

JOGOS COOPERATIVOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NO ESPORTE

JUEGOS COOPERATIVOS COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE Y DESARROLLO EN EL DEPORTE

Stênio Vinicius Ferreira dos Santos 1
Roseni Aparecida de Moura 2
Diego Neves de Sousa 3
Cleiton Silva Ferreira Milagres 4
Poliana Oliveira Cardoso 5

Gestor de Cooperativas (UFT). E-mail: steniovinicios11@gmail.com **1**

Dra. Extensão Rural(UFV). Professora do Curso Tecnologia em Gestão de Cooperativas (UFT). E-mail:roseni.moura@mail.uft.edu.br **2**

Doutorando em Desenvolvimento Rural pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). E-mail: diego.sousa@embrapa.br **3**

Doutorando em Desenvolvimento Regional (UFT). Professor do curso de Gestão de Cooperativas (UFT). E-mail: cleiton.milagres@mail.uft.edu.br **4**

Doutoranda em Extensão Rural (UFV). E-mail: policardoso_27@hotmail.com **5**

Resumo: Os jogos cooperativos são sempre mencionados como uma possibilidade viável de criar um ambiente de cooperação em diferentes contextos de ensino aprendizagem. Assim, este artigo tem como objetivo analisar a percepção dos alunos acerca da utilização de jogos cooperativos no desempenho e na integração das equipes na prática de esportes. Para tanto, foram selecionados três jogos cooperativos e aplicados em três turmas do ensino fundamental na rede pública do município de Wanderlândia, Tocantins. Participaram das atividades cinquenta e cinco alunos, com faixa etária entre 11 a 18 anos. Os resultados apontam para a necessidade de criação de projetos pedagógicos que promovam os jogos cooperativos no âmbito escolar, com intuito de melhorar a vivência escolar e o aprendizado dos alunos.

Palavras Chave: Práticas cooperativas. Cooperação. Ensino aprendizagem.

Resumen: Los juegos cooperativos siempre se mencionan como una posibilidad viable de crear un ambiente de cooperación en diferentes contextos de enseñanza aprendizaje. Así, este artículo tiene como objetivo analizar la percepción de los alumnos acerca de la utilización de juegos cooperativos en el desempeño y en la integración de los equipos en la práctica de deportes. Para esto, fueron seleccionados tres juegos cooperativos y aplicados en tres grupos de la enseñanza fundamental en la red pública del municipio de Wanderlândia, Tocantins. Participaron de las actividades cincuenta y cinco alumnos, con grupo de edad entre 11 a 18 años. Los resultados apuntan a la necesidad de crear proyectos pedagógicos que promuevan los juegos cooperativos en el ámbito escolar, con el fin de mejorar la vivencia escolar y el aprendizaje de los alumnos.

Palabras clave: Prácticas cooperativas. Cooperación. Enseñanza aprendizaje.

Introdução

Existe uma tendência de que os pais não ensinam as crianças a ter prazer na busca pelo conhecimento, mas, sobretudo para que se esforcem a conseguirem notas altas e serem consideradas as melhores da sala de aula. A mesma situação ocorre com o esporte, ou seja, não ensinam a gostar das modalidades esportivas, mas a vencerem os jogos (VILA; SANTANDER, 2003). Isso motiva uma situação competitiva entre as crianças que desde cedo são ensinadas que a realização dos seus próprios objetivos impedem a realização dos objetivos das demais (BROWN, 2001).

Os jogos cooperativos surgem da preocupação de que o ser humano é competitivo por natureza e, como consequência, que as relações sociais que permeiam a sociedade se baseiam na filosofia da competição. Desse modo, a utilização dos jogos cooperativos em ambientes escolares se pauta pela ideia de que o objetivo e a diversão estão ligados às metas coletivas, tendo como premissas básicas a: i) participação coletiva; ii) melhoria no relacionamento; e iii) criatividade (VILA e SANTANDER, 2003).

Neste contexto, o presente estudo objetivou analisar a percepção dos alunos acerca da utilização de jogos cooperativos no desempenho e na integração das equipes na prática de esportes. Ou melhor, como a aplicação de jogos cooperativos pode contribuir no ensino aprendizagem e desenvolvimento do esporte no âmbito escolar.

Justifica-se a escolha dessa temática a experiência de um dos autores deste trabalho em ministrar aulas de handebol no Programa “Mais Novo Educação”¹, no Colégio Nossa Senhora da Conceição, localizado no município de Wanderlândia, Tocantins. Neste caso, notou-se tradicionalmente que os alunos do ensino fundamental da rede pública são estimulados a jogar de forma competitiva. Por isso, a motivação em trabalhar com os jogos cooperativos a fim de minimizar este diagnóstico.

Diante do ambiente de alta competitividade, vislumbrou a possibilidade de realizar atividades de intervenção social utilizando os jogos cooperativos como alternativa de aumentar o desenvolvimento e a integração entre as diferentes equipes de escolares no ambiente das escolas públicas do supracitado município.

Assim, este trabalho buscou responder: *em que medida a utilização de jogos cooperativos pode auxiliar no desenvolvimento e na integração de equipes na prática de esporte em escolas públicas?*

O artigo está dividido em quatro partes, além desta introdução. Na primeira buscou-se realizar estudo da arte conceituando jogos cooperativos e como se dá sua prática no esporte. A segunda apresenta os aspectos metodológicos da pesquisa, evidenciando os jogos escolhidos. Na terceira seção são demonstrados os resultados da aplicação dos jogos. Por fim, na quarta seção são feitas as considerações finais deste estudo.

Referencial conceitual

Esta seção tem como objetivo apresentar aspectos conceituais sobre os jogos cooperativos, bem como entender como se dá o uso dos mesmos na prática de esporte. Para tanto, utilizou-se principalmente os conceitos de Brotto (1999), pois se trata de uma referência nesta área à medida que foi percussor dos jogos cooperativos no Brasil.

¹ Por meio da Portaria do MEC nº 1.144/2016 e regido pela Resolução FNDE nº 5/2016, o Ministério da Educação fundou o programa “Novo Mais Educação”, substituindo o antigo programa Mais Educação. O objetivo do Novo Mais Educação é melhorar a aprendizagem em língua portuguesa e matemática no ensino fundamental, por meio da ampliação da jornada escolar de crianças e adolescentes. Em 2017, o programa foi regido e implementado por meio da realização de acompanhamento pedagógico em língua portuguesa e matemática e do desenvolvimento de atividades nos campos de artes, cultura, esporte e lazer, impulsionando a melhoria do desempenho educacional. Tem como atores partícipes do programa: Coordenador do Programa no âmbito da Secretaria Estadual, Distrital e Municipal de educação; Articulador da Escola, responsável pela coordenação e organização das atividades do programa na escola; Mediador da Aprendizagem, responsável pela realização das 7 (sete) horas de atividades de livre escolha da escola. O programa iniciou no Colégio Nossa Senhora da Conceição, no dia 28 de janeiro de 2012. Atualmente as atividades realizadas são voltadas para a área da matemática, português, futsal e handebol (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2016).

Aspectos sobre os jogos cooperativos

De acordo com Gonçalves e Fischer (2007), os jogos cooperativos não é uma prática esportiva contemporânea. Teve seu início nos primitivos jogos de guerra (Vila e Santander, 2003), através da união de membros tribais, que se reuniam para celebrar a vida em conjuntos. Muniz (2010) corrobora na discussão ao relatar que os mesmos são uma manifestação cultural observado desde as civilizações primitivas.

A esse respeito, Brotto (1999, p. 66-67), precursor dos jogos cooperativos no Brasil, argumenta que:

Alguns povos ancestrais, como os Inuit (Alaska), Aborígenes (Austrália), Tasaday (África), Arapesh (Nova Guiné), e os índios norte-americanos, entre outros, ainda praticam a vida cooperativamente. Através da dança, do jogo e outros rituais, como por exemplo, a tradicional “Corrida das Toras”, dos índios Kanela, no Brasil. (BROTTO 1999, p. 66-67).

Contudo, como assinala Soler (2002), a sistematização dos jogos cooperativos é datada de 1950 graças ao estudioso americano Ted Lentz, que foi um grande pesquisador desta temática, difundindo a concepção dos jogos cooperativos para diferentes países através da obra intitulada: “O Manual de Novos Jogos Cooperativos”, que teve como co-autora a educadora Ruth Cornelius.

Nesse sentido, Amaral (2008) garante que em 1971, surgiu no Canadá, os jogos cooperativos, como uma alternativa para “jogar com o outro”, ao invés de jogar “contra o outro”, para incluir, ao invés de excluir, procurando uma nova forma de vivenciar os jogos e as brincadeiras lúdicas, sejam tradicionais ou novas. Com um novo olhar pedagógico, através de desafios, metas comuns e regras flexíveis, os objetivos estão condizentes com o prazer de jogar, criando, assim, integração entre os participantes.

Para Brotto (1999), os jogos cooperativos surgiram através da preocupação com a crescente valorização exagerada do individualismo na sociedade. Ainda, segundo o autor, os jogos cooperativos foram criados com o propósito de desenvolver habilidades especiais de cada participante, através de brincadeiras e jogos, com a meta de desenvolver as habilidades dos jogadores, ao buscar melhorar a capacidade de interação e integração entre os membros envolvidos. Brotto (1999) afirma que os jogos buscam prevenir os conflitos antes mesmos que se tornem um caso de fato, ou seja, irreversível para a sociedade.

Segundo explica Brotto (1999), os jogos cooperativos chegaram ao Brasil em 1980, impulsionado pelos grandes movimentos mundiais. Para este autor, os jogos devem ser visto como um processo de aprendizagem em que se valoriza o outro como parceiro ao invés de considerá-lo como adversário. Isto permite convergir os interesses mútuos e integrar equitativamente os participantes.

O autor ressalta, ainda, que, os jogos tem o poder de alavancar a autoestima dos jogadores, uma vez que são desenvolvidos com o objetivo de minimizar a pressão em obter resultados nas competições, passando a aumentar a interação e a cooperação entre os participantes do processo.

Nesta mesma direção, como garante Timossi et al (2012), pode-se dizer que a vantagem dos jogos cooperativos é a participação de todos, de maneira que todos vencem e se divertem e que, com isso, busque a integração das diferentes classes sociais com o objetivo de promover a inclusão social.

Conforme argumenta Brotto (1999), os praticantes dos jogos cooperativos vislumbram o parceiro de equipe como amigo (e não como rival), tornando-se efetivamente companheiro de equipe. Neste sentido, entende-se que os jogos cooperativos são de grande valia para o desenvolvimento social das crianças, principalmente no ambiente escolar em que a competição é despertada nas diferentes práticas pedagógicas existentes.

De acordo com esses argumentos, Gonçalves e Fischer (2007) afirmam que os jogos

têm como papel primordial a formação cívica do cidadão, através da prática do esporte e sua respectiva participação social, ao ser possível a compreensão dos valores cooperativos, o respeito e a cooperação mútua de forma que evite a filosofia da competição. “Com isso, os aspectos relativos à convivência em grupo, de forma produtiva e cooperativa, apresentam-se como aprendizagens essenciais” (GONÇALVES e FISCHER 2007, p. 58).

Para entender melhor esta temática é preciso resgatar a concepção dos conceitos de cooperação e competição. Segundo Brotto (1999, p.132), a cooperação e a competição têm a mesma aparência e forma, pois “a cooperação pode ser um meio para a competição, como no caso dos jogos coletivos competitivos, e a competição um meio para a cooperação, porque o inimigo externo força a cooperação entre os cidadãos”.

Indo neste encontro, Brotto (1999), afirma que a

Competição e Cooperação são processos sociais e valores humanos presentes no Jogo, no Esporte e na Vida. São características que se manifestam no contexto da existência humana e da vida em geral. Porém, não representam, nem definem e muito menos substituem, a natureza do Jogo, do Esporte e da Vida (BROTTO 1999, p. 34).

No jogo, a cooperação² e a competição estarão sempre presentes. Ao colocar em prática os jogos cooperativos é possível minimizar a competição, mas não extingui-la, ainda assim, a aplicação dos mesmos contribui com que os participantes possam se libertar da doutrina competitiva, reforçando os aspectos da confiança e das práticas cooperativas. Como bem indicam Silva (2012, p.196) “os jogos cooperativos têm como sua principal característica à integração de todos participantes para se cumprir determinado objetivo utilizando a cooperação”.

Neste contexto, o quadro a seguir sistematiza a relação entre os aspectos da cooperação e da competição definidos por Brotto (1999).

Quadro 01: Relação entre cooperação e competição.

Variáveis de análise	Cooperação	Competição
Objetivo	Suficiência, possível para todos, inclusão.	Abundância x escassez, parece possível só para um indivíduo, exclusão.
Visão do jogo	Ganhar juntos.	Ganhar do outro.
O outro	Parceiros, amigo.	Adversário, inimigo.
Relação	Interdependência, parceria e confiança.	Dependência, rivalidade e desconfiança.
Ação	Jogar com, troca e criatividade, habilidade de relacionamento.	Jogar contra, ataque e defesa, habilidades de rendimento.
Clima do Jogo	Ativação, atenção e descontração, clima leve.	Tensão, stress e contração, clima pesado.
Resultado	Sucesso compartilhado.	Vitória as custas dos outros.
Consequências	Vontade de continuar jogando.	Acabar logo com jogo.
Motivação	Amor	Medo

² Estudos que apresentam a contribuição da educação cooperativista para propiciar um ambiente de cooperação entre os partícipes de um determinado processo social, ver as recentes publicações de Ferreira, Sousa e Amodeo (2018), Ferreira, Sousa e Costa (2018) e Sousa et al (2018).

Sentimentos	Alegria (para muitos), comunhão (entre todos), satisfação, cumplicidade e harmonia.	Diversão (para alguns), realização (para poucos), insegurança, raiva, frustração,
Símbolo	Ponte.	Obstáculo.

Fonte: Adaptado de Brotto (1999).

Conforme pontua Nicolau (2011, p. 34)

vivemos em um mundo demasiadamente competitivo e, durante toda a nossa formação educacional, temos de lutar por vagas, superar concorrente”. Desta forma, o senso comum, associa a competição com o jogo, como se estes fossem sinônimos e como se um não pudesse existir sem o outro.

O autor evidencia que a cooperação é um processo em que os objetivos são comuns e que beneficia todos os participantes. Já a competição pode ser definida como sendo um processo em que os objetivos são mutualmente exclusivos, sendo que as ações são benéficas somente para alguns.

Silva & Silva (2015) relatam que ao utilizar os jogos cooperativos no contexto do esporte, passa a extinguir a velha tradição de que o importante é vencer e que o primeiro lugar é obrigação de todos. Mas, por outro lado, verifica-se que “muitos jogos permitem que sejam jogados de forma cooperativa ou de forma competitiva, dependendo da predisposição dos jogadores” (NICOLAU, 2011, p. 36).

Nicolau (2011) assevera que os jogos cooperativos evitam conflitos, pois não existe nem perdedor e nem campeão, ao passo que busca desenvolver a cooperação com intuito de fortalecer a integração dos membros participantes, interagir e jogar ao lado do parceiro, diminuindo as limitações de uma comunidade competitiva. Assim, constata-se que “a participação igual é suscitada pelo jogo cooperativo, no qual todos os participantes têm o mesmo grau de importância durante a atividade” (CALVO, 2013, p. 5). No mesmo contexto, Nicolau (2011) cita que:

Os jogos competitivos, por sua vez, com sua prática de determinar diferenças entre ganhadores e perdedores, frequentemente provocam o desejo de transgredir as regras, de jogar sujo, e, como é comum, de acusar de limitações ou ineficiência os participantes da equipe perdedora (NICOLAU 2011, p. 39).

O autor relata que o jogo com bases competitivas menciona os fatos ocorridos durante sua prática e, *a posteriori*, discrimina os perdedores, o excluindo da vivência esportiva. Além disso, nos jogos competitivos, os jogadores burlam as regras e passam a jogar sujo, num ambiente onde os mais habilidosos e aptos a praticá-lo se sobressaem. E, por outro lado, constata-se que os perdedores não tem espaço neste processo de socialização. Para minimizar este efeito, Silva (2012) explica que:

utilizando os jogos que envolvam cooperação pode se dizer que estamos preparando o indivíduo para o irresistível contrato da vida real ensinando a pessoa enfrentar barreiras que serão normais e comuns em um mundo consumista (SILVA, 2012, p. 197).

Neste intento, Brotto (1999) afirma que os jogos cooperativos proporcionaram a preparação coletiva dos membros, de modo a enfrentar a vida de forma ética e correta,

além de partilhar o bem com todos. O jogo busca desenvolver nos participantes a cooperação, considerando tanto o seu próprio contexto quanto os de outros envolvidos na prática esportiva. Isto pode promover a integração de todos no processo, independentemente de raça e classe social. Assim sendo, tem como objetivo final de satisfazer os jogadores ao desenvolver a cooperação mútua, através de jogos e brincadeiras, além de outros resultados cognitivos, como a melhoria intelectual, minimizando com o paradigma de que só pode brincar ou jogar com pessoas conhecidas. Com efeito, por meio dos jogos cooperativos, as autoestimas dos jogadores ficam elevadas, proporcionando-os melhor rendimento no contexto escolar.

Os jogos cooperativos na prática do esporte

Os jogos cooperativos na prática do esporte têm como objetivo promover a cooperação no ambiente tradicionalmente relacionado com a competição. Desta forma, acredita-se que seu uso pode minimizar os aspectos negativos neste ambiente, principalmente quando se trata do âmbito escolar, já que os mesmos “geralmente evitam o confronto ao desenvolver atividades onde não há vencedores ou perdedores” (NICOLAU, 2011, p. 39). A este respeito o mesmo autor revela que através dos jogos cooperativos, as crianças podem desenvolver habilidades especiais, quais sejam: de pensar mais no próximo, respeitando-os e aprendendo a compartilhar e resolver as tarefas em conjunto.

Conforme enuncia Brotto³ (1999), ao aprender a jogar cooperativamente, o indivíduo tem inúmeros benefícios, tais como: participação mútua, inclusão nas atividades recreativas, bem estar, novos amigos, vontade de participar cada vez mais dos jogos e brincadeiras, o que acarreta no melhor rendimento escolar e na socialização.

Vieira (2013) questiona como deve ser ensinado a jogar de forma cooperativa. Para o autor, a pedagogia dos jogos cooperativos é apoiada em três dimensões de ensino-aprendizagem: vivência (incentivar a inclusão de todos); reflexão (incentivar as pessoas a refletirem sobre as possibilidades de modificar o jogo, para melhorar a aprendizagem de todos); transformação (ajudar a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso). Essas dimensões do jogo cooperativo estão divididas em: ação – reflexão – ação melhorada. Assim, tem-se que viver o jogo, a posteriori fazer a devida reflexão do que se jogou, para então recomeçar de forma melhorada o novo jogo.

Nesse sentido, Broto (1999) aborda três importantes estruturas que facilita a percepção e aprendizagem na aplicação dos jogos cooperativos no âmbito esportivo tendo como princípio primordial a cooperação, quais sejam: os critérios para a formação de grupos e a visão sobre premiação sob diferentes categorias dos jogos cooperativos.

Sobre a premiação, Brotto (1999, p.132) apresenta entende que a mesma “tem sido um foco de boas reflexões e, de certa forma, de insondáveis soluções”. Embasado nessa percepção, o autor direciona uma explicação importante sobre a premiação nos jogos cooperativos, ao assinalar que o foco dos jogos e das brincadeiras não deve ser direcionado somente aos resultados obtidos durante sua prática, tais como: a qualificação nos torneios e a premiação final. “Estes são interesses que fazem parte do jogo, mas não são a principal nem a melhor parte” (BROTTO, 1999, p. 134). Assim, não tem a intenção de findar a premiação, mas indicando uma revisão geral sobre o mesmo, sugerindo aumentar o reconhecimento dos participantes, independente do resultado obtido no jogo.

No entendimento de Brotto (1999, p. 134), nos jogos esportivos, a premiação não é uma parte significativa do processo, mas sim os jogadores. Os jogos e o esporte são princípios sócio educativos que podem potencializar a cooperação e a solidariedade entre os envolvidos do processo.

Buscando demonstrar diferentes formas de jogos cooperativistas, Orlick (1989) e

3 Idealizador dos jogos cooperativos no Brasil, autor de livros, entre eles: “Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar” e “Jogos Cooperativos: O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência”. Este tópico apesar de conter outra literatura se dedica a trazer de forma mais detalhada as suas contribuições no âmbito esportivo.

Brotto (1999) citam as principais: jogos cooperativos sem perdedores; jogos de resultado coletivo; jogos de inversão e jogos semicooperativos. Assim, em uma mesma atividade pode haver mais de uma situação.

Em relação aos jogos cooperativos sem perdedores, Brotto (1999) assinala que essa categoria busca trabalhar em conjunto com todos os participantes, organizando um único time com o objetivo principal que todos joguem de forma coletiva de forma que partilhem os resultados, superem desafios comuns, a fim de proporcionar maior motivação em continuar jogando juntos.

Já na perspectiva dos jogos de resultados coletivos, Brotto (1999) defende que é uma atividade que proporciona a duas ou mais equipes participarem sem que haja competição. A cooperação é de suma importância para a obtenção de resultados positivos pelas equipes.

No que diz respeito aos jogos de inversão é apresentado pelo autor como sendo jogos que “ênfatisam a noção de interdependência, através da aproximação e troca de jogadores que começam em times diferentes” (BROTTO, 1999, p. 126). No desenvolvimento dos jogos cooperativos, os jogadores vão mudando de time, favorecendo a consciência da interdependência. Isso demonstra que todos os participantes são importantes. Por isso, que é necessária a valorização dos parceiros envolvidos nas atividades cooperativistas. Para melhor compreensão desta categoria de jogos, Brotto (1999) apresenta síntese sobre as possíveis situações desenvolvidas nos tipos de inversão.

Quadro 02: Síntese dos tipos de inversão.

<p>Tipos de inversão</p> <p>Rodízio Os jogadores mudam de lado de acordo com situações pré-estabelecidas como, por exemplo: depois de sacar (voleibol); após a cobrança de escanteio (futebol, handebol); assim que arremessar um lance livre (basquete).</p>
<p>Inversão do goleador O jogador que marca o ponto (gol, cesta etc) muda para o outro time.</p>
<p>Inversão de placar O ponto (gol, cesta etc.) conseguido é marcado para o outro time.</p>
<p>Inversão total É uma combinação das duas inversões anteriores. Tanto o jogador que fez o ponto, como o ponto conseguido, passam para o outro time.</p>

Fonte: Adaptado de BROTTO (1999).

Os jogos de inversão podem ser aplicados em várias metodologias de ensino ou até mesmo no campo de treinamento esportivo, mesmo, assim, a princípio aplicar os jogos aparenta ser muito difícil devido às mudanças. “A esse respeito vale lembrar que toda e qualquer mudança deve respeitar características, condições e ritmos próprios do contexto onde se realizam” (BROTTO, 1999, p. 127). O autor também salienta ainda que cada grupo demonstra sua rejeição que deve ser observada na aplicação dos jogos no decorrer do processo de mudanças. Sendo assim, Brotto (1999) explana que os jogos de inversão demonstra determinado laço cultural, ao propor que os jogadores demonstrem seu real valor no momento de colocar os participantes a disposição das brincadeiras, dificultando a aplicação dos jogos de inversão. “Talvez, por isso, encontremos dificuldades para praticar “Jogos de Inversão”, em nossa cultura moderna e civilizada”, assinala Brotto (1999, p. 128).

Já os jogos semicooperativos para Brotto (1999) são jogos de iniciação cooperativa no meio esportivo que detém elementos de cooperação. Ao longo de sua prática, percebe-se que minimiza a competição, pois são trabalhados os valores da cooperação, fazendo com que todos os jogadores possam atuar em diferentes posições. Os elementos essenciais da cooperação **são** elencados por Brotto (1999, p. 129-130):

- **Todos jogam:** Todos que querem jogar recebem o mesmo tempo de jogo. Times pequenos facilitam a participação

de todos.

- **Todos tocam/todos passam:** A bola deve ser passada entre todos os jogadores do time para que o ponto seja validado.
- **Todos marcam ponto:** Para que um time vença é preciso que todos os jogadores tenham feito pelo menos um ponto durante o jogo. Dependendo do grau de habilidade do grupo, no lugar de fazer o ponto, podem-se considerar as tentativas que resultaram em bolas na trave, no aro ou na tabela, um saque correto etc.
- **Todas as posições:** Todos os jogadores passam pelas diferentes posições no jogo (armador, pivô, técnico, torcedor, dirigente etc).
- **Passe misto:** A bola deve ser passada, alternadamente, entre meninos e meninas.
- **Resultado misto:** Os pontos são convertidos, ora por uma menina, ora por um menino.

Como explicita Brotto (1999), as diferentes categorias supracitadas, são desenvolvidas por educadores físicos, com objetivo de incentivar a prática esportiva de crianças, jovens e adultos, ao desenvolver habilidades coletivas, proporcionando ensinar o real valor da cooperação a todos os participantes do processo. Jogando por prazer, o resultado não é o objetivo final dos jogos cooperativos, mas sim o trabalho coletivo desenvolvido com cooperação, fundamental para o desenvolvimento dos jogadores. Por fim, Brotto (1999) contribui no debater, ao assinalar que no final de cada aplicação dos jogos cooperativos, o facilitador deve propor perguntas, relacionada a cada jogo e, ainda, verificar a percepção de cada participante como forma de problematizar as práticas da cooperação no esporte.

A referente pesquisa foi realizada no Colégio Nossa Senhora da Conceição, localizado no município de Wanderlândia, localizada no Estado do Tocantins. Fundada em 13 de maio de 1972, a escola tem como filosofia “Educar para Libertar”, no qual desenvolvem atividades para alunos do ensino médio e fundamental, tendo um montante de trezentos e quarenta e nove alunos (as), divididos em dois turnos (matutino e vespertino). O programa “Novo Mais Educação” tem no total cento e noventa e cinco alunos participantes, divididos em sete turmas, uma no período matutino e seis no período vespertino. Deste total, apenas cinquenta e cinco alunos participaram dos jogos cooperativos, no qual pode participar somente os alunos do ensino fundamental. Os outros (cento e quarenta alunos) não participaram da pesquisa, pois o facilitador optou por desenvolver atividades apenas com três turmas da escola.

A seguinte pesquisa adotou-se roteiro com perguntas abertas, de caráter qualitativo para verificar as percepções dos participantes após a prática dos jogos cooperativos.

Sobre os jogos escolhidos

Para realização da pesquisa foram escolhidos três tipos de jogos cooperativos, haja vista que os alunos das turmas selecionadas possuem contatos entre si, o que poderia prejudicar os resultados deste estudo. O quadro 03 apresenta o total de alunos participantes, bem como as turmas participantes na aplicação dos jogos cooperativos.

Quadro 03: Total de alunos e turmas participantes dos jogos cooperativos no Colégio Nossa Senhora da Conceição, Wanderlândia-TO.

Turma	Período	Número de alunos	Intervalo de idade	Total de alunos participantes
6 ano (A)	Matutino	20 alunos (a)	11 a 15 anos	55 alunos (a)
9 ano (B)	Vespertino	16 alunos (a)	13 a 18 anos	
6 ano (B)	Vespertino	19 alunos (a)	11 a 16 anos	

Fonte: Dados da pesquisa.

O Quadro 04, apresentado a seguir, sintetiza a descrição dos principais aspectos dos jogos utilizados e suas respectivas categorias.

Quadro 04: Descrição e classificação dos jogos aplicados no Colégio Nossa Senhora da Conceição, Wanderlândia-TO.

Nome do jogo	Objetivos	Disposição dos Participantes	Desenvolvimento	Material	Categorias dos jogos/ Brotto (1999)
FUTEBOL CEGO	Estimular a cooperação; reforçar o trabalho em equipe; participar de uma atividade sem utilizar a visão.	Os participantes formam duas equipes com oito a dez integrantes, formando pares, um segurando a mão do outro.	Uma pessoa da dupla terá os olhos vendados, e jogarão uma partida de futebol, sem goleiros, e o gol poderá ser marcado pelas pessoas que estão de vendas. A comunicação entre as duplas é muito importante, pois quem está sem venda terá a missão de guiar o outro.	Vendas para os olhos.	Jogos sem perdedores
LEVANTE-SE	Estimular a cooperação; reforçar o trabalho em equipe; afirmar enquanto grupo.	Todos estão formando duplas, sentados um de costas para o outro.	O facilitador explica que as duplas devem levantar sem a ajuda das mãos.	Não se aplica.	Jogos semicooperativo

<p>PÁRE</p>	<p>Estimular a cooperação, a relação interpessoal, ao permitir maior aproximação entre os integrantes do grupo.</p>	<p>Empilhem as latas em cima das caixas ou em fileira, assim como desejar. Desenhe uma linha, mais ou menos 3 metros e meio de distância das latas.</p>	<p>Enfileire os jogadores atrás da linha de arremesso e distribuam as 19 bolas entre eles. Eles terão que derrubar todas as latas para que o jogo termine. Eles poderão fazer revezamentos ou proceder da maneira que desejam. Porém, não é permitido ultrapassar a linha de arremesso. Se eles estiverem usando as 19 bolas sem ter derrubado todas as latas, eles precisam recuperar as bolas, empilhar as latas novamente e começar tudo de novo. Empilhem as caixas e as latas de modo compatível com o nível de habilidade os jogadores.</p>	<p>19 latas ou outro tipo de objeto inquebrável. 19 bolas de tipos variados: bolas macias, de borracha e de tênis.</p>	<p>Jogos sem perdedores</p>
--------------------	---	---	---	--	-----------------------------

Fonte: Adaptado de Brotto (2002) e Calvo (2013)

Resultados e discussão

O jogo denominado “Futebol Cego” foi aplicado com a turma do 6 ano (A) matutino. As idades dos estudantes variaram entre 11 a 15 anos. Participaram do jogo 20 alunos. Ao término da partida, o facilitador indagou aos participantes sobre os sentimentos em relação ao desafio recebido. Isso está relacionado com que explicou Brotto (1999) ao terminar cada jogo o facilitador deve fazer perguntas relacionadas ao jogo com intuito de levantar a percepção de cada participante e, assim, problematizar algumas questões.

Nesse sentido, apuraram-se as seguintes percepções junto aos estudantes.

Oh eu achei bom, só que assim, tinha que ajudar as pessoas para não se machucar e ter mais união entre nós (Aluna, 11 anos, Jogo: Futebol Cego).

A gente deve confiar nos instintos dos amigos, porque, às vezes, só os amigos ajudam porque não tem como a família ajudar (Aluna, 12 anos, Jogo: Futebol Cego).

Professor, eu achei legal o negócio. É que para quem está vendado é ruim, a gente fica sem saber para onde ir (Aluno, 12 anos, Jogo: Futebol Cego).

Eu achei bom, só é ruim pra quem está vendado (Aluno, 11 anos, Jogo: Futebol Cego).

Atenta-se pelas narrativas supracitas, que os participantes se envolveram no jogo, embora tivessem ressaltados aspectos relacionados ao desconforto de precisar da ajuda dos outros participantes. Este fato pode ser explicado devido ao fato de que esta turma ter sido considerada desunida, segundo relatam os professores da turma. O facilitador perguntou ainda se durante a realização do jogo houve comunicação entre os envolvidos da equipe. Os participantes afirmaram que sim. Contudo, percebe-se pelos trechos descritos a seguir que houve falta de confiança na orientação recebida pelo respectivo colega

de equipe.

Eu falava pra ela: vem pra cá. E ela vinha vai pra lá, ela ia. Só que o negócio que ela queria ir sozinha, não tinha confiança em mim (Aluna, 12 anos, Jogo: Futebol Cego).

Eu só soltei a mão do meu amigo (Aluno, 12 anos, Jogo: Futebol Cego).

Um puxando o outro, cadê a bola ? (Aluno, 12 anos, Jogo: Futebol Cego).

Percebeu-se que durante a realização do jogo, que a comunicação estabelecida se dá de forma a não contribuir com o bom desenvolvimento da equipe, já que por diversos momentos observou-se aspectos de trapaça e descumprimento das regras, ao remover a venda dos olhos de um dos alunos, que obteve vantagem em relação aos demais. Assim, pode-se inferir que esta turma foi imersa na competição, na qual foi utilizado o “vale tudo” para vencer o jogo. Nesse contexto, Brotto (1999) afirma que as crianças criam suas próprias regras externamente, dificultando assim aceitação das regras dos jogos cooperativos. O mesmo autor salienta que os participantes devem jogar por livre espontânea vontade e voluntariamente.

Em seguida, o facilitador solicitou a cada participante uma análise a respeito do jogo que havia acontecido e sua relação com o aprendizado na prática do esporte. As principais considerações sobre o jogo cooperativo foram marcadas tanto por aspectos cooperativos quanto por aspectos competitivos, como se verifica nas narrativas abaixo:

Que a gente não pode ser guiado pelos outros, se não morre (Aluno, 12 anos Jogo: Futebol Cego).

Devemos confiar no amigo (Aluno, 11 anos, Jogo: Futebol Cego).

A gente pode aprender a ficar com olhos vendados, a ser guiado com os olhos vendados, mas é só um pouco perigoso porque os dois que eu formei dupla são doidos (Aluna, 11 anos, Jogo: Futebol Cego).

Confiar no colega porque ele está guiando você (Aluno, 12 anos, Jogo: Futebol Cego).

Acho que é bom. Assim, às vezes, o amigo pode ajudar a gente em várias coisas (Aluna, 12 anos, jogo: Futebol Cego).

Confiar mais nas pessoas (Aluno, 12 anos, Jogo: Futebol Cego).

Nota-se que os alunos ressaltaram aspectos como a confiança, bem como a desconfiança. Ainda assim, afirmaram ter aprendido algo com o jogo cooperativo. Logo, após este momento de reflexão, o facilitador explicou o objetivo do jogo, que era de fazer com que eles confiassem mais no próximo, estimulando a cooperação e permitindo maior integração entre eles.

Em outro momento, o facilitador indagou se os participantes já tinham ouvido falar em cooperação. A minoria dos alunos respondeu que “sim”. Com efeito, foi indagado o que era cooperação na percepção deles. Um único aluno respondeu: “Ajuda o outro” (Aluno, 12 anos, jogo: Futebol Cego).

Prosseguindo com as reflexões sobre jogo, o facilitador perguntou qual era o objetivo do jogo, os alunos responderam o trabalho em equipe. Ainda que tivessem esta

percepção no momento da realização observou-se trapaças entre eles.

Já para o jogo denominado “Levante-se”, participou a turma do 9 ano (B) vespertino. Os alunos concentrava-se na faixa etária entre 13 a 18 anos. Este jogo foi diferente do anterior, pois é utilizado para o público de idade elevada, que detém traços competitivos. Participou do jogo 16 alunos. Da mesma forma que no jogo descrito anteriormente, no final da elaboração da atividade esportiva foi efetuado algumas perguntas reflexivas para os alunos.

Ao relataram as sensações ao receber o desafio do jogo, os participantes ao contrário do primeiro grupo conseguiram abstrair aspectos do jogo comparando com situações do cotidiano. Observa-se nos trechos abaixo que entre os participantes que analisaram, houve destaque para as dificuldades sofridas pelas pessoas com necessidades especiais.

Eu achei assim, que tem aquelas pessoas que são especiais que não tem mão e como que é a vida delas ? Será que é como a vida delas ? Nós que tentamos só esses minutos e não conseguimos, imagina elas? (Aluna, 14 anos, Jogo: Levante-se).

Foi uma experiência muito boa porque eu nunca tinha visto esse jogo né, foi muito bom (Aluna 16 anos, Jogo: Levante-se).

Eu, achei fácil, vou menti não, a primeira vez eu levantei com as duas mãos (Aluno, 16 anos, Jogo: Levante-se).

Gente não é fácil, é muito mais fácil você levantar com as duas mão no chão, sem a mão é muito complicado levantar, é muito mais fácil levantar aqui oh!! Pronto em pé (Aluna, idade: 16 anos, Jogo: Levante-se).

Eu acho que só deu certo, porque trabalharam junto porque tinha certeza que se fosse para uma pessoa levantar de costa assim do jeito que aconteceu, sem usar às mãos não ia conseguir, um complementou o outro por isso que consegui alguns. (Aluna, 14 anos, Jogo: Levante-se)

A faixa etária dos participantes neste jogo era maior, pois a maioria dos alunos tinham idades diferenciadas e no mesmo ciclo de ensino. O grupo teve a possibilidade de analisar aspectos referentes à comunicação entre os participantes do jogo. Nesse sentido, observou-se que durante a realização do jogo que os participantes traçaram estratégias diferenciadas para vencer o desafio.

Eu me comuniquei mais com a minha colega, falando pra ela: vamos conseguir! Ai nós conseguimos (Aluna, 14 anos, Jogo: Levante-se).

Na verdade nós dois juntos na contagem. Ela colocava força em cima de mim pra levantar, ou nós subia ou caia (Aluno, 18 anos, jogo: Levante-se).

Assim, como no primeiro caso, os participantes foram convidados a refletir sobre a situação vivenciada com a prática do esporte. Os fragmentos descritos a seguir apresentam a opinião dos alunos que sintetiza os resultados do jogo.

Acho que a união faz a força (Aluno, 16 anos, jogo: Levante-se).

A união em equipe um ajuda o outro (Aluno, 16 anos, jogo: Levante-se).

Que juntos somos bem melhores (Aluna, 14 anos, jogo: Levante-se).

Melhor dois do que só um (Aluno, 18 anos, jogo: Levante-se).

Pode-se inferir que o sentido do jogo cooperativo foi compreendido pelos alunos, que demonstraram um nível de maturidade em relação às percepções daquela realidade vivenciada. Como já ressaltado, este fato talvez possa ser explicado pela maior faixa etária do envolvidos. Os participantes deste jogo foram indagados se conheciam sobre os jogos cooperativistas. Todos afirmaram não ter conhecimento.

Na turma do 6º ano (B) vespertino, foi realizado o jogo “PARE”. Os participantes tinham faixa etária entre 11 a 16 anos. Como ocorreu nos termos dos jogos das turmas, o facilitador mencionou perguntas relacionadas ao jogo e observou a percepção dos alunos. Primeiramente foi perguntado sobre os sentimentos ao receber o desafio proposto pelo jogo. As respostas foram:

Tive uma sensação de competir contra os meus amigos (Aluno, 16 anos, Jogo: PARE).

No início tive uma sensação de desafio muito boa (Aluno, 12 anos, jogo: Jogo: PARE).

Constatou-se que os alunos ficaram à vontade na primeira parte da aplicação dos jogos, só que todos jogavam de forma bastante competitiva. Após finalizar o jogo, o facilitador perguntou se houve comunicação entre os participantes.

Não professor, não houve comunicação. No primeiro momento, eu mesma só queria saber de derrubar a minha lata e não tive interesse em ajudar os amigos (Aluna, 12 anos, Jogo: PARE).

Não teve comunicação, todos só queriam saber de derrubar sua lata, não se importava com os amigos (Aluna, 11 anos, jogo: PARE).

A comunicação era insuficiente entre os membros da equipe, pois os jogadores não souberam desenvolver estratégias de cooperação para alcançar suas metas, que era derrubar as latas todos juntos. Em cima dessa percepção foi explicado a todos que o objetivo do jogo era fazer com que os jogadores jogassem juntos, estimulando a cooperação entre os mesmos, melhorando a relação interpessoal e uma maior aproximação entre os alunos. Ao serem perguntados o que aprenderam com este jogo, responderam:

Professor, que devemos jogar mais vezes de forma cooperativa, ajudar o amigo. Assim vencemos todos juntos (Aluna, 11 anos, Jogo: PARE).

É mais gostoso jogar ajudando o colega, do que competir com ele (Aluna, 12 anos, jogo: PARE).

É bem mais gostoso jogar de forma cooperativa. É fácil, pois não tem competição e nós todos vencemos (Aluno, 12 anos, Jogo: PARE).

Professor, devemos jogar mais unidos (Aluno, 12 anos, Jogo: PARE).

No fim da do jogo, notou-se que os alunos demonstraram uma grande vontade de continuar jogando, sobretudo voltado para os aspectos da cooperação em equipe. Indo nesse encontro, Brotto (1999) ressalta que os jogos cooperativos têm como meta despertar as habilidades dos jogadores, proporcionando uma maior vontade de continuar jogando de forma coletiva. Este afirmativa do autor foi percebido no ambiente em que se realizaram as supracitadas atividades.

Considerações Finais

Algumas considerações podem ser traçadas após a realização dos jogos cooperativos com os escolares, principalmente considerando os aspectos sobre a contribuição da utilização dos mesmos no desempenho e integração das equipes na prática de esportes. Assim, apurou-se que na maior parte das vezes, na prática esportiva, realizada tradicionalmente, os alunos são estimulados a jogar CONTRA e não COM os amigos. Como foi a primeira experiência destes alunos com os jogos cooperativos, notou-se que na maior parte das vezes a competição superou a cooperação. Desta forma, acredita-se que quanto mais jogar de forma cooperativa, os alunos podem desenvolver a habilidade interpessoal e o trabalho em equipe.

A competitividade nas turmas dos 6 anos (A e B) se deu de forma mais intensa que no do 9 ano (B) que mesmo tendo faixa etária maior, observou-se maiores aspectos das práticas de cooperação entre eles no decorrer da aplicação do jogo cooperativo

O estudo clarificou também que a proposta dos jogos cooperativos é de estimular/incentivar/motivar a promoção da cooperação entre os jogadores. Os alunos obtiveram significativo aprendizado no final de cada reflexão, pois se conscientizaram que jogar de forma cooperativa pode ser mais vantajoso do que individualmente.

Um das proposições resultantes desta experiência é a necessidade da elaboração de projetos pedagógicos que promovam os jogos cooperativos no âmbito escolar, com intuito de melhorar os resultados cognitivos e de comunicação dos alunos.

Referências

AMARAL, Wagner. **Surgimento dos Jogos Cooperativista**. Blogspot, São Paulo, 25 de nov. 2008. Disponível em: <<https://bit.ly/2J23Mbu>>. Acesso em 16 de Jun. 2017.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos: Projeto Cooperação, 1999.

BROTTO, Fábio Otuzi: **Jogos Cooperativos Numa Sociedade Competitiva**. Santos: Projeto Cooperação, 2002.

BROWN, Guilherme. **Jogos cooperativos: teoria e prática**. São Leopoldo: Editora Sinodal, 2001.

CALVO, Célia Regina: **Jogos Educativos Cooperativos: uma proposta na socialização de alunos da Educação Básica**. Maringá: Governo do Estado do Paraná, 2013.

FERREIRA, Palloma Rosa; SOUSA, Diego Neves de; AMODEO, Nora Beatriz Presno. Situação da Educação Cooperativista nas Cooperativas Agropecuárias de Minas Gerais. **Desenvolvimento em questão**, v. 16, p. 518-552, 2018.

FERREIRA, Palloma Rosa; SOUSA, Diego Neves de; COSTA, Michele Silva. Educación cooperativista y extensión rural. **Revista Brasileira de Educação do Campo**, v. 3, p. 411-432, 2018.

GONÇALVES, Natália Kneipp Ribeiro; FISCHER, JKR. Cidadania e Jogos Cooperativos: vivenciando práticas de cooperação em uma sala do ensino fundamental. **UNAR - Revista Científica do Centro Universitário de Araras**, v. 1, p. 55-66, 2007.

Ministério da Educação. **Novo Mais Educação. Webconferência**, Brasília-DF, 2016. Disponível em: <<https://bit.ly/2J3eZbN>>. Acesso em 06 de out. 2016.

NICOLAU, Marcos. **Ludosofia: a sabedoria dos jogos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2011.

ORLICK, Terry. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

SILVA, Danielle Sarti; SILVA, Tarcisio Torres. Jogos cooperativos como ferramenta de desenvolvimento de equipes. **Revista de ciências gerenciais**, v. 15, n. 21, 2015.

SILVA, Jhonny Kleber Ferreira. Jogos cooperativos: contribuição na escola como meio socializador entre crianças do ensino fundamental. **Motrivivência**, n. 39, p. 195-205, 2012.

SOLER, R. **Jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

SOUSA, Diego Neves de; FERREIRA, Palloma Rosa; COSTA, Michele Silva; MILAGRES, Cleiton Silva Ferreira. "Temos que saber que a cooperativa é uma empresa diferente": Percepções sobre a educação cooperativista. **Humanidades & inovação**, v. 5, p. 35-43, 2018.

VIEIRA, Martha. A importância dos jogos cooperativos como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física infantil. **Revista Digital**, v. 17. 2013.

VILA, Magda; SANTANDER, Marli. **Jogos cooperativos no processo de aprendizagem acelerada**. Rio de Janeiro: Qualimark, 2003.

Recebido em 31 de maio de 2019.

Aceito em 23 de agosto de 2019.