais essenciais do ser humano, sendo eles a convivência em grupo, o relacionamento saudável, empatia, autonomia, entre outros. Potenciais esses que proporcionam um ambiente de construção de valores morais, auxiliando no desenvolvimento cognitivo e afetivo e a interpessoalidade, possibilitando resoluções de conflitos mais efetivas com a participação direta dos alunos, sem ser imposta por outros, exaltando o potencial de cada um e colocando-os como sujeitos ativos.

Nesse cenário, os jogos cooperativos podem contribuir para um meio em que a competição passe a ser repensada com formas de expressividade mais autênticas e relações mais sinceras, onde o indivíduo possa ter a possibilidade de conhecer o outro ao mesmo tempo em que se conhece realmente, se integrando ao ambiente e às pessoas a sua volta, exercendo a solidariedade e o ato de compartilhar.

Ser aceito como um ser humano não depende totalmente de um resultado. Consequentemente, para aqueles que desejarem, os esportes se tornarão uma busca do auto-desenvolvimento e não uma oportunidade de destruir os outros ou uma temível questão de vida ou morte. (ORLICK, 1989, p.116).

Podemos definir jogos cooperativos como jogos em que os participantes compartilham de um objetivo mútuo, o qual só pode ser alcançado a partir da colaboração entre os mesmos, o que se contrapõe aos jogos competitivos, onde para um atingir o seu objetivo o outro precisa fracassar.

Observa-se que são atitudes competitivas as que mais se expressam em nossa sociedade, como egocentrismo, falta de empatia, egoísmo, que vem fazendo com que nos tornemos cada vez mais individualistas e dividindo assim, nossa sociedade entre perdedores e ganhadores, o que se reflete em vários aspectos, como entre as classes dominantes e dominados (que surgem a partir de divisões sociais e econômicas). Mas essas são características construídas culturalmente através do processo de desenvolvimento e inserção do indivíduo na sociedade; não nascemos competitivos, aprendemos a ser assim devido ao ambiente em que vivemos e a demanda dele, sendo assim, um comportamento adquirido. A escola, por sua vez, reproduz esse condicionamento oriundo de uma sociedade capitalista onde é enfatizada a meta competitiva de notas, de melhores resultados e desempenhos.

Foi por conta da preocupação acerca dessas questões que valorizam o individualismo e a competição que surgiram os Jogos Cooperativos, uma alternativa que tem como proposta promover o trabalho coletivo, cooperação, valorizar habilidades interpessoais, autoestima, entre outros.

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, 1989, p.04).

Diante da necessidade de propor ambientes mais democráticos dentro da escola, surge a importância de pesquisar e aprofundar a temática dos Jogos Cooperativos como uma possível ferramenta que pode aproximar o ensino e a aprendizagem, transformando as abordagens pedagógicas.

Dessa forma, este trabalho tem o intuito de analisar e tentar responder, por meio de pesquisa bibliográfica, questões que permeiam o ambiente escolar tendo os Jogos Cooperativos como foco. Qual sua importância para favorecer melhores relações humanas e socialização dos alunos? Qual o real papel do Educador dentro dessa perspectiva? Como os Jogos Cooperativos são trabalhados dentro do ambiente escolar, principalmente na Educação Física? Podem os Jogos Cooperativos contribuir para a construção do sujeito solidário? Estes jogos podem ser uma abordagem para a resolução de conflitos?

2 HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA

A Educação Física remonta há tempos em que nem nome ainda se dava à essa prática, pois era executada de forma orgânica e espontânea, tendo o homem a necessidade de usar o seu corpo para sua sobrevivência, sendo para conseguir alimentos, ganhar lutas, conquistar territórios, ou seja, defender e atacar. Essa prática se dava de forma inconsciente, não tendo o homem a intenção de exercer tal prática corporal, mas que levava a movimentos naturais, o que mais tarde iríamos chamar de atividade física. Podemos então dizer que todos os exercícios físicos se deram a partir de movimento primitivos que surgiam da necessidade de superação dos obstáculos da vida, sendo eles por razões de sobrevivência, ritos culturais ou preparação para guerras.

Inicialmente as pequenas sociedades eram caracterizadas pelo seu caráter nômade, então aspectos de força física, vigor e resistência eram fundamentais para a sobrevivência, tendo que realizar longas caminhadas para estabelecer nova moradia, lutar contra inimigos, nadar em algumas situações, além de caçar e pescar.

Com o passar do tempo o homem nômade foi aprimorando suas técnicas de agricultura, caça, domesticação de animais, armas e assim se tornando seminômades, até passar a ser sedentário. A partir daí começaram a acontecer lutas pela conquista de terras, então mesmo o homem não sendo mais nômade era essencial o bom porte físico para as batalhas e também para desenvolver e aperfeiçoar ferramentas que auxiliassem na sobrevivência. Nos rituais de agradecimento, tanto pelo alimento quanto pelas passagens da vida, também era comum a prática de atividade física.

2.1 Primeiras concepções

.A partir desses movimentos primitivos cada sociedade foi se apropriando e adequando os exercícios físicos à sua cultura, colocando suas próprias intenções na prática. Segundo registros, os chineses foram os primeiros que racionalizaram os movimentos humanos relacionando principalmente com a medicina oriental, havendo na prática uma intencionalidade terapêutica, conectando o físico com a alma. A Índia também atrela a prática com a espiritualidade e práticas terapêuticas, como por

exemplo, o Yoga. Na Grécia havia a necessidade da prática como caráter de moralidade e culto aos Deuses.

Dessa maneira percebemos os primeiros traços do que viria dar origem à Educação Física sendo mais bem estruturada pelos Gregos com a introdução da ginástica, prática disciplinada que exaltava a beleza do corpo, sua força e destreza, trabalhando junto com o desenvolvimento intelectual. A formação do homem baseada na integração da ginástica, música e gramática era o ideal de educação dos Gregos e chamado de Pandéia, surgindo então cidadãos civilizados. Disso se dá a Educação Física, primordialmente estruturada como uma união do corpo e da alma, físico e intelectual.

A efebia ateniense, que nasceu com a finalidade de preparar para a guerra, torna-se escola também intelectual; o ginásio, destinado aos exercícios físicos a serem praticados nus, torna-se também (e depois, sobretudo) lugar de exercitações culturais, e acolherá retores e filósofos. Os dois tipos de competição, as do corpo e as da mente andam juntas. Em seguida, paulatinamente, apesar de um período de euforia da ginástica entre os séculos II e III d. C., as exercitações intelectuais terão a prevalência e a antiga unidade entre físico e intelectual estará definitivamente perdida. (MANACORDA, 2001, p. 69).

A importância da dualidade corpo e mente que os Gregos defendiam fez com que as atividades físicas fossem valorizadas assim como o intelecto. Segundo Aguiar e Frota (2013), em Atenas a ginástica era uma iniciação a esportes clássicos e elegantes, sendo que as conquistas eram de valor muito alto. Mas com a queda da civilização grega e ascensão dos romanos essa visão é colocada de lado, passando então a prevalecer apenas o físico para expansão territorial e resistência em combates, exaltando a virilidade e preparação militar.

A partir disso a visão de atividade física passou por diversas concepções, sendo deixada em segundo plano em alguns momentos como quando surgiu o cristianismo, sendo com um novo olhar da ciência que trouxe a dicotomia corpo e mente.

Com o interesse maior da ciência pelo corpo, a Educação Física foi tomando força e então no século XVIII surgem três linhas de estruturação na Europa que sistematizam melhor a prática que são a ginástica alemã, a sueca e a francesa e, com isso, há a inserção de Ginástica no currículo escolar tendo a função de:

[...] regenerar a raça (não nos esqueçamos do grande número de mortes e de doenças); promover a saúde (sem alterar as condições de vida); desenvolver a vontade, a coragem, a força, a energia de viver (para servir a pátria nas guerras e na indústria) e, finalmente, desenvolver a moral (que nada mais é do que uma intervenção nas tradições e nos costumes dos povos). (SOARES, 1994, p. 65).

Essas primeiras manifestações da Educação Física Escolar tinham como principal foco a hegemonia burguesa, pensando no corpo como força de trabalho, então o discurso era o de transformar o homem em sujeito ativo, civilizado, obediente e submisso.

2.2 Breve histórico da Educação Física no Brasil

No Brasil os primeiros relatos da prática esportiva se dão com os Índios em suas manifestações culturais e religiosas e também na caça e lutas para sobrevivência, sendo essas por meio de brincadeiras, danças, caça, pesca, manejos agrícolas, agradecimento aos Deuses, festas, entre outros. No período colonial se dá o surgimento da capoeira pelos escravos (Ramos, 1982). Sendo assim, as práticas dos indígenas e dos escravos são as primeiras atividades físicas realizadas no Brasil, sendo elas intencionais ou simplesmente para sobrevivência.

Várias tendências da Educação Física que emergiram em algum momento estiveram em evidência no Brasil, como na Europa com a sistematização da ginástica e da visão hegemônica burguesa, trazendo perspectivas eugênicas onde os exercícios deveriam ser utilizados para aquisição de higiene física e moral (higienismo) e para preparar os indivíduos para o combate militar (militarismo). Castellani (1988, p. 34) diz estar “a história da Educação Física no Brasil, se confundindo em muitos de seus momentos, com a dos militares”.

Ao folhearmos as páginas que tratam da História da Educação Física no Brasil, quase sempre nos deparamos – notadamente quando elas se reportam ao tempo do Império e aos primeiros momentos do Período Republicano – a uma série de citações que a vinculam à história das instituições militares em nosso país. [...] a criação da Escola Militar pela Carta Régia de 1810 com o nome de Academia Real Militar [...]; a introdução da Ginástica Alemã [...]; a fundação, pela missão militar francesa, no ano de 1907, daquilo que foi o embrião da Escola de Educação Física da Força Policial do Estado de São Paulo; criação do Centro Militar de Educação Física [...]; somados a muitos outros fatos, com por exemplo a marcante presença dos militares na

formação dos primeiros professores civis de Educação Física, em nosso meio, validam a referida afirmação. (CASTELLANI, 1988, p. 33).

Engrossada pelo discurso de “Ordem e Progresso”, a Educação Física era de extrema importância para a construção de caráter civilizado e obediente, buscando transformar todos em indivíduos fortes e saudáveis, então junto com os militares entravam os médicos, impulsionando para obter uma sociedade higiênica e a hegemonia branca.

Nessa linha, quando se estabeleceu a Ditadura Militar no Brasil não foi tão diferente. Houve um grande investimento nos esportes de alto nível para que não houvesse críticas em relação ao governo, fortalecendo um modelo esportivista. Uma medida importante foi a obrigatoriedade da Educação Física no ensino superior, pois a prática enfraquecia as organizações estudantis contrárias ao Regime Militar, sendo que as universidades eram grandes polos de resistência.

Coube à Educação Física o papel de, entrando no ensino superior, por conta do Decreto-lei nº 705/69, colaborar, através de seu caráter lúdico-esportivo, com o esvaziamento de qualquer tentativa de rearticulação política do movimento estudantil. Evidenciava-se, dessa forma, os traços alienados e alienantes absorvidos pela “personagem” vivida pela Educação Física. (CASTELLANI, 1988, p. 121).

Com o passar do tempo, a concepção de Educação Física foi ficando mais aguçada, com os modelos esportivistas e suas práticas mecanicistas sendo questionados, de forma com que novas ideias e concepções pedagógicas foram emergindo, engrossando assim as discussões sobre seu devido propósito. Nisso foi tendo uma maior compreensão sobre a grande importância da prática de atividade física no desenvolvimento da criança, pois ao movimentar-se a criança estabelece uma relação com o ambiente externo, o que proporciona além de vivências motoras diversas, aspectos cognitivos, sociais e afetivos. É uma forma de comunicação e expressão. Para Kunz (2000, p. 165) “o movimento Humano consiste de experiências significativas e individuais, onde pelo seu Se-movimentar o Indivíduo realiza sempre um contato e um confronto com o mundo material e social, bem como consigo mesmo.”

Os jogos, as danças, as práticas circenses, as atividades expressivas e a ginástica constituem-se na atividade principal das aulas, proporcionando o suporte necessário para a aprendizagem dos

conhecimentos relativos aos fatos, conceitos, princípios, isto é, os conteúdos conceituais; os fazeres que as atividades propõem, como correr, saltar, saltitar, rolar, equilibrar-se em uma superfície de pequena amplitude, arremessar, receber, rebater etc., configuram-se nos conteúdos procedimentais e, da mesma forma, as normas, os valores, o trabalho em grupo, a cooperação, o respeito a si e aos outros denominam-se conteúdos atitudinais.” (MATTOS; NEIRA, 2007, p.63).

Nesse contexto, a Educação Física tem um papel primordial em proporcionar atividades e experiências onde os alunos possam explorar e desenvolver essas características de forma orgânica e cativante, relacionando aspectos históricos, contextos e bagagem cultural e social dos alunos.

3 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Mesmo diante de todos esses fatores que comprovam a importância da Educação Física, no âmbito escolar a mesma ainda encontra dificuldades em ser reconhecida e validada como componente curricular, tendo problemas de organização e sistematização de seus conhecimentos, em muitos casos sendo apenas uma prática sem fundamento. A prática precisa estar atrelada às vivências fora do ambiente escolar, necessita haver uma ponte do que se é ensinado e praticado dentro das aulas com o que é vivido no ambiente externo para que ultrapassemos a ideia de que Educação Física é apenas o fazer por fazer, mas sim, um meio de trabalhar conceitos tanto de desenvolvimento motor, como princípios, ética, valores e atitudes que são fundamentais para uma vida em sociedade.

Para João Batista Freire (1997, p. 112), “as interferências de ordem afetiva, cultural e econômica, mais que as biológicas, sem dúvida alguma determinam diferenças marcantes entre as crianças. Por isso, antes de pretender equiparar o nível das habilidades motoras aos dos modelos teóricos, devem-se levar em conta pelo menos dois aspectos: 1º) cada conduta motora tem uma história a ser considerada; 2º) o conhecimento corporal, tanto quanto o conhecimento intelectual, deve ser significativo, isto é, referir-se a um contexto do mundo vivido, ter correspondência na experiência concreta da criança.”

Aprender habilidades motoras e suas capacidades é necessário, mas não exclusivo. É preciso que o aluno compreenda a organização social do movimento, como se organizar no coletivo, estabelecer regras e segui-las, enxergar o adversário com respeito fazendo parte do jogo. Que o sujeito tenha uma visão crítica em relação às atividades físicas, principalmente em relação aos esportes considerados espetáculos, saber se colocar como sujeito ativo, procurando um sentido em sua prática corporal.

“A integração que possibilitará o usufruto da cultura corporal de movimento há de ser plena – é afetiva, social, cognitiva e motora. Vale dizer, é a integração de sua personalidade” (BETTI, 1994, p. 75).

A Educação Física precisa ser vista e executada como uma ação pedagógica, assim como as outras disciplinas que compõem o currículo. Como refere Bento (1999), continua a ser um argumento central a favor da presença da Educação Física no currículo escolar o fato de ser a única disciplina que visa preferencialmente à

corporeidade, de ser aquela onde o corpo se constitui com objeto de tratamento pedagógico, evitando que a escola se torne ainda mais intelectualizada e inimiga do corpo.

A Educação Física precisa atrelar o desenvolvimento das habilidades motoras às ações pedagógicas, dando significado à elas.

O homem, sem si e a partir de si, está dotado de uma orientação e de uma capacidade de intercâmbio com o mundo, e toda sua motricidade é uma procura intencional do mundo que o rodeia... para realizar, para realizar-se. (Manuel Sérgio *apud* FREIRE, 1997, p. 138).

Os movimentos humanos são carregados de intenções e elas não devem ser deixadas de lado. João Batista Freire se refere a essa prática como Educação Física humanista, onde devemos sempre estar na direção de buscar um rumo para esse movimento, nos aproximando cada vez mais do mundo e, com isso, nos tornando mais humanos. Ou seja, a aprendizagem precisa ser significativa, situando as questões pedagógicas à realidade concreta para que a Educação Física não seja apenas a prática de movimentos corporais isolados.

As variações das atividades motoras existem exatamente para que os esquemas motores e mentais sejam utilizados em situações diversas. A repetição exaustiva de uma única situação não constitui estímulo para o desenvolvimento. (FREIRE, 1997, p. 144).

3.1 Autonomia e Resolução de Conflitos

O meio escolar caracteriza-se como um ambiente de socialização fundamental para construção de valores morais. Nele a criança está o tempo todo aprendendo a lidar com o outro e construindo uma forma saudável de convivência.

A Educação Física enquanto componente curricular da Educação básica deve assumir então uma outra tarefa: introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir do jogo, do esporte, das atividades rítmicas e dança, das ginásticas e práticas de aptidão física, em benefício da qualidade da vida. (BETTI, ZULIANI, 2002).

Em um primeiro momento a criança relaciona o certo e errado com o que os adultos ditam, o que Piaget chama de moral heterônoma. Com o passar o tempo esse processo vai sendo internalizado fazendo com que a criança compreenda realmente o porque de tais ações serem certas ou erradas e veja sentido em suas atitudes, construindo assim, o que Piaget denomina de moral autônoma. Para Tognetta e Vinha (2009, p. 528) nessa fase:

O controle é essencialmente externo. Há, portanto, uma aceitação de regras que são exteriores ao sujeito. O desenvolvimento moral foi bem sucedido quando, com o tempo, esse controle vai se tornando interno, isto é, um autocontrole, uma obediência às normas que não depende mais do olhar dos adultos ou de outras pessoas. É a moral autônoma.

Promover a construção deste autocontrole não significa educar para submissão, mas para o discernimento do que é socialmente aceito ou não, construindo sujeitos críticos com princípios e valores.

É preciso que a criança possa ter experiências de vida social para aprender a viver em grupo e a escola é um local muito apropriado para essa vivência. Pesquisas nacionais e internacionais (ARAÚJO, 1993; BAGAT, 1986; DEVRIES; ZAN, 1998; TOGNETTA, 2003; VINHA, 2000, 2003) indicam que as escolas inevitavelmente influenciam de modo significativo na formação moral das crianças e jovens. Quanto mais o ambiente oferecido for cooperativo, maior o desenvolvimento da autonomia, e; quanto mais autoritário, maiores os níveis de heteronomia. (TOGNETTA; VINHA, 2009)

Diante de um ambiente de interações sociáveis e construção de valores morais, acaba sendo inevitável a aparição de conflito, e esses na maioria das vezes são resolvidos por meio de punições e medidas provisórias, mecanismos heterônimos. Isso pode até fazer com que tais atitudes indesejadas não sejam mais vividas, mas não por entenderem e compreenderem o sentido nas regras, mas sim por medo das consequências. La Taille (1996) diz que “o aluno bem comportado pode sê-lo por medo do castigo, por conformismo. Pouco importa: seu comportamento é tranquilo. Ele é disciplinado. Isto é desejável?”.

Ao proporcionar um ambiente de cooperação favorável à relações mais sinceras e respeitadas, o trabalho em equipe é trabalhado junto com a empatia e a autonomia, facilitando todo o processo de ensino-aprendizagem, inclusive de resolução de conflitos, tornando-o um meio horizontal de trabalho, não sendo imposto

por pais, professores, diretores, etc. Nesse processo os alunos são desafiados a ouvir o outro, a se posicionar frente a determinada situação, incentivados a exporem seus sentimentos e pensamentos. Eles assumem responsabilidades perante as situações.

Na Educação Física não é diferente. É papel do educador garantir não só desenvolvimento das habilidades motoras mas, também, preparar o aluno para resolução de conflitos, aprender a organizar-se socialmente em diversas situações, compreender e aplicar determinadas regras de jogos. Levar para a criança e para o jovem sentido na prática corporal executada nas aulas, relacionando o que é feito em sala de aula com a vida fora de lá, construindo sujeitos autônomos.

Esse processo pode ser lento e demandar certo tempo de início, mas aos poucos vai se tornando algo intrínseco tanto nas aulas quanto para a vida cotidiana dos alunos. O professor não deve enfatizar, como pontua Vinha e Tognetta (2009, p.?), “a resolução de conflito em si, o produto (*como resolver?*; mas sim o processo, ou seja, a *forma* com que os problemas serão enfrentados (*o que eles poderão aprender com o ocorrido?*)”

Os conflitos são importantes para o desenvolvimento do indivíduo que, diante do problema, é levado a refletir sobre suas ações e como resolvê-lo. O papel do professor não é o de estabelecer e impor uma solução, mas sim, proporcionar a reflexão aos envolvidos e buscarem juntos uma forma de resolverem o problema.

4 COMPETIÇÃO X COOPERAÇÃO

Ao pararmos para analisar o meio que estamos inseridos, nos deparamos com uma sociedade baseada no capital onde há concentração de renda e marginalização de classes, e nós, diante disso, nos vemos intrinsecamente obrigados a demonstrar ações individualistas e egoístas para estar nesse mundo, sendo questionadas as ações como forma natural de nossa essência. Somos levados a tomar atitudes competitivas para um melhor posicionamento social. Para conseguirmos um cargo bom precisamos deixar para trás outros que lutaram por isso, tendo então alguém que vai ganhar e outro que vai perder. Isso se reflete em nossa sociedade nas desigualdades de classes, onde há uma grande detenção de bens com poucos, e pouca renda com muitos, uma classe dominadora e outra cominada. Isso faz girar toda a engrenagem econômica vigente em nossa sociedade. Os repressores e os oprimidos.

Mas o que se questiona são quais características são intrínsecas da natureza humana e quais são socialmente construídas. Claude Lévi-Strauss diz que “o homem é um ser biológico ao mesmo tempo em que um ser social. Estamos ao mesmo tempo dentro e fora da natureza e, portanto, como saber até que ponto respondemos à leis naturais e a partir de quando construímos formas culturais de vida em sociedade? Até onde somos determinados pelos nossos instintos e a partir de onde criamos novos comportamentos?”. (colocar a fonte e arrumar esta citação)

Somos fruto tanto de nossa biologia quanto de nossas interações sociais, sendo a primeira ofuscada pela segunda se tornando quase imperceptível. Por termos a capacidade de modificarmos e adaptarmos nosso ambiente nos comportamos de acordo com os modelos socialmente estabelecidos, sendo esses alterados de acordo com a época e as necessidades da mesma. Quando se é analisado comportamentos em ambientes diferentes, esses são resultados das características predominantes nesses ambientes, por exemplo, um lugar onde o nível de estresse é elevado será observado comportamentos mais agressivos, conflituosos, individualistas, ao passo que em ambientes mais tranquilos e harmônicos os comportamentos serão pacíficos e cooperativos.

Margaret Mead (*apud* BROWN, 1994), antropóloga que pesquisou e estudou diferentes sociedades, observou que em várias sociedades ancestrais a cultura da cooperação era predominante, sendo então, a competição e a cooperação algo

socialmente construído e que determinam a estrutura social, reflexo de nossas escolhas e ações. Estamos sujeitos a agir como consequência da demanda do meio que estamos inseridos. São as estruturas sociais que moldam e educam as pessoas.

Para definirmos, Brown (1994) apresenta algumas concepções onde tanto cooperação quanto competição são processos de interação social, mas na **competição** os objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são isoladas ou em oposição umas as outras e os benefícios são concentrados somente para alguns. É quando a realização dos objetivos de um sujeito impede a realização dos objetivos de outros. Ou seja, o êxito de um requer o fracasso de outro. Na **cooperação** os objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos para todos. É quando um indivíduo, para que possa alcançar seus objetivos, precisa que todos os demais também alcancem os seus. Ou seja, o êxito de um requer o êxito dos outros.

Morton Deutsch (2011), psicólogo social e pesquisador da área de resolução de conflitos, elencou algumas características positivas sobre a teoria da cooperação:

- Comunicação efetiva. As ideias são verbalizadas e os membros dos grupos estão atentos uns aos outros, aceitando suas ideias. Eles têm menos dificuldade de se comunicar ou entender os outros;
- São mais amáveis, úteis e menos bloqueio nas discussões. Os membros estão mais satisfeitos com o grupo e suas soluções, ficando impressionados com as contribuições dos outros membros. Além disso, se classificam com alta vontade de conquistar o respeito de seus colegas;
- A coordenação do esforço, divisão do trabalho, orientação em relação à realização das tarefas, ordenação na discussão e alta produtividade são manifestadas nos grupos cooperativos;
- Sentir-se de acordo com as ideias dos outros e um sentimento de similaridade em crenças e valores, bem como confiança nas próprias ideias e no valor que outros membros atribuem a essas ideias;
- Reconhecimento e respeito respondendo às necessidades dos outros;

- Disposição de aumentar o poder do outro (conhecimento, habilidades, recursos, entre outros) para atingir os objetivos. À medida que as capacidades do outro são fortalecidas, você é fortalecido também. Eles são de valor pra você, bem como para o outro. Da mesma forma, o outro se aprimora com o seu aprimoramento e se beneficia de suas crescentes capacidades;
- Definir interesses conflitantes como um problema mútuo a ser resolvido por um esforço colaborativo facilita reconhecer a legitimidade dos interesses uns dos outros e a necessidade de procurar uma solução que responda às necessidades de todos. Tende a limitar, em vez de expandir o alcance de interesses conflitantes.

Em oposição, os processos competitivos possuem efeitos opostos:

- Comunicação prejudicada, pois as partes em conflito procuram ganhar vantagem ao enganar o outro através do uso de falsas promessas, táticas de integração e desinformação. O outro é reduzido e visto como inútil, pois eles reconhecem que não podem confiar nas comunicações dos outros para serem honestos ou informativos;
- A obstrução e a falta de utilidade levam a atitudes negativas mútuas e desconfiança das intenções dos outros. As percepções tendem a se concentrar sobre as características negativas da pessoa e ignorar o positivo;
- As partes no processo não conseguem dividir o trabalho, duplicando os esforços uns dos outros, de modo que se tornem imagens espelhadas. Se dividirem o trabalho, eles sentem a necessidade de verificar o que o outro está fazendo de forma contínua;
- A experiência repetida de desentendimento e rejeição crítica de ideias reduz a confiança em si mesmo, assim como no outro;
- As partes conflitantes procuram aumentar seu próprio poder e reduzir o poder do outro. Qualquer aumento no poder do outro é visto como uma ameaça para si mesmo;

- O processo competitivo estimula a visão de que a solução de um conflito só pode ser imposta por um lado ou outro, o que, por sua vez, leva ao uso de táticas coercitivas, como ameaças físicas e violência. Tende a expandir o alcance das questões em conflito, pois cada lado busca superioridade no poder e na legitimidade. O conflito torna-se uma luta de poder ou uma questão de princípio moral e não se limita a uma questão específica em determinado momento e lugar. Escalar o conflito aumenta o seu significado motivacional para os participantes e pode tornar uma derrota limitada menos aceitável e mais humilhante do que um desastre mútuo.

A competição estimula atitudes autoritárias e individualistas, tratando os conflitos como confrontos. Já a cooperação considera os conflitos como parte do processo e fundamental para o crescimento ético e moral das crianças e jovens. Processos cooperativos levam ao crescimento do grupo, juntos, sempre buscando algo em comum. Nisso entram os Jogos Cooperativos, uma ferramenta da cooperação.

5 JOGOS COOPERATIVOS

Os Jogos Cooperativos surgiram como uma alternativa ao modelo de vida, principalmente ocidental, individualista e egocêntrico que prioriza o “eu” ao invés do “nós”. “Considerada como um valor natural e normal da sociedade humana, a competição tem sido adotada como uma regra em praticamente todos os setores da vida social.” (BROTTO, 2001, P. 45).

O prazer no Jogo está apenas em vencer, somos ensinados a isso em todos os aspectos da vida. Pelo fato de estarmos sempre em constante competição, as relações humanas praticamente se caracterizam pelo confronto e não pelo atuar junto, trabalhar em grupo. Para Spencer Kagan (1994, p.23:1) *apud* Brotto (2001, p. 45), “as crianças não jogam jogos competitivos, elas os obedecem”. Os Jogos Cooperativos vêm com um intuito libertador. Brown (1994, p. 25) diz que eles vieram para libertar da competição, da eliminação, das amarras para criar, da agressão física, exaltando a empatia para com o outro, a cooperação, estima e as formas de comunicação.

Cooperando usamos recursos de forma mais eficiente, uma vez que um grupo é maior que a soma de suas partes. A cooperação se aproveita da habilidade de cada membro, mas há o processo de interação que parece potencializar as habilidades individuais. A discussão entre colegas promove a descoberta e desenvolvimento de estratégias cognitivas superiores. Ainda, a coordenação de esforços e divisão de trabalho são possíveis tornando mais rápidas, criativas e complexas a resolução de problemas. Quando não se trabalha junto, por outro lado, é frequente a duplicação de esforços uma vez que alguém pode estar trabalhando independentemente e gastando tempo e energia para encontrar uma solução que já havia sido encontrada por outra pessoa. (BARATA, 2001, p. 6).

Com o processo Cooperativo, as pessoas passam a acreditar mais em si próprios e a confiar nos outros, se sentindo aceitas naquele espaço e tendo sua individualidade respeitada.

5.1 Primeiros passos

Mesmo antes de serem sistematizados e profundamente estudados, os Jogos Cooperativos já existiam há milhares de anos atrás onde comunidades tribais praticavam a vida cooperativamente. Entre esses povos podemos destacar os

Aborígenes (Austrália), Inut (Alasca), Arapesh (Nova Guiné), Tasaday (África) que dentro das tribos e em comunidade praticavam jogos, danças e outros rituais que hoje intitulamos como forma de cooperação. Isso era praticado de forma espontânea, intrínseca a essas populações como forma cultural. Segundo Terry Orlick (1982, p. 4) os Jogos Cooperativos começaram “há milhares de anos, quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida”.

Com o tempo fomos perdendo essas formas espontâneas e cooperativas, substituindo-as por padrões de reprodução de um sistema globalizado, onde cada vez mais se encontra sujeitos individualizados, seguindo uma vida egocêntrica tendo como base o meio capitalista que estamos inseridos.

Diante das demandas presentes em nossa sociedade, a cooperação vem como uma alternativa à competição excessiva que valoriza o individualismo e influencia cada vez mais as pessoas a obterem vitórias em cima de outras pessoas, o que faz esse ciclo de competição continuar girando e gerando mais ganho individual.

Os Jogos Cooperativos são resgates de nossa essência, visto que ninguém nasce competitivo, o que é socialmente adquirido. São jogos que valorizam e potencializam o que há de bom em cada um, os valores e atitudes que são benéficos para o crescimento de todos como um grupo, baseados no respeito, confiança, empatia e solidariedade, que visam uma melhora na qualidade de vida para todos.

Nos estudos de Weinstein & Goodman (1993) encontra-se a seguinte afirmação: “Existe a necessidade para criar modelos cooperativos de jogar juntos, para oferecer um equilíbrio diante da competição que nos envolve. Sem alternativas cooperativas as quais possamos escolher, nós não saberemos sobre quando a competição é o modo apropriado.”

Ou seja, consciente ou inconscientemente Jogos Cooperativos sempre existiram, mas foi na década de 50 que se tiveram suas primeiras formas de sistematização. Isso se deu nos Estados Unidos com a publicação do livro “Para Todos: Manual de Novos Jogos Cooperativos” de Ted Lentz, que foi o percussor de livros que abordam esse tema. Juntamente com Ruth Cornelius se destacaram ao apresentar importantes estruturas referentes ao tema. A partir de então, surgiram outros grandes nomes de estudiosos que expandiram o estudo dos Jogos Cooperativos, como Terry Orlick, canadense que é considerado um dos mais

conceituados e principais percussores dos Jogos Cooperativos que publicou o livro “Winning Through Cooperation” (em português “Vencendo a Competição”), reconhecido mundialmente como principal marco de compreensão dos Jogos Cooperativos, sendo na época considerado inovador. Ele pesquisou e retratou em seu trabalho a relação dos jogos com a sociedade, principalmente focada na educação, sendo quem introduziu os Jogos Cooperativos no ambiente escolar, iniciando na Educação Infantil no Canadá.

Em 1987 os Jogos Cooperativos têm seus primeiros passos dado na América Latina com a publicação do livro “Qué tal si Jugamos?” do educador Guillermo Brown.

5.2 No Brasil

No Brasil também há registrados de comunidades que praticavam desde sempre os Jogos Cooperativos, como por exemplo, os índios de alguns povos indígenas¹ que tem como conhecida e tradicional entre eles a “Corrida das Toras”, que obedece aos ritos tradicionais com seus significados social, religioso e esportivo, onde os participantes são divididos em dois grupos “rivais” e apenas um atleta de cada grupo carrega a tora, sendo revezada com os outros até chegar ao ponto final do trajeto. A tora pode ter diversos significados e símbolos dependendo da tribo.

Os Jogos Cooperativos chegaram de vez ao Brasil a partir de 1980 com Fabio Otuzi Brotto², um dos principais nomes e representantes dessa área no Brasil, tendo publicado “Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar”, pioneiro e grande marco na história dos Jogos Cooperativos no Brasil.

Inicialmente, essa temática focou em programas de Graduação e Pós Graduação em Educação Física e, com o tempo, foi conquistando outros espaços e outras áreas, como Pedagogia, Psicologia, Filosofia, entre outros. Em 2000, iniciou-se em Santos – SP o curso de Pós Graduação em Jogos Cooperativos.

¹ Alguns povos indígenas que praticam são os Krahôns, Xerentes e Apinajés.

² Formado em Licenciatura em Educação física pela Faculdade de Educação Física de Santo Andre (1981) e Bacharelado em Psicologia pela Universidade São Marcos (1989), possui mestrado em Jogos Cooperativos pela Universidade Estadual de Campinas (1999) e hoje é focalizador do Projeto Cooperação.

Em 1992 nasceu o Projeto Cooperação idealizado por Fabio Otuzi Brotto e Gisela Sartori Franco, sendo a primeira organização brasileira dedicada plenamente ao desenvolvimento de serviços e produtos integralmente voltados para a promoção da cooperação. A partir disso outros grandes projetos e eventos com foco no tema foram realizados, como o I e II Encontro de Jogos Essenciais e Jogos Cooperativos, que em seguida impulsionou a I Clínica de Jogos Cooperativos que ocorreu no CEPEUSP em 1995, com o propósito de reunir estudos e experiências realizadas no Brasil com intuito de formar uma “Rede de Jogos Cooperativos”.

A inserção do tema dentro dos programas de graduação e pós-graduação é um dos principais indicadores da importância e relevância do assunto em âmbito nacional, o que serviu como grande incentivo para mais interesses e, com isso, pesquisas e estudos acerca do tema, culminando em encontros, congressos, entre outros eventos, com enfoque nos Jogos Cooperativos, que fez com que a abordagem do tema só crescesse em âmbito nacional, tendo cada vez mais seu reconhecimento e valor reconhecidos.

5.3 Conceitos e Visões

Os Jogos Cooperativos são jogos de integração, união entre os participantes onde o foco é agregar e não segregar, evidenciando as relações interpessoais e a confiança do indivíduo. É jogado com os outros e não contra os outros, superando desafios e obstáculos onde o trabalho em equipe é fundamental para o sucesso.

O Jogo Cooperativo consiste em jogos e atividades onde os participantes jogam juntos, ao invés de contra os outros, apenas pela diversão. Através deste tipo de jogo, nós aprendemos a trabalhar em grupo, confiança e coesão grupal. A ênfase está na participação total, espontaneidade, partilha, prazer em jogar, aceitação de todos os jogadores, dar o melhor, mudar regras e limites que restringem os jogadores, e no reconhecimento que todo jogador é importante. Nós não comparamos nossas diferentes habilidades nem performances anteriores, nós não enfatizamos a vitória e a derrota, resultados ou marcas. (SOBEL, 1983, p. 1).

A intenção dos pesquisadores não é, como citado anteriormente, opor os Jogos Cooperativos aos Competitivos, mas sim, mostrar alternativas e diferentes percepções de relações humanas e formas com que podem ser trabalhadas essas

dimensões no campo social, sendo com jogos, esportes e brincadeiras. É preciso ampliar a visão acerca dessas atividades e de como somos influenciados por elas, pois o que se vive é refletido diretamente no jogo.

Ao re-conhecermos o Jogo e o Esporte como um campo de descoberta e encontro pessoal, onde Cooperação e Competição são partes-todo existindo cada qual em sua justa medida – nos tornamos capazes de não mais separar para excluir, e sim, aptos para descobrir e despertar competências pessoais e coletivas que colaborem para nos re-ligar uns aos outros e vivermos em Comum-Unidade. (BROTTO, 2001, p. 57).

Os Jogos Cooperativos vêm com o intuito de quebrar a visão de que somos seres isolados em constante busca da melhor posição, da vitória, mas sim, seres que conseguem identificar suas particularidades e integrar isso no todo.

Para Freire (1997, p. 117) o jogo não representa apenas o vivido, também prepara o devir. É no espaço livre de pressões que as habilidades (no caso, para se viver em sociedade) são exercitadas, podendo assim servir de suporte a outras de nível mais alto, quando necessárias. A cada momento nos expomos a situações que fazem com que sejam vivenciadas diversas experiências e sensações, possibilitando inúmeras formas de ver e viver esses momentos, e assim acontece nos jogos. As situações vivenciadas neles são expostas durante o cotidiano. Nisso, Brotto (2001, p.61) elencou diversas características que podem ser observadas dentro de um jogo e que faz com que torne mais visível a possibilidade de mudança de comportamentos competitivos para cooperativos.

Quadro 1. Características acerca da cooperação e competição elaborado por Brotto. (BROTTO, 1995, p. 61).

VER/ VIVER	OMISSÃO (Individualismo)	COOPERAÇÃO (Encontro)	Competição (Confronto)
Visão do Jogo	<ul style="list-style-type: none"> • Insuficiência • É impossível • Separação 	<ul style="list-style-type: none"> • Suficiência • Possível para todos • Inclusão 	<ul style="list-style-type: none"> • Abundância x Escassez • Parece possível só para um • Exclusão
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> • Ganhar sozinho 	<ul style="list-style-type: none"> • Ganhar... Juntos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ganhar... Do outro.

	<ul style="list-style-type: none"> • “Tanto faz” 		
O outro	<ul style="list-style-type: none"> • “Quem?” 	<ul style="list-style-type: none"> • Parceiro, amigo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adversário, inimigo.
Relação	<ul style="list-style-type: none"> • Independência • “Cada um na sua” 	<ul style="list-style-type: none"> • Interdependência • Parceria e Confiança 	<ul style="list-style-type: none"> • Dependência, rivalidade e desconfiança.
Ação	<ul style="list-style-type: none"> • Jogar sozinho • Não jogar • “Ser jogado” 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogar COM • Troca e criatividade • Habilidades de relacionamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogar CONTRA • Ataque e defesa • Habilidades de rendimento
Clima do Jogo	<ul style="list-style-type: none"> • Monótono • Denso 	<ul style="list-style-type: none"> • Ativação, atenção e descontração. • Leve 	<ul style="list-style-type: none"> • Tensão, stress e contração. • Pesado
Resultado	<ul style="list-style-type: none"> • Ilusão de vitória 	<ul style="list-style-type: none"> • Sucesso compartilhado 	<ul style="list-style-type: none"> • Vitória às custas dos outros.
Consequência	<ul style="list-style-type: none"> • Alienação, conformismo e indiferença. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vontade de continuar jogando... 	<ul style="list-style-type: none"> • Acabar logo com o jogo.
Motivação	<ul style="list-style-type: none"> • Isolamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Amor 	<ul style="list-style-type: none"> • Medo
Sentimentos	<ul style="list-style-type: none"> • Solidão • Opressão 	<ul style="list-style-type: none"> • Alegria (para muitos). • Comunhão (entre todos). • Satisfação, cumplicidade e harmonia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diversão (para alguns). • Realização (para poucos). • Insegurança, raiva, frustração.
Símbolo	<ul style="list-style-type: none"> • Muralha 	<ul style="list-style-type: none"> • Ponte 	<ul style="list-style-type: none"> • Obstáculo

5.4 Categorias

Terry Orlick (1989) *apud* Brotto (2001) esquematizou os Jogos Cooperativos em categorias para que sua integração em diferentes contextos ficasse mais fácil, as quais são descritas a seguir:

- **Jogos Cooperativos Sem Perdedores:** todos formam um único Grande Time. Poderíamos considerar que estes são jogos plenamente cooperativos, onde todos jogam juntos para superar um desafio comum, mas que principalmente, jogam pelo prazer de continuar a jogar juntos. Ex: “Navegar é (im)possível para todos!. **Objetivo comum:** navegar do “porto seguro” para o “ponto futuro”... todos juntos!; Os alunos são divididos em quatro grupos, com aproximadamente o mesmo número de integrantes; Cada um terá uma cadeira que representa uma parte do barco. Juntos, devem levar seu barco para o outro lado delimitado, sem tocar qualquer parte do corpo no chão. **Outros desafios:** não arrastar as cadeiras no chão.
- **Jogos de Resultado Coletivo:** “geralmente são bastante ativos e incorporam o conceito de trabalho coletivo por um objetivo ou resultado comum, sem que haja competição entre os times”. São atividades que permitem a existência de duas ou mais equipes. Há um forte traço de cooperação dentro de cada equipe e entre as equipes, também. A motivação principal está em realizar metas comuns, que necessitam do esforço coletivo para serem alcançadas. Ex: “Vôlei Infinito”. **Objetivo comum:** realizar o maior número de lançamentos consecutivos. Joga-se como um jogo de Vôlei convencional, porém com o objetivo de realizar o maior número de passes possível sobre a rede, dentro de um tempo determinado. Dependendo do grupo, permitir que a bola toque uma vez no chão. **Outros desafios:** acrescentar duas bolas, ao mesmo tempo; bolas com tamanhos variados; realizar inversões: aquele que lançar a bola para o outro lado da quadra, troca de lado, também.
- **Jogos de Inversão:** enfatizam 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, colocando-se uns no lugar dos outros. Desse modo, podem perceber com nitidez, que são, essencialmente, todos membros de um mesmo time. “O conceito rígido de times é derrubado, uma vez que s jogadores se alternam nos dois times. [...] Num certo sentido são todos um grande time que ajuda o outro, e vice-versa, de modo a desfrutar a atividade e o processo do jogo.” (ORLICK, 1989, p. 128). Ex: “Um time

Zoneado”. **Objetivo comum:** marcar gols e defender. Os alunos são divididos na quadra em 8 zonas, sendo que cada uma representa um time (A ou B); pode ficar mais de um nas zonas; cada um não pode sair da sua; passando a bola de zona em zona, o time A deve tentar fazer gol no time B, e vice-versa; quando feito o gol, há um rodízio de zona. (ex: quem estava na zona B, vai para a próxima zona A, fazendo com que todos troquem de zona).

- **Jogos Semi-Cooperativos:** são indicados para iniciar a aplicação dos Jogos Cooperativos em grupos de adolescentes, especialmente, num contexto de aprendizagem esportiva. A estrutura fortalece a cooperação entre os membros do mesmo time e oferece aos participantes a oportunidade de jogar em diferentes posições. Ex: “Cabeçobol”. **Objetivo comum:** fazer gols de cabeça. Baseado no Handebol convencional, os participantes podem apenas fazer gol de cabeça, sendo apenas realizado por meio do passe. Para defender o gol, dentro da área, não é permitido o uso das mãos e braços.

Essas são categorias diferentes, mas que não se excluem, pois em uma determinada atividade, dificilmente encontrara só um tipo de jogo, sendo então categorias interligadas.

6 JOGOS COOPERATIVOS E EDUCAÇÃO FÍSICA

A Educação Física trabalha diretamente com os jogos, brincadeiras e esportes, devendo proporcionar práticas coletivas para o desenvolvimento tanto motor quanto afetivo, social, cognitivo e cultural. Tem o papel de colocar os alunos em posição de sujeitos ativos perante suas atitudes e a sociedade, formando-os para que sejam capazes de terem atitudes de respeito, solidariedade, reconhecendo o meio que estão inseridos e suas manifestações corporais e culturais.

Os Jogos Cooperativos dentro da Educação Física assumem o compromisso de transformação de sujeitos, enxergando potenciais de integração, enaltecendo as individualidades, não o individualismo, oferecendo experiências para mudanças comportamentais em relação ao contexto em que vivem.

Correia (2006), ao trabalhar com Jogos Cooperativos na escola, adaptando-os das brincadeiras dos próprios alunos, diz que observou nisso método e uma oportunidade para estabelecer um diálogo mais próximo com as crianças. Ao permitir a participação das crianças, o docente coloca-se em condição de igualdade e estabelece um exemplo efetivo de como abrir caminho para cooperação, o diálogo, o aprendizado recíproco e a busca de convergências.

Abrindo esse caminho de comunicação e diálogo horizontal onde todos têm voz e são escutados, é proporcionado um ambiente democrático de construção em que cada um faz parte efetivamente e, além disso, os alunos se sentem parte do todo e fundamental para a construção do coletivo. A posição de ganhador não é mais importante, pois todos ganham juntos e sentem prazer em jogar juntos para a vitória do grupo.

A relação ganhador-perdedor não existe apenas no jogo. Também há entre patrão-empregado, rico-pobre, países “desenvolvidos-países subdesenvolvidos”. O patrão domina o empregado; o rico, o pobre. Nessa sociedade se reforça a relação de dominação, violência, destruição dos fracos pelos fortes. Poucos são os “ganhadores” e muitos, os “perdedores”. Do mesmo modo como se aceita normalmente que uma equipe ganhe de outra, também se aceita a dominação na sociedade. Acredita-se que aquele que ganha merece o triunfo, porque é mais forte. Igualmente se aceita que o dono da fábrica está onde está porque soube esforçar-se e trabalhar (Brown, 1994, p. 16).

É preciso fazer com que os alunos enxerguem nos Jogos Cooperativos uma estrutura cooperativa interligada ao meio que estão inseridos, se contrapondo a outras estruturas competitivas muito marcantes em nossa sociedade.

6.1 Abordagem pedagógica

O jogo no ambiente escolar se constitui como uma ferramenta pedagógica sendo uma forma de ensinar conteúdos, um meio de ensino, e não apenas uma prática descompromissada. É uma forma de criar novas maneiras de comunicação e linguagem, pois quando se joga a prática por si só já transmite muitas ideias e experiências, sendo às vezes mais construtivo do que a própria fala.

Terry Orlick (1989) falava que nós não ensinamos nossas crianças a terem prazer em buscar o conhecimento, nós as ensinamos a se esforçarem para conseguir notas altas. Da mesma forma, não as ensinamos a gostar dos esportes, nós as ensinamos a vencer jogos. Essa visão competitiva faz com que a prática corporal seja desgastante e muitas vezes desestimulante, pois em grande parte a prática é desvinculada dos aspectos cognitivos, afetivos, entre outros, fazendo com que as aulas de Educação Física não sejam significantes e nem contextualizadas.

É um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas de significado funcional. Para a pedagogia corrente, é apenas um descanso ou desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos seus jogos e muito menos a forma constante de que se revestem os jogos infantis, simbolismo ou ficção, por exemplo. (PIAGET, ano1985, p. 158 *apud* FREIRE, 1997, p. 115).

Muitas vezes as aulas de educação física são vistas como momentos dos alunos extravasarem tensões acumuladas ao longo do dia escolar em que passam, na maior parte do tempo, sentados.

Voltando aos Jogos Cooperativos; a prática cooperativa na Educação Física não representa negar a competição, pois nela mesma há a presença dos esportes que, por si só, já são competitivos.

É possível que percebamos melhor a destrutividade da competição no esporte do que na vida em sociedade, mas é nesta que ela, de fato, destrói. O jogo e o esporte têm um caráter revelador que pode nos

facilitar observar aspectos normalmente camuflados de nossas condutas. (FREIRE, 1997, p. 150).

A representação da competição por meio dos esportes, brincadeiras e jogos nas aulas de Educação Física espelham as atitudes individualistas e competitivas da sociedade, mas não é acabando com a competição que isso irá mudar, mas sim, é necessário transformar a visão e o modo como é tratada e valorizada. Ao invés de serem vistos apenas como vencedores e perdedores, essa transformação vem no sentido de refletir na relação com o outro, reconhecendo seu valor no jogo, brincadeira ou esporte. O meio escolar é fundamental para eliminar formas culturais que reproduzam tais atitudes que incitem ao egoísmo, egocentrismo, individualismo, entre outros, desenvolvendo com isso características humanas.

Para Freire (1997) a aquisição de uma nova forma de jogo não exclui as anteriores. Assim é que a criança, quando se envolve com suas fantasias, não o faz puramente na imaginação: a fala e os gestos corporais acompanham a atividade mental, inclusive porque, sendo assim, mantém-se com o mundo das coisas concretas um vínculo permanente.

Durante o jogo de regras, por mais que a atividade pareça 'séria', comprometendo profundamente seus praticantes com objetivos coletivos, não se escapa à fantasia, aos voos da imaginação. Quanto à atividade sensório-motora de qualquer jogo de regras, não é necessário discuti-la, tal a evidência com que se apresenta.

O jogo contribui para o desenvolvimento de uma relação professor-aluno, onde a base é o respeito, a admiração e o principal objetivo, a aprendizagem. Esta relação estabelecida neste momento lúdico favorece a possibilidade de aprender com o outro.

Piaget (1975), importante pesquisador do desenvolvimento infantil, descreveu três estruturas que caracterizam o jogo nas fases iniciais de desenvolvimento da criança, que são os jogos de exercícios (sensório-motores e do pensamento), simbólicos e de regra.

- **Jogos de exercícios sensório-motores:** marcam o começo da atividade lúdica que vai do nascimento até a fase do surgimento da linguagem (dos 4 aos 18 meses de vida, aproximadamente). Diante de um objeto novo ou destinado à diversão, a criança o manipula,

constrói/destrói, tendo como objetivo final o movimento pelo movimento, a manipulação pela manipulação.

- **Jogos simbólicos:** surgem com o aparecimento da linguagem indo até dos 2 até aproximadamente 6 anos de idade. Neste as funções são de compensação, realização dos desejos e resolução de conflitos, obviamente somado ao prazer do brincar e de integrar a realidade nesta dinâmica. É uma forma da criança assimilar o eu. É também um meio de auto expressão: ao reproduzir os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno, etc.) a criança imita situações da vida real e pode ir elaborando maneiras de lidar com seus conflitos.
- **Jogos de regras:** surgem entre 5 e 7 anos, quando a criança começa a deixar a fase egocêntrica e passa a adquirir uma atividade mais socializada. O estabelecimento de regras pode ser feito de duas formas: transmitidas ou espontâneas. Quando são transmitidas compõem-se de uma ação dos mais velhos sobre os mais novos, ou seja, de geração em geração. Porém, quando feitas de forma espontânea é algo de natureza contratual e momentânea. As duas formas podem aparecer no momento da brincadeira.

Por meio dos jogos de regras, as crianças não somente desenvolvem os aspectos sociais, morais e cognitivos, como também políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural no qual as crianças são motivadas a cooperar para elaborar as regras. (PIAGET *apud* FRIEDMANN, 1996, p.33)

Portanto, o espaço da Educação Física precisa ser entendido como um ambiente que favorece o crescimento do indivíduo solidário, aprimorando suas habilidades motoras, cognitivas e afetivas, tendo a prática de atividade física atrelada ao contexto social e cultural, buscando construir e desenvolver relações respeitadas e autonomia, para que a convivência em comunidade seja mais saudável.

6.2 Papel do educador

A reflexão acerca do papel do educador dentro da perspectiva pedagógica é fundamental para a construção de ambientes agradáveis de ensino-aprendizado, como o escolar. O professor tem o desafio de proporcionar aos alunos meios de ensino para a construção de suas potencialidades, abrindo caminhos e direcionando-os ao longo do processo, ciente de que está em constante trabalho de troca de conhecimentos, onde professores e alunos aprendem juntos.

O uso de jogos, brincadeiras e do esporte na Educação Física é significativo para a construção desse ambiente onde os alunos se sintam instigados a se auto conhecerem e enxergarem em si próprio um sujeito ativo que faz parte de um todo. O ambiente cooperativo se alia a todas essas ferramentas de ensino proporcionando experiências de desenvolvimento de confiança e autoestima, favorecendo o reencontro com a identidade pessoal.

Existe uma linha de pesquisa denominada Pedagogia do Esporte que se dedica a estudar os princípios educativos acerca do Esporte e suas formas de ensino-aprendizado, ultrapassando concepções em que coloca o Esporte como mera prática física. Nessa concepção, os movimentos passam a ter significados, alinhados a uma formação humana.

Essa concepção se relaciona diretamente com os Jogos Cooperativos, provocando transformações nos sujeitos e em suas ações tendo o Jogo e o Esporte como peça central dessa mudança.

Para uma evolução social do esporte, os educadores devem entregar-se totalmente e, certamente, é difícil educar através do esporte de competição em uma sociedade materialista. Para tanto, é fundamental resgatar sempre os valores éticos e morais nos adolescentes, caracterizando-se assim um esporte com finalidades educativas. O segredo está em descobrir qual seria o ponto de intersecção entre o ideal e o real. (MONTAGNER, 1993, p. 91).

O Esporte é um ótimo exemplo de como o papel do educador pode transformar o indivíduo. Ao retratá-lo evidenciando as características competitivas e excludentes, as crianças e adolescentes passaram a ter tais características como valores, sendo que é possível tratar do Esporte como meio de transformação das dimensões sociais

e democráticas, resgatando aspectos lúdicos. Prado (1995) *apud* Brotto (2001) apresenta três princípios de ação cultural e educacional:

- O atleta cidadão: o esporte como um direito de cidadania;
- O resgate do lúdico: resgatar a cultura lúdica, re-criar sem preconceitos os modelos esportivos clássicos e populares, difundindo atividades mais próximas e motivantes ao “corpo não olímpico”;
- Esporte para todos: tendo como grande desafio, o método.

Brotto (2001, p.62) diz que Educadores, Técnicos Esportivos e outros profissionais envolvidos com dinâmica do Jogo e do Esporte, podem favorecer a mudança das estruturas e regras do jogo para iniciar uma transformação nas atitudes pessoais e relacionamentos sociais.

Um educador precisa sempre, a cada dia, renovar sua forma pedagógica para, da melhor maneira, atender a seus alunos, pois é por meio do comprometimento e da “paixão” pela profissão e pela educação que o educador pode, verdadeiramente, assumir o seu papel e se interessar em realmente aprender a ensinar. (FREIRE, 1996, p.31).

Proporcionar experiências significativas na vida das crianças e adolescentes buscando a construção de sujeitos solidários é papel fundamental do educador, despertando os princípios de aproximação na busca de ambientes mais sinceros e compartilhados.

6.3 Convivência e Interdependência

Vivemos cotidianamente interligados com os outros, querendo ou não. Estamos o tempo todo estabelecendo relações, e isso faz parte de nossa essência. Para estabelecermos relações saudáveis, a convivência precisa ser baseada no respeito, cuidado, empatia e solidariedade. Pelo fato de vivermos em sociedade, a interdependência se mostra intrínseca.

Ao jogarmos cooperativamente vivenciamos situações em que a convivência precisa ser tratada com cooperação, desafiando a buscar soluções para as situações do jogo com respeito à individualidade, ampliando o leque de possibilidades de resolução e, com isso, instigando a autonomia. Essas são formas de resgatar manifestações que ficaram mascaradas ao passo que uma sociedade baseada no

capital, egoísta e individualista foi sendo estabelecida. Esse resgate é um retorno de nós mesmos para com os outros, em um exercício contínuo de convivência.

Segundo Brotto (2001), aprendendo a jogar cooperativamente descobrimos que podemos criar inúmeras possibilidades de participação e inclusão através da modificação gradativa das regras e estruturas básicas do jogo.

Brotto (2001) propõem uma sistemática que para ele é um dos principais eixos da Pedagogia da Cooperação, a “Ensinagem Cooperativa”. Essa dinâmica de ensino-aprendizagem tem a convivência, consciência e transcendência em seu eixo. Ele diz que a pedagogia dos Jogos Cooperativos se apoia na interdependência dessas dimensões que são:

- Ter a vivência compartilhada como o contexto fundamental para a aprendizagem. É preciso experimentar para re-conhecer a si mesmo e aos outros;
- Criar um clima de cumplicidade entre os praticantes, incentivando-os a refletir sobre a vivência do Jogo e sobre as possibilidades de modificar comportamentos, relacionamentos e até o próprio Jogo, na perspectiva de melhorar a participação, o prazer e a aprendizagem de todos;
- Ajudar a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso, experimentar as mudanças propostas e integrar no Jogo e na vida, as transformações desejadas.

A partir da convivência em grupo e comunidade, todos podem partilhar da comunicação para tomada de decisão e resolução de conflitos, experimentando situações novas para buscar uma transformação.

Os Jogos Cooperativos também são uma forma de resolução de conflitos por facilitar a comunicação e diálogo entre as pessoas, como já falado anteriormente. O diálogo, análise, respeito e a abertura para expressividade facilitam esse processo. Brown (2001) resume uma educação para resolução de conflitos a partir de alguns pontos:

- **Criar um ambiente:** é importante ajudar a criar um ambiente de cooperação, solidariedade e comunicação. Assim podemos superar as atitudes de confronto e do ganha/perde nas situações de conflito. Muitas vezes, o conflito é percebido como uma situação de “ganhar/perder” e com o Jogo Cooperativo, podemos inverter a situação para que se perceba que é possível buscar soluções “ganha/ganha”.

- **Reconhecer o conflito:** é necessário reconhecer os conflitos que surgem e suas causas para saber propor uma solução e iniciar o diálogo e a reflexão da situação. Se o Jogo Cooperativo ajuda a criar um ambiente de comunicação, o próximo passo pode ser tratar de reconhecer situações de conflitos que já existem no grupo. O Jogo Cooperativo ajuda a gerar participação e envolvimento de todos. Estes são, sem dúvida, elementos importantes na resolução de conflitos.
- **Pensamento criativo:** acompanhá-los no processo de gerar diferentes possibilidades de resolução de conflitos. Temos que enfatizar que, para uma situação de conflito, pode haver mais de uma solução. Por isso é necessário haver um espaço que propicie o surgimento de muitas ideias, modificá-las e re-criar novas com as que surgem e, especialmente, de compreender que, possivelmente, existe mais de uma maneira de resolver conflitos. O Jogo Cooperativo serve para criar espaços de criação coletiva, de flexibilidade e da busca de soluções.
- **Compreender a ideia das consequências das ações propostas:** é necessário haver um passo de reflexão sobre as possíveis consequências de cada ideia. Isto não significa julgar as ideias sem entender que cada ação terá uma consequência.

Todos esses pontos favorecem o processo de resolução de conflitos. Mesmo podendo ser lento e demandar certo tempo, é uma forma de construir um ambiente democrático e coletivo, não tendo soluções impostas por professores, diretores, etc. É um trabalho de escuta, diálogo, participação e não violência. Ao desenvolver a capacidade de ouvir o outro, passamos a nos colocar em seu lugar e repensar o que gostaríamos ou não de receber dos outros. “A resolução de conflito parte de uma comunicação horizontal e dialógica. Isto significa que a ênfase está na escuta, na capacidade de entender o outro, de se colocar em seu lugar, de ver outro ponto de vista. Portanto, o conceito de uma comunicação para a resolução de conflitos implica desenvolver a capacidade de empatia, a escuta ativa e o diálogo.” (BROWN, 2001).

7 ALGUNS EXEMPLOS NA PRÁTICA

A seguir, algumas possibilidades de jogos cooperativos que podem ser utilizados para as finalidades expostas neste trabalho, não limitando ou subestimando a grande quantidade elaborada e publicada.

- **Futepar**

Objetivo: trabalha limites físicos e cooperação com o outro

Desenvolvimento: inicia-se como em um jogo de futebol normal, mas com os participantes em duplas com as mãos amarradas.

Variações: duas bolas em jogo; a dupla que marcar gol muda de time; se soltarem as mãos, ponto para a outra equipe; pode também ser jogado com as pernas amarradas.

- **Volençol**

Objetivo: promover respeito, confiança mútua, harmonização de ritmos pessoais e coordenação de esforços para realizar uma meta comum.

Desenvolvimento: os participantes formam pequenos grupos, segurando um lençol (podem ser toalhas ou retalhos de cobertor ou similar) cada grupo; distribuídos nos dois lados da quadra de vôlei, procuram lançar a bola com o “lençol”, de um lado para o outro, o maior número de vezes.

Variações: permitir que a bola toque uma vez no chão; utilizar mais que uma bola; o grupo que lançar a bola para o outro lado, troca de lado também.

- **Dança das cadeiras cooperativas**

Objetivo: trabalhar o sentimento de escassez; conquista grupal. “Sair da zona de conforto”.

Desenvolvimento: cada participante tem uma cadeira, menos um; ao som da música todos devem andar em volta das cadeiras; quando a música parar todos devem sentar, inclusive quem não tiver cadeira, podendo sentar no colo de alguém; quando todos sentarem, tirar mais uma cadeira, e assim por diante.

- **Basquete amigão**

Objetivo: fortalecer a cooperação intra-grupal (dentro do próprio time).

Desenvolvimento: inicia-se como um jogo de basquete “normal” e aos poucos vão sendo aplicadas algumas regras, como: a bola deve ser passada por todos os jogadores do time antes de poder ser arremessada à cesta; todos passam pelas posições de armador, pivô, ala, etc.; a bola deve ser passada alternadamente entre homens e mulheres; quem fizer cesta troca de time.

Variações: pode-se considerar pontos para os arremessos que tocam no aro (por exemplo, 1 ponto) ou até mesmo a tabela (0,5 ponto). Outras regras podem ser construídas coletivamente.

- **Rua e Avenida (Pega-pega humano)**

Objetivo: trabalhar reflexo, concentração e rapidez. Criação de estratégia, enfrentamento de novas situações, empenho e perseverança.

Desenvolvimento: escolher duas pessoas (uma pra ser o “pegador” e a outra o “pegado”) as outras são obstáculos; formar várias fileiras horizontais e verticais com as pessoas “obstáculos” com os braços esticados; inicia-se um pega-pega por entre as pessoas “obstáculos”, de forma que os mesmos não podem ser encostados; o pegador tem o poder de mudar a posição das pessoas “obstáculos” falando RUA ou AVENIDA. Quando o pegador disser RUA, todos os obstáculos se viram automaticamente para a direita, mantendo os braços esticados e, desta forma irão fazer a fileira na vertical. Isso irá dificultar o pega-pega.

- **A cobra**

Objetivo: colaboração entre todos; desafio comum.

Desenvolvimento: grupo em círculo, de mãos dadas e SEM juntas as duas pontas, de forma que uma das pontas é a cabeça e a outra é o rabo; a cabeça da cobra deverá pegar o rabo sem que as mãos sejam soltas.

- **Nó Humano**

Objetivo: trabalhar comunicação; comportamento em situação de tensão; respeito pelo espaço do outro.

Desenvolvimento: o focalizador coloca uma música bem alta e pede que todos dançam; quando a música parar todos deverão imediatamente dar as mãos; cada mão deve ser dada para uma pessoa diferente e todos devem estar ligados entre si;

não pode dar as mãos para a pessoa do seu lado; precisam desatar o nó sem soltar as mãos.

Variações: pode ser feita sem a música; pedir para todos se juntarem em um “bolinho” no centro e, de olhos fechados dar as mãos para duas pessoas.

- **A Fortaleza**

Objetivo: trabalhar o sentimento de equipe e o trabalho em grupo.

Desenvolvimento: formam-se dois círculos concêntricos de participantes; cada círculo tem idêntico número de participantes; no círculo de fora, os integrantes ficam de mãos dadas; o jogo implica em que o círculo de dentro ultrapasse o círculo de fora e, para isso, contará com um minuto (ou tempo definido pelo grupo); o círculo de fora, naturalmente, tratará de impedir a saída dos adversários; terminado o minuto, contam-se quantos conseguiram sair.

- **Sentando Juntos**

Objetivo: trabalha a definição de estratégias conjuntamente, a confiança e a conquista grupal; acreditar no apoio que o “outro” pode me proporcionar.

Desenvolvimento: todos dão as mãos e formam um círculo; ao Sinal do Facilitador, todos devem soltar as mãos e virar para a direita, formando então uma fila indiana em círculo; ao sinal do focalizador todos devem dar alguns passos para o lado esquerdo (para dentro do círculo) até que a distância entre cada participante fique pequena; ao sinal do facilitador todos devem sentar no colo da pessoa que está imediatamente atrás, SEM CAIR; feito isso, todos devem levantar as mãos e bater palmas (o que prova que não estão se segurando uns nos outros, e sim realmente apoiados).

- **Jogo do Dragão**

Objetivo: cuidado e respeito entre as pessoas; trabalho em conjunto.

Desenvolvimento: os participantes formam um círculo em pé; dentro do círculo duas pessoas fazem o “corpo do dragão” (uma é a cabeça e outra é o rabo) e posicionam-se uma na frente da outra, com as mãos do integrante de trás, nos ombros ou na cintura do da frente, de forma a ficarem ligados; os outros integrantes do grupo (em círculo) têm uma bola, e o objetivo é acertar o rabo do dragão; o grupo que estiver no círculo tem que trabalhar junto para que acertem o “rabo do dragão”; quem acertar o “rabo do dragão” vai para o lugar do mesmo, OU entra entre o “rabo” e a “cabeça” e

vai aumentando o corpo do “dragão” e conseqüentemente dificultando a mobilidade do mesmo.

8 CONSIDERAÇÕES

Os Seres Humanos são considerados seres sociais, o que os faz buscarem estabelecer relações com os outros. Essa forma como nos relacionamos é reflexo do meio que estamos inseridos, ou seja, por vivermos em uma sociedade predominantemente competitiva, nossas relações serão um resultado disso, nos tornando, por consequente, seres individualistas e egocêntricos.

A escola é um ambiente que proporciona a construção e desenvolvimento de valores nos alunos, e a Educação Física, por sua vez, não foge desse propósito. A prática da Educação Física também pode favorecer a socialização dos alunos, integração com o ambiente externo, levando em consideração a diversidade cultural e individualidade de cada um.

Nesse estudo foi possível observar o contexto histórico da Educação Física, começando por movimentos espontâneos onde a sobrevivência era determinante para a prática, até ser sistematizada tendo diversas tendências dependendo da cultura dominante, como terapêutica, espiritual, ginástica que, por sua vez, estabeleceu características militares e higienistas. Aos poucos a Educação Física foi se apropriando de concepções pedagógicas condizentes com a formação crítico-social do aluno, favorecendo o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas, sensoriais e afetivas.

Com isso surgem os Jogos Cooperativos como uma abordagem pedagógica que possibilita explorar as relações de forma mais horizontal, aproximando o professor do aluno e facilitando os processos de ensino e aprendizagem, de forma que potencialize a individualidade de cada um integrando-o no coletivo, transmitindo o valor que cada um tem para construção do todo, favorecendo a socialização dos alunos e melhores relações humanas.

O presente estudo pesquisou autores que abordam a temática dos Jogos Cooperativos com um enfoque para o ambiente escolar, e pode concretizar a importância dos mesmos para a integração dos alunos e para a construção do sujeito solidário, além da importância do educador em socializar o conhecimento.

A partir da literatura foi possível observar a relevância do tema dentro do ambiente escolar, evidenciando o papel do Educador para a transformação de valores e como os Jogos Cooperativos, uma vez trabalhados dentro das aulas de Educação

Física, auxiliam na construção do sujeito solidário e autônomo que, a partir do diálogo e do respeito, conseguem resolver conflitos do dia a dia, buscando relações mais sinceras. Essa transformação se dá tanto na prática das atividades físicas quanto nas reflexões de determinadas ações, instigando o pensar às atitudes egocêntricas, individualistas, entre outras, além de que, quando se joga cooperativamente, é possível enxergar as possibilidades de adaptações de regras e estruturas, tanto para jogos, como para as brincadeiras e para os esportes.

Por estarmos em constante socialização, necessitamos cada vez mais desenvolver maneiras de relações sinceras onde é possível resolver um conflito sem atrito, estabelecendo diálogos ao mesmo tempo em que a capacidade de ouvir é aguçada e, por meio de jogos, brincadeiras e do esporte, fica evidente como o aluno se sente instigado a conhecer a si próprio ao passo que se abre para o lúdico, desenvolvendo confiança e autoestima. Ao trabalhar as práticas de forma cooperativa, o indivíduo poderá desenvolver tais características como valores próprios.

É necessária uma mudança na visão do real papel da Educação Física para os alunos; em especial, por parte do professor, mas também, de todos os membros da estrutura escolar. E, dentro dessa perspectiva, cabe ao professor de Educação Física proporcionar um ambiente democrático de práticas e diálogos para a construção do sujeito autônomo e solidário.

Com isso, os Jogos Cooperativos possibilitam uma transformação de atitudes por meio do lúdico, onde se une a atividade física com o desenvolvimento de habilidades motoras, afetivas, cognitivas e sensoriais em que os alunos são sujeitos ativos na prática e em seu desenvolvimento, enxergando suas individualidades e potencializando suas capacidades de reflexão, ação e resolução de conflitos, exercitando o ouvir e laços sinceros, o que o levará a desenvolver valores de respeito, solidariedade, empatia e ética. É a partir dos momentos lúdicos com espaço livre de pressão que habilidades e valores se mostram.

Dessa forma, as respostas para os questionamentos iniciais do trabalho ficam evidentes ao longo do estudo ao passo que se observa como o educador pode usar dos Jogos Cooperativos para criar um ambiente democrático de construção de valores, onde os alunos criam laços de socialização a partir do respeito e da empatia, ajudando na formação do sujeito solidário e autônomo, capaz de resolver conflitos usufruindo da capacidade de escuta e do diálogo.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, O. R. B. R; FROTA, P. R. O. **Educação Física em questão: resgate histórico e evolução conceitual.** Universidade Federal do Piauí. Piauí, 2013. Disponível em: <http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/eventos/evento2002/GT.1/GT1_5_2002.pdf>. Acesso em: 8 set. 2017.
- BARATA, K. M. A. Competição ou cooperação. O que dá menos trabalho... em Equipe? **Revista Jogos Cooperativos.** São Paulo, v. 1, 2001.
- BENTO, J. O. **Desporto “Matéria” de Ensino.** Lisboa: Caminho, 1987.
- BETTI, M. **O que a semiótica inspira ao ensino da Educação Física.** [S.I.]: Discorpo, 1994.
- BETTI, M.; ZULIANI, L. R. **Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas.** Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, ano 1, n. 1, 2002.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos.** Se o importante é competir, o fundamental é cooperar. São Paulo: Cepeusp, 1995.
- BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos.** O jogo e o esporte como um exercício de convivência, Santos: projeto cooperação, 2001.
- BROWN, G. Jogos Cooperativos como auxiliar na resolução de conflitos. **Revista Jogos Cooperativos.** São Paulo, v1 , 2001.
- BROWN, G. **Jogos Cooperativos: teoria e prática.** São Leopoldo: Sinodal, 1994.
- CASTELLANI, L. F. **Educação Física no Brasil: a história que não se conta.** Campinas, SP: Papirus, 1988.
- DEUTSCH, M. Cooperation and competition: the norms of cooperation. In: Coleman, P. T. **Conflict, interdependence and justice: the intellectual legacy of Morton Deutsch.** New York: Springer, 2011.p. 23-40.
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física.** São Paulo: Scipione, 1997.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção leitura).
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.
- KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte.** 4. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2000.
- MANACORDA, M. A. **História da Educação da Antiguidade aos Nossos Dias.** São Paulo: Cortez, 2001.
- MATTOS, M. G.; NEIRA, M. G. **Educação física infantil: Inter-relações movimento, leitura, escrita.** São Paulo: Phorte Editora, 2007.

MONTAGNER, P. C. **Esporte de competição x educação? O caso do Basquetebol.** 1993. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação: Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 1993.

OLIVEIRA, V. M. **O que é Educação Física.** São Paulo: Brasiliense, 1983.

ORLICK, T. **Vencendo a competição.** São Paulo: Círculo do Livros, 1989.

PIEROTTI, J. A. **Caderno de jogos cooperativos.** Disponível em:
<https://redearacati.files.wordpress.com/2013/11/jogos_cooperativos_02.pdf> Acesso em: 14 set.2017.

RAMOS, J. J. **Os exercícios físicos na história e na arte.** São Paulo: Ibrasa. 1982.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO (Paraná). Jogos dos Povos Indígenas. 2010. Disponível em:
<<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=218#corrida>>. Acesso em: 14 set. 2017.

SESC/SÃO PAULO. Jogos Cooperativos: um exercício de COM-Vivência. **Festival de Jogos Cooperativos.** Um exercício de Com-Vivência. [200-?]

SOBEL, J. **Everybody wins:** non-competitive games for Young children. New York: Walker Publishing Company, Inc., 1983.

SOARES, C. L. **Educação Física:** raízes europeias e Brasil. Campinas: Autores Associados, 1994 (Coleção educação contemporânea).

VINHA, T. P.; TOGNETTA, L. R. P. **Construindo a autonomia moral na escola:** os conflitos interpessoais e a aprendizagem dos valores. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 9, n. 28, p. 525-540, set/ dez, 2009.

WEINSTEIN, M.; GOODMAN, J. B. **Playfair, everybody's guide to noncompetitive play.** 10.ed. San Luis Obispo: Impact, 1993.

Rio Claro, 2017

Aluno: Isadora Corder Molinari

Orientador: Prof Dr Luiz Augusto Normanha