



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FE

**JOGOS COOPERATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NOS
ANOS INICIAIS**

Camila Souza da Silva

Orientador: Prof. Dr. Antônio Villar Marques de Sá

BRASÍLIA
Distrito Federal - Brasil
2020

Camila Souza da Silva

Jogos cooperativos no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais

Trabalho Final de Curso apresentado, como requisito
parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia,
à Comissão Examinadora da Faculdade
de Educação da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Dr. Antônio Villar Marques de Sá

BRASÍLIA
Distrito Federal - Brasil
2020

Ficha Catalográfica

Souza, Camila Silva

Jogos Cooperativos no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais - Brasília, 2020.

Monografia - Universidade de Brasília,
Faculdade de Educação, 2020

Orientador: Antônio Villar Marques de Sá

Pedagogia Cooperativa. 2. Jogos, brincadeira e cooperação. 3. Jogos Cooperativos. 4. Competição X Cooperação. 5. Processo de ensino-aprendizagem.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Antônio Villar Marques de Sá
Orientador - FE - UnB

Profa. Dra. Maria Emília Gonzaga de Souza
Examinadora - FE - UnB

Profa. Doutoranda Érica Santana Silveira Nery
Examinadora - FE - UnB

Profa. Dra. Ireuda da Costa Mourão
Suplente - FE - UnB

"Ninguém é sujeito da autonomia de ninguém. Por outro lado, ninguém amadurece de repente, aos vinte e cinco anos. A gente vai amadurecendo todo dia, ou não. A autonomia, enquanto amadurecimento do ser para si, é processo, é vir a ser”.

(Paulo Freire, 2003)

RESUMO

O tema deste trabalho de conclusão é “Jogos Cooperativos no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais” e tem por objetivo geral discutir acerca de como os jogos cooperativos contribuem para o aprendizado e o desenvolvimento lúdico, criativo e moral dos alunos no contexto escolar. E como objetivos específicos analisar a origem dos jogos cooperativos e suas contribuições para o desenvolvimento do indivíduo. E analisar os benefícios que os jogos cooperativos podem trazer para a prática em sala de aula. Os jogos cooperativos são importantes ferramentas pedagógicas, para favorecer o desenvolvimento moral dos estudantes que estão em processo de formação, de modo que aprendam a se relacionar de forma mais respeitosa, solidária e colaborativa consigo e com o outro, nos diversos ambientes com os quais convivem. E desse modo, acredita-se que jogos são o caminho para que as crianças de hoje se tornem adultos responsáveis, respeitosos, solidários e comprometidos com o bem-estar social.

Palavras-chave: Jogos cooperativos, Contexto escolar, Processo de ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

The theme of this concluding work is “Cooperative Games in the teaching-learning process in the early years” and its general objective is to discuss how cooperative games contribute to the learning, playful, creative and moral development of students in the school context. And as specific objectives to analyze the origin of cooperative games and their contributions to the development of the individual. And to analyze the benefits that cooperative games can bring to the practice in the classroom. Cooperative games are important pedagogical tools to promote the moral development of students who are in the process of formation, so that they learn to relate in a more respectful, solidary and collaborative way with themselves and with each other, in the different environments with which they live. . And so, it is believed that games are the way for today's children to become responsible, respectful, supportive adults and committed to social well-being.

Key-word: Cooperative games, School context, Teaching-learning process.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus, aquele que sabe de todas as coisas, e que sempre iluminou meu caminho, me dando força e determinação para nunca deixar de acreditar nos meus sonhos.

A toda minha família pelo amor, carinho e apoio durante todos esses anos. Eu agradeço em especial a minha avó que não está mais entre nós, mas que eu sei que estaria muito orgulhosa e feliz por mais essa conquista. Agradeço aos meus pais, que zelaram pela minha educação com dedicação. A minha irmã, por todo apoio e amizade. E ao meu filho por me inspirar a ser a melhor versão de mim todos os dias.

Agradeço também a minha segunda família, que são os meus amigos e amigas que cultivei ao longo dos anos e que sempre estiveram presentes em todos os momentos da minha vida, muito obrigado pelas alegrias e tristezas compartilhadas, principalmente nos bares da cidade.

As amigas que tive a honra de conhecer ao longo da minha trajetória acadêmica e que se tornaram minha força e alegria e que sem elas nada disso seria possível.

Um agradecimento especial aos colegas de estágio que realizei na Secretaria de Administração Acadêmica (SAA) da Universidade de Brasília, pois foi o lugar aonde tive a honra de conhecer pessoas maravilhosas, que contribuíram para que esse sonho fosse realizado.

Agradeço às pessoas que me acolheram no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID), esse foi um projeto enriquecedor para a minha formação acadêmica que me possibilitou crescer como profissional e como pessoa.

Por fim, agradeço à Universidade de Brasília - UnB, pela iniciativa e oportunidade que me foi dada. Ao meu orientador Antônio Villar Marques de Sá, pela paciência e dedicação durante toda a orientação dessa monografia e a todos os professores que contribuíram para minha formação.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO -----	9
2 MEMORIAL -----	11
3 METODOLOGIA -----	13
4 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA -----	14
4.1 PEDAGOGIA COOPERATIVA -----	15
4.2 JOGOS, BRINCADEIRAS E COOPERAÇÃO -----	20
4.3 O QUE SÃO JOGOS COOPERATIVOS? -----	25
4.4 COOPERAÇÃO X COMPETIÇÃO -----	29
4.5 JOGOS COOPERATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM -----	33
5 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA -----	37
5.1 BENEFÍCIOS DO JOGO COOPERATIVO APLICADO NO CONTEXTO ESCOLAR -	37
5.2 VALORES E JOGOS COOPERATIVOS -----	39
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS -----	41
7 REFERÊNCIAS -----	42
8 PERSPECTIVAS PARA O FUTURO -----	43

1. INTRODUÇÃO

O desenvolvimento social é um fator muito importante em todos os segmentos da vida, principalmente no que tange à criança e seu processo de ensino-aprendizagem. A qualidade de um bom relacionamento interpessoal é essencial para o sucesso ou o fracasso escolar (SASSI, 2009, p. 1).

O presente trabalho buscou discutir acerca de como os jogos cooperativos contribuem para o aprendizado e o desenvolvimento lúdico, criativo e moral dos alunos no contexto escolar. São jogos que surgiram a partir da preocupação com a excessiva competitividade cada vez mais presente na sociedade moderna, pois desde pequenos somos condicionados a competirmos, a vencermos e sermos os melhores em tudo, sempre.

Os benefícios dos jogos cooperativos transcendem o meio escolar. As crianças que têm a oportunidade de conhecer e trabalhar com essa modalidade, que tem como princípio a cooperação e inclusão de todos, demonstram mudanças comportamentais dentro e fora dos jogos.

Sendo assim, é importante discutir novas formas de jogar em sala de aula pensando no desenvolvimento interpessoal de cada aluno, levando em conta sua singularidade e suas habilidades individuais e coletivas.

Soler (2006), dizia que os valores cooperativos precisam ser estimulados desde cedo, particularmente na educação infantil, porque a criança nessa fase é mais sensível e foi menos exposta à competição.

Neste contexto, os jogos cooperativos se apresentam como uma proposta inovadora que tem como objetivo contribuir para o desenvolvimento motor, cognitivo, mas principalmente afetivo. A concepção dos jogos cooperativos incentiva a promoção e a cooperação na educação infantil, possibilitando a atuação dos alunos em atividades lúdicas de cooperação, alcançando objetivos em comum e ajudando na construção de valores. (PALMERI, 2015).

Para Almeida (2010), o maior desafio da educação do século XXI tem sido ensinar as pessoas a aprenderem a viver juntas. Portanto, é importante expor as crianças desde cedo a práticas cooperativas que auxiliem no desenvolvimento de sua autonomia, que exercitem a vivência coletiva e condutas inclusivas pautadas no respeito. Esses são aspectos importantes para a construção de uma sociedade democrática, solidária e justa.

O presente Trabalho Final de Curso está organizado em três partes: a primeira parte é um breve memorial sobre minha trajetória acadêmica. A segunda parte enfatiza uma pesquisa

bibliográfica sobre a origem dos jogos cooperativos, como eles podem ser inseridos no contexto escolar e quais são as suas contribuições para desenvolvimento das crianças. Pensar em uma pedagogia cooperativa é o primeiro passo para formar cidadãos respeitosos e solidários. A última parte é composta por minhas perspectivas futuras, após a conclusão desse curso de graduação na Universidade de Brasília.

2. MEMORIAL

Meu nome é Camila, tenho 23 anos de idade e vou falar um pouco sobre a minha trajetória dando ênfase às minhas memórias educacionais. Eu nasci e fui criada no Gama, região administrativa do Distrito Federal. Atualmente eu moro com minha mãe, irmã e filho Miguel de 5 anos.

Desde muito cedo meus pais sempre nos incentivaram a estudar. Nem um dos dois tiveram a oportunidade de concluir a educação básica e eles não queriam o mesmo para nós, portanto estudar sempre foi prioridade aqui em casa. Minha irmã é formada em Nutrição pela Centro Universitário Euro Americano - UNIEURO e eu estou terminando o curso de Pedagogia na Universidade de Brasília. Motivo de muito orgulho para os meus pais.

Eu sempre estudei em escola pública. E eu me recordo que entrar na escola pela primeira vez foi algo bastante marcante na minha vida. Comecei a estudar com 3 anos de idade em uma escolinha de educação infantil chamada “Branca de Neve”, fiz o Jardim I, II e III nessa escola. Ao mesmo tempo em que eu adorava estudar, eu tinha medo de ir à escola e ficar longe de casa e dos meus pais, mas como o tempo essa experiência se tornou mais tranquila, já que eu tinha minha irmã lá comigo.

Quando completei 6 anos de idade eu fui para outra escola, agora dos anos iniciais de ensino fundamental 1 que ficava ao lado da minha casa chamada “Escola Classe 26 do Gama”, eu fiz o primeiro e o segundo ano nessa escola. Eu e minha irmã éramos as únicas da sala que sabiam ler e escrever e foi uma experiência bastante diferente da escola de jardim. Nessa nova escola tinha um grande diferencial, na minha turma havia dois alunos com necessidades especiais, um era autista e outro tinha síndrome de down. Lembro que a professora tinha certa dificuldade em lidar com eles, então eu e minha irmã sempre buscávamos ajudá-la.

Quando eu passei pra 3ª série, eu mudei de escola e fui estudar na “Escola Classe 16 do Gama”. Esse foi o início de uma nova fase da minha vida acadêmica e eu era apaixonada por aprender e acredito que foi ali que pensei pela primeira vez em ser professora.

Já nos anos finais do Ensino Fundamental, fui para o “Centro de Ensino Fundamental 08 do Gama”. Eu tinha amor e prazer em estudar. Apaixonei-me por matemática e por história. Gostava bastante das aulas de arte e educação física. Minhas notas eram todas acima de 8. Fiz amigos para a vida toda. Foi uma fase de mudanças e de formação de identidade. A forma de aprendizagem era outra. Professores rígidos, provas bem mais elaboradas, testes, trabalhos que exigiam maiores esforços como seminários, muitos conteúdos, muitas matérias.

Apesar do desafio, foi uma fase incrível. Entrei para o Cil (Centro Interescolar de Línguas) e cursei espanhol por 6 anos. Eu ainda não havia me decidido sobre o que estudar após concluir a educação básica, porém eu sabia que estava apaixonada por estudar e por ensinar.

Já o ensino médio foi uma fase conturbada. As responsabilidades dobraram e as dúvidas triplicaram. Essa fase foi marcada por muitas incertezas em relação ao meu futuro, se após terminar os estudos eu iria arrumar um emprego, formar família, fazer faculdade, fazer um curso, não fazer nada. Era tudo bastante confuso e indefinido.

Consegui meu primeiro estágio, foi uma experiência ótima. Eu era jovem aprendiz dos correios, então eu fazia um curso administrativo dois dias por semana e trabalhava. Logo depois desse estágio, eu consegui outro, agora no Ministério Público. Foi difícil conciliar os estudos e o trabalho. Não absorvi nada dessa fase. Foi a minha pior fase de aprendizado e isso hoje me prejudica bastante na minha vida educacional.

Após o fim do ensino médio eu sofri durante 6 meses, pois não fazia a mínima ideia do que eu queria da vida. Resolvi fazer faculdade, mas ainda não tinha muita certeza do que cursar. Eu queria algo que me ajudasse a continuar aprendendo e que pudesse fazer diferença no mundo. Enfim decidi fazer o vestibular para Pedagogia e entrei na UnB. Pedagogia não estava nem entre as minhas 10 opções de curso, mas resolvi me arriscar e desde então está sendo uma experiência desafiadora e gratificante.

Meu primeiro contato com o tema Jogos Cooperativos aconteceu na Universidade de Brasília, em uma disciplina de Metodologia dos Jogos que cursei na Faculdade de Educação Física. O professor ele buscou associar a teoria dos jogos juntamente com a prática e nos mostrou como os jogos podem ser divertidos para todos, sem exceção.

Isso me fez resgatar memórias e experiências com jogos tanto na minha trajetória escolar quanto nas minhas vivências em sala de aula e pude perceber a importância de valorizarmos a cooperação nos jogos ao invés da competição. Portanto a que me levou a escolha do tema foi a necessidade de pensar em novos modelos de jogos em sala de aula. Em como trabalhar princípios pedagógicos voltados para a inclusão, cooperação, respeito mútuo e o desenvolvimento integral e por fim, por acreditar que se propormos vivências de situações cooperativas, podemos contribuir para que os alunos aprendam a se relacionar de forma construtiva nos jogos, nas escolas e na vida social.

Na universidade tive a oportunidade de me descobrir, me reconstruir e viver muitas experiências. Participei de projetos que enriqueceram meu aprendizado. A graduação foi meu maior desafio educacional e hoje eu concluo minha graduação com a certeza de que quero seguir aprendendo.

3. METODOLOGIA

Essa pesquisa caracteriza-se como uma revisão de literatura qualitativa, na qual foram feitas análises de artigos científicos, trabalhos acadêmicos e obras de autores como Brotto, Orlick, Soler entre outros, além de monografias retiradas do Repositório Institucional da Biblioteca Central da Universidade de Brasília que tinham como propósito a inclusão dos jogos cooperativos nas práticas escolares. O objetivo foi discutir acerca de como os jogos cooperativos contribuem para o aprendizado e o desenvolvimento lúdico, criativo e moral dos alunos no contexto escolar.

Como critério, escolheram-se: monografias de trabalho de conclusão de curso de graduação, com metodologia de pesquisa-ação a partir de observações participativas e publicadas nos anos de 2015 a 2020.

Utilizaram-se as seguintes palavras-chave: jogos cooperativos, ensino-aprendizagem, contexto escolar. Selecionaram-se quatro trabalhos:

2015 – JESUS, Anny Leite – Jogos cooperativos na formação de valores humanos: uma proposta para estudantes do ensino fundamental;

2015- MEDEIROS, Jéssica de Freitas – Cooperação na educação: uma experiência com jogos numa escola pública da educação básica do Distrito Federal;

2016 – ARAUJO, Fabienne de Souza – Vamos brincar juntos? A cooperação entre crianças da educação infantil;

2019 – SAMPAIO, Marisa de Oliveira – As contribuições dos jogos e brincadeiras cooperativos para a formação de crianças na pré-escola.

Buscou-se verificar as contribuições dos jogos cooperativos no contexto escolar por meio de análises desses textos que estabeleçam uma relação entre a teoria e a prática. E destacar a importância de se trabalhar valores como solidariedade, respeito, união e inclusão em um mundo cada vez mais competitivo e individualista.

4. PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

O presente trabalho está inicialmente organizado em 5 capítulos sobre a origem e as teorias acerca dos jogos cooperativos e discutir sobre as contribuições que essa nova modalidade de jogar pode trazer para as práticas escolares em sala de aula e para o desenvolvimento moral, social e emocional dos estudantes que estão em processo de formação. Eles buscam discutir sobre a importância de se criar uma pedagogia cooperativa com o objetivo de criar um mundo onde todos possam aprender a cooperar para vencer juntos. Em destacar quais são os principais conceitos acerca dos jogos, das brincadeiras e da e sua importância para o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes. Evidenciar as principais diferenças entre cooperação e competição. E mergulhar no conceito central dos jogos cooperativos, sua origem, objetivos e importância.

4.1 Pedagogia cooperativa

Segundo Brotto (2016), a Pedagogia da Cooperação é um conjunto de princípios, processos, procedimentos e práticas, que podem orientar o profissional de educação que pretenda trabalhar na linha da aprendizagem cooperativa. Esta, por sua vez, é aquela em que os objetivos são comuns, as ações compartilhadas, e os resultados benéficos para todos, propiciando a formação do sujeito cooperativo, trabalhando com metodologias que motivam e desenvolvem a integração e a cooperação.

O principal objetivo dessa abordagem é criar um mundo onde todos possam aprender a cooperar para vencer juntos. Cada pessoa é considerada um mestre-aprendiz convivendo em comum-unidade. O seu propósito essencial é criar ambientes colaborativos onde cada pessoa, grupo, organização e comunidade possam contribuir para o desenvolvimento de um mundo possível para todos, sem exceção.

A pedagogia da cooperação busca valorizar o indivíduo em toda a sua singularidade, permitindo que ele se conheça, conheça o outro e que se percebam no mundo respeitando todas as diferenças. Ela é uma possibilidade que permite que o professor trabalhe com os elementos da vivência no processo ensino-aprendizagem, pois seu compromisso é de orientar e colaborar com o aluno para o seu desenvolvimento.

A prática da cooperação entre professores e alunos estimula as experiências de socialização em sala de aula que se refletem na vivência. Segundo as concepções de Vygotsky, promove o desenvolvimento das funções psíquicas superiores. O autor definiu o termo vivência como uma unidade que representa as particularidades da personalidade do sujeito e do contexto do meio em que ele convive (VYGOTSKY, 2010).

Segundo Garcia (1999, p. 211), “a cooperação leva a que se crie um clima de apoio individual e mudança organizacional, de modo a afastar a ideia de que o desenvolvimento do professor é uma atividade individual”.

Um caminho possível para se desenvolver uma pedagogia da cooperação é por meio dos jogos cooperativos, pois se evidenciou em trabalhos desenvolvidos por alguns educadores da área da educação física, que as posturas competitivas, que se contrapõem às atitudes cooperativas, geralmente vêm associadas às práticas esportivas (VIEIRA, 2013).

Essas posturas têm grande influência na formação do indivíduo, pois os jogos têm um papel importante na educação. É através do jogo que o professor promove a construção do conhecimento, da socialização e da criatividade, assimilando com as relações dentro e fora da escola. Portanto, é preciso pensar em jogos que permitam a participação de todos de forma

cooperativa, ao em vez de criar jogos, que refletem de forma pura a competitividade e a desonestidade. Contribuindo para a formação de pessoas que saibam se relacionar com o outro de maneira solidária e respeitosa para promover as transformações necessárias que geram o bem-estar comum.

A pedagogia da cooperação, pensada por Brotto, traz consigo princípios, valores, visão de mundo e perspectivas sobre a existência da nossa jornada da vida. O autor definiu quatro princípios essenciais na pedagogia da cooperação, são eles: coexistência; com-vivência; cooperação e comum-idade.

O **primeiro princípio** está ligado à consciência da interdependência. Compreender que estamos todos num mesmo jogo e que nossas ações afetam os outros e somos afetados por eles também. Permite que possamos entender que somos tocados diretamente por tudo que ocorre na vida de todo mundo, em todo e qualquer lugar e tempo. Faz com que compreendemos que precisamos da cooperação para criar um mundo e uma forma de viver melhor para todos: “Todos inter-somos na coexistência cotidiana” (BROTTO, 2016, p. 4).

No entanto, nem sempre temos essa consciência e agimos de formas individuais sem se preocupar como nossas ações irão afetar a vida do outro, por isso da importância de se trabalhar essas questões na escola, no trabalho, na comunidade e na família, com objetivo de resgatar a consciência de integração.

O **segundo princípio** é o da com-vivência, que traz a ideia de inclusão, não apenas de pessoas com necessidades especiais, mas a inclusão de pessoas com ideias, sentimentos, visões, sensações, atitudes, comportamentos, valores diferentes do tradicional. Brotto (2016, p. 5) disse que quando não se reconhece o outro, não há incentivo para uma boa convivência, ou seja, “se me permito ver o outro, conhecendo seus sonhos, entendendo suas dificuldades, posso melhor conviver com ele e aceitar suas diferenças, inclusive aprender com elas”.

Precisamos criar um ambiente de inclusão para que possam conviver juntos. Fazer com que o outro reconheça seu valor e, ao mesmo tempo, reconheça o valor do outro. É um processo primeiro de autoconhecimento que permite conhecer, respeitar e acolher o outro como pertencente de um grande grupo onde todos são importantes. E o desafio do professor, como agente transformador, é de trabalhar esses conceitos no processo de desenvolvimento de cada indivíduo enquanto ser subjetivo e coletivo.

O **terceiro princípio** é a cooperação. O autor defendeu que é preciso nutrir constantemente o processo de integração da cooperação no cotidiano pessoal e social. Devemos exercitar ações cooperativas nos mais diversos contextos e em todas as nossas relações humanas, reconhecendo-as como um estilo de vida.

Dependendo do contexto, somos condicionados, por meio da educação, da cultura, do esporte e da informação a sermos seres cooperativos ou seres competitivos. Segundo Brotto (2016), uma sociedade cooperativa ou competitiva é uma ação política, ou seja, é uma escolha pessoal e coletiva capaz de tornar um mundo melhor e possível para todos ou não. Cabendo somente a cada um de nós qual caminho seguir.

Maturana (2002) afirmou que os seres humanos não são apenas animais políticos, mas, sobretudo “animais cooperativos”. Para o autor, a cooperação é essencial para definir a forma humana de viver no cotidiano, nas relações de confiança e respeito mútuo.

Apesar de sabermos que ações cooperativas são muito mais eficazes nas relações humanas, ainda existem muitas dificuldades por parte dos indivíduos e grupos em se relacionar desta forma, pois a sociedade em que convivemos ainda é bastante individualista e competitiva, dificultando que confiamos uns nos outros.

Confiança é um dos pilares mais importantes para se criar uma sociedade cooperativa, pois confiar é estabelecer um pacto de cumplicidade que nos permitirá sermos nós mesmos com todas as nossas inseguranças e fraquezas sem medo de sermos excluídos ou discriminados, ou seja, para promover mudanças é preciso aprender novas formas de olhar a si e ao outro, para então, alterar a maneira de conviver juntos e uma ótima ferramenta para promover essas mudanças são os jogos cooperativos.

Cooperação, confiança e respeito mútuo parecem ser um dos alicerces principais para a co-evolução humana. Para isso, precisamos reaprendê-los, desenvolvendo o interesse pelo bem comum e o compromisso com o florescimento de uma Comum-unidade Humana Real (nem ideal, nem normal) exercitada e cultivada no cotidiano (BROTTO, 2016, p. 9).

O último e **quarto princípio** é uma integração de todos os outros princípios em um ambiente adequado para cultivar o espírito grupal e colocar em práticas todos esses ensinamentos. Significa conviver em comunidade em todos os lugares: na escola, no trabalho, na rua, em casa respeitando o espaço do outro, respeitando e valorizando as diferenças e cooperando a fim de contribuir para um mundo possível para todos. Esses valores contribuem para a criação de uma cultura cooperativa focada em relações mais solidárias (BROTTO, 2016, p. 11).

Entretanto, não é um processo fácil, é um caminho ainda incerto e repleto de surpresas e diante de um contexto muito competitivo se faz cada vez mais necessário:

Criar, desenvolver e sustentar comum-unidades é cultivar cotidiano de novas

maneiras de Ser e de Ser Fazer no mundo: pode ser leve, apesar de frequente; bem humorado mesmo que profundo; livre e altamente comprometido; um passo a passo gradual e pronto para grandes saltos; aberto para abraçar o novo focado no essencial; pode ser ou não, mas será ou não, COM todos em cooperação! (BROTTO, 2016, p. 12).

Para se desenvolver uma pedagogia da cooperação e mudar os valores pregados pela cultura competitiva, existem alguns processos valiosos que valem a pena ser pesquisados e aplicados em diferentes contextos na sociedade. O autor citou alguns como, "jogos cooperativos, danças circulares, diálogo, comunicação não violenta, world café, open space, dragon dreaming, investigação apreciativa, práticas meditativas, processos circulares, oásis, musicoperação e aprendizagem cooperativa" (BROTTO, 2016, p. 12).

O autor também propôs um conjunto de metodologias que podem ser utilizadas como inspiração didática pedagógica para desenvolver a integração e a cooperação nas intervenções com as comunidades.

Nessa perspectiva, é preciso introduzir de forma gradual e progressivamente, no desenvolvimento das intervenções que venham ocorrer em diferentes ambientes, os seguintes procedimentos: círculo e o centro, atividades de roda; ensinagem cooperativa que envolve convivência, consciência, essências e transcendência; partir do simples para o mais complexo; ser mestre e aprendiz; promover atividades onde os sujeitos da ação comecem e terminem todos juntos (BROTTO, 2016, p. 13-15).

De um modo geral, a cooperação nos grupos se desenvolve em estágios, etapas, fases ou momentos independentes. Brotto destacou sete práticas essenciais, são elas: fazer COM-TANTO (conectar); Estabelecer COM-TRATO (cuidar); Compartilhar IN-QUIETA-AÇÕES (compartilhar); Fortalecer ALIANÇAS E PARCERIAS (confiar); Reunir SOLUÇÕES COMO-UNS (cocriar); Realizar PROJETOS DE COOPERAÇÃO (cultivar); Celebrar o VENSER (celebrar). Sendo um conjunto de práticas colaborativas vale ressaltar que entre elas há uma sinergia dinâmica, implicando numa utilização flexível dependendo do grupo e do contexto (BROTTO, 2016, p. 17-18).

O ensaio desenvolvido por Fábio Otuzi Brotto tratou de um conjunto de conhecimentos e experiências sobre como ajudar a promover a cultura da cooperação e o desenvolvimento de comum-idades colaborativas. Mais do que um conjunto de atividades e soluções, o autor buscou compartilhar um jeito de viver as relações humanas baseado no cuidado, legitimação uns dos outros e cooperação. E o mais importante, o projeto da cooperação criou um novo jeito de inspirar as pessoas a cultivar relações saudáveis, pacíficas e colaborativas, visando a sustentabilidade em todos os níveis da comum-idade: econômica,

ambiental, social e pessoal (BROTTO, 2016, p. 24).

No jogo da vida não há seleção dos melhores, cada pessoa é essencial. Não há primeiro nem último lugar, há lugar Como-Um. Não há vencedores nem perdedores, ou todo (o) mundo ganha ou todo (o) mundo perde. Não há adversários, somos todos parceiros de uma mesma jornada. Não há troféus, nem medalhas, já ganhamos tudo o que precisávamos ter... agora, estamos e somos livres para VenSer mais plenamente para poder SerVir mais completamente ao bem comum (BROTTO, 2016, p. 25).

4.2 Jogos, brincadeiras e cooperação

Os jogos e brincadeiras na educação são recursos importantes no processo de ensino-aprendizagem e devem ser utilizados pelos educadores como forma de contribuir para que os alunos tenham acesso a uma boa educação, e, como consequência, a uma boa formação crítica e autônoma.

Friedmann (1996), baseando-se nos estudos de Piaget, reconheceu que o jogo pode ser utilizado como forma de incentivar o desenvolvimento humano por meio de diferentes dimensões: **o desenvolvimento da linguagem**, que é um canal de comunicação de pensamentos e sentimentos; **o desenvolvimento moral**, que é um processo de construção de regras numa relação de confiança e respeito; **o desenvolvimento cognitivo**, que possibilita o acesso de um maior número de informações que podem surgir de modos diferentes em diversas situações; **o desenvolvimento afetivo**, que é onde as expressões de afeto e emoções são facilmente manifestadas e o **desenvolvimento físico-motor**, explorando o corpo e o espaço a fim de interagir no seu meio integralmente. De acordo com a autora não existe uma teoria completa do jogo, nem ideias admitidas universalmente, para ela, o jogo tem caráter sociológico, educacional, psicológico, antropológico e folclórico.

O jogo ele assume duas formas: a primeira é um jogar espontâneo, onde ele tem apenas o objetivo de divertimento e a segunda é um jogar dirigido, onde ele passa a ser proposto como fonte de desafios, promovendo o desenvolvimento da aprendizagem. (LOPES, 2005, p. 19).

Desde muito tempo o fenômeno do jogo vem sendo objeto de estudo de autores que se preocupam em traçar suas características, classificação e significado. Essas diversas perspectivas vêm se transformando e diversificando nas diferentes culturas. Uma das obras mais clássicas produzidas sobre o Jogo foi “Homo Ludens”, do autor Johan Huizinga (2014, p. 33). Para ele, o jogo é:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Autores como Brotto (1999), Brougère (1998) e Piaget (1993), também investigaram o jogo e suas relações com os mais variados contextos.

De forma geral para Brotto (1999), a visão de jogo não é apenas uma atividade lúdica,

mas uma representação das nossas formas de viver. O jogo é um veículo de desenvolvimento integral do ser humano, capaz de envolvê-lo em suas dimensões físicas, mentais, emocionais e espirituais.

Já Brougère (1998) refere-se ao jogo como lugar de construção de cultura lúdica que permite tornar o jogo possível.

Por fim, para Piaget (1993), o jogo tem três categorias: a) o jogo de exercícios, onde o objetivo é exercitar a função em si; b) o jogo simbólico, que inclui lembrar os acontecimentos e executar a representação, independente do objeto utilizado, funcionando em esquema de assimilação e c) o jogo de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e vão aumentando o grau de dificuldade de acordo com o seu desenvolvimento social. O autor cita ainda outra modalidade, o jogo de construção, em que a criança cria o próprio jogo.

A prática de jogos e brincadeiras intervém nas funções cognitivas nos diversos níveis. São atividades que provocam a aproximação de relações cooperativas, que são altamente relevantes, uma vez que estas podem promover mudanças positivas de comportamento. Nessa perspectiva, conforme evidenciou Brotto (1999), os jogos cooperativos surgem com o objetivo de promover habilidades interpessoais positivas que favorece o jogo com o outro e não contra o outro.

Kishimoto (2001) citou uma pesquisa, da Université Paris-Nord, que começa a explicar diferenças essenciais para se entender o que é jogo. São utilizados três níveis para fazer a diferenciação: o primeiro diz sobre os diferentes significados atribuídos pelas diversas culturas; o segundo diz que o jogo é um sistema de regras e por último o brinquedo como objeto.

Segundo a autora, a noção de jogo, nos remete há um uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. Enquanto fator social, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade a ele atribui, sendo assim, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas (KISHIMOTO, 2001, p. 16). Portanto cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem.

Os jogos possuem um sistema de regras que permite identifica-lo. Cada jogo tem uma estrutura sequencial específica da sua modalidade. O xadrez tem regras diferentes do jogo de damas, loto ou trilha. São as regras que permitem diferenciar cada jogo. (KISHIMOTO, 2001, p. 17).

A autora salientou que, assim como a poesia, os jogos infantis despertam em nós o

imaginário e a memória dos tempos passados. Para ela:

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. Por tais razões, o vocábulo brinquedo não pode ser reduzido a pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica (KISHIMOTO, 2001, p. 18).

A brincadeira é a ação desempenhada pela criança ao concretizar as regras do jogo e mergulhar no lúdico. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (KISHIMOTO, 2001, p. 21).

Os jogos constituem um dos mais significativos recursos lúdicos de aprendizagem que o professor tem para oferecer nas práticas de ensino, cujo os objetivos contribuem para o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e principalmente social.

Os jogos coletivos já fazem parte da vida dos alunos desde pequenos. Na infância eles têm a proposta lúdica de socialização e formação de hábitos, na escola eles assumem aspectos de jogos pedagógicos que tem como papel principal facilitar o desenvolvimento da aprendizagem e fazer com que esse momento seja lúdico e motivacional.

Dentro dessa perspectiva e nas várias ramificações do conceito jogo, encontram-se os jogos cooperativos, que são uma proposta metodológica que tem por finalidades possibilitar e desenvolver atividades em que os alunos possam experimentar e vivenciar novas maneiras de jogar, desvincilhando-se dos objetivos de ganhar ou perder, mas sim cooperar.

Visto que, atualmente convivemos em uma sociedade bastante individualista e competitiva e que apesar de existir muitos movimentos solidários que oferecem ajuda e cuidado ao próximo, o mundo moderno ainda é muito marcado pela competição exacerbada.

Desde pequenos somos instigados a vencer e a sermos sempre os melhores, ou seja, a competir. Competir por atenção, por prêmios, para ser o melhor, para ser o primeiro, para se destacar dos outros e para tirar as melhores notas. E são esses tipos de encorajamento que formam pessoas individualistas e agressivas, que veem a competição como único meio de sobrevivência.

Porém, sabe-se também que esses tipos de comportamentos poderiam ser reduzidos ou aliviados por meio de atividades com conceito de cooperação, onde os sujeitos comesçassem a pensar um nos outros com um olhar mais integrador, empático e solidário.

Acredita-se que as práticas educativas no âmbito escolar influenciam certos tipos de comportamentos, conceitos, regras, ideias, concepções e valores e que contribuem para o desenvolvimento de diferentes padrões de interação social. Muitos desses comportamentos

são motivados por atividades de cooperação e competição, porém observa-se que as atividades de competição estão sendo usadas com maior frequência nos espaços escolares.

As atividades cooperativas no âmbito escolar colaboram para o desenvolvimento emocional e social das crianças, é um momento em que elas brincam, se divertem, são desafiadas e se descobrem no mundo. Na educação, sem a competição, uma brincadeira se converte em apenas um ato de brincar e de compartilhar experiências entre pares.

A ação cooperativa é centrada na inclusão e no processo de compartilhamento de ações, onde os resultados beneficiam a todos. Janot (2001) salientou que o conteúdo cooperativo dos jogos evidencia a possibilidade de educar com base no respeito e na tolerância pela diversidade.

Orlick (1989) destacou que a principal característica dos jogos cooperativos é permitir que o indivíduo desenvolva habilidades de interação, possibilitando uma vida em sociedade pautada no exercício de solidariedade e de cooperação. A ressignificação de valores para a promoção de novas atitudes é importante para que as crianças aprendam que cooperar é melhor do que competir.

Soler (2006) acreditava que a escola é o lugar ideal para se oportunizar o jogo cooperativo, pois a criança já é uma especialista em brincar, portanto podemos aproveitar esse momento para modificar comportamentos por meio do jogo. O autor também destaca que para as crianças, o ato de brincar não é apenas um passatempo, os jogos estão relacionados com suas emoções e seu conhecimento do mundo, ou seja, por meio dos jogos cada criança cria e recria uma série de sentidos em relação a sua própria realidade, fazendo uma ponte entre jogo e vida.

Soler (2009, p.10) afirmava que a cooperação está diretamente ligada à comunicação, a coesão, a confiança entre as pessoas e ao desenvolvimento de capacidades de interação positivas, para que elas possam compartilhar, ter empatia e se preocupar com os sentimentos dos outros.

Para Vieira (2013) a definição de jogo cooperativo está mais voltada para sua relação com os sentimentos das crianças. Tendo como ideia básica permitir uma mudança de sentimentos e emoções, com intuito de aumentar as habilidades humanas como: o amor, a alegria, a criatividade, a confiança, o respeito, a responsabilidade, a liberdade, a autonomia, a paciência, a humildade.

A autora também destacava que as escolas reproduzem os comportamentos competitivos da sociedade e isso pode ser percebido por meio de atitudes simples que muitas vezes são passadas despercebidas, como quando premiamos apenas as crianças com melhores

resultados e definimos os alunos destaques. Esta forma competitiva de interação contribui para o individualismo e os vários tipos de violência social.

Acredita-se que o professor deve incluir os jogos cooperativos como uma nova forma de desenvolver seu trabalho pedagógico em sala de aula, visto que, os jogos de competição criam conceitos de individualidade e permite a construção de comportamentos agressivos, e que estão cada vez mais presentes no âmbito escolar. Portanto, faz-se necessário refletir sobre as atuais práticas pedagógicas que envolvem o jogo.

Vale ressaltar que para se aplicar os jogos cooperativos nas escolas não devemos apenas apresentar e deixá-los jogar livremente, nem tanto pouco deixar as regras bem fechadas e definidas sem que as crianças possam participar da sua elaboração. É importante permitir que as crianças participem desde o processo de criação das regras até as etapas finais de conclusão dos jogos e o professor assuma um papel de mediador para auxiliar em eventuais problemas que possam surgir no processo.

4.3 O que são jogos cooperativos?

Os Jogos Cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e à competição, na sociedade moderna, mais especificamente, na cultura ocidental. Considerada como um valor natural e normal na sociedade, a competição tem sido adotada em praticamente todos os setores da vida social (BROTTO, 1999, p. 71).

No Brasil os jogos cooperativos tiveram início em 1980 com ações localizadas que começaram a integrá-los. A primeira ação foi a criação da Escola das Nações em Brasília que tinha como proposta pedagógica os jogos e a aprendizagem cooperativa. Desde então se têm observado o crescimento do interesse em pesquisar e produzir, acadêmica e cientificamente, sobre o assunto, possibilitando a aplicação em diferentes contextos educacionais e sociais (BROTTO, 1999, p. 78).

Apesar dos jogos cooperativos existirem em muitas culturas há séculos, em nossa cultura ocidental existe poucos jogos que são desenhados de forma a unir os jogadores em direção a uma meta comum e desejável a todos (ORLICK, 1989, p. 4).

Segundo Orlick (1989), nós não ensinamos as crianças a terem prazer na busca pelo conhecimento, mas sim que precisam se esforçarem para conseguir notas altas. Da mesma forma, o interesse maior em jogos esportivos está centrado na vitória e não no prazer em praticá-lo.

A antropóloga Margareth Mead afirmou que é a estrutura social que determina se os membros de uma sociedade irão competir ou cooperar entre si, e que apesar de sabermos que o comportamento cooperativo é um aspecto fundamental ao interesse social e que cooperar é a melhor estratégia, muitas pessoas preferem à competição (ORLICK, 1989, p. 19).

Sendo assim, competição e cooperação são valores culturais e são comportamentos construídos pela educação formal e informal. Em nossa sociedade há uma supervalorização da competição que é manifestada nos jogos, quando damos ênfase apenas nos resultados finais e na vitória. Aprendemos desde cedo que é importante sermos os primeiros e os melhores, isso faz com que se eliminem a diversão e pura alegria dos jogos, dando a ilusão que só existe uma maneira de jogar.

Brotto (1999) salientou que consciente ou inconscientemente damos ênfase às atividades competitivas em nosso dia a dia, gerando rompimentos de valores importantes para o convívio social. Perpetuando uma ideia ilusória de que: o importante é competir.

No contexto atual, temos poucas chances de participar dos jogos cooperativos. Por

isso, é importante desenvolver uma pedagogia da cooperação, pois, se aprendermos a jogar cooperativamente, é possível descobrir inúmeras possibilidades de criar processos facilitadores da participação e inclusão.

Os jogos cooperativos foram criados com o objetivo de promover, por meio das brincadeiras e jogos, à autoestima, juntamente com o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas. E muitos deles, são dirigidos para a prevenção de problemas sociais, antes de se tornarem problemas reais (BROTTO, 1999, p. 77).

São jogos divertidos para todos que participam, sem rejeitar ou excluir alguém, eliminando a preocupação com o fracasso e o sucesso em si, desta forma, contribuindo para uma educação mais solidária (BROTTO, 2001, p. 55).

Têm como finalidade auxiliar no processo de ensino e aprendizagem e contribui na maneira em que reconhecemos e valorizamos nosso próprio jeito de jogar, sem desvalorizar o modo de jogar do outro. E mais, descobrir que jogando com os outros podemos buscar o crescimento do eu dentro de cada um de nós (LOPES, 2005, p. 23).

São jogos que fazem com que os jogadores se sintam bem, livres, criativos, confortáveis e confiantes. Fazem com que os indivíduos se conheçam e descubram em si mesmos qualidades e potencialidades desconhecidas, eliminando o medo do fracasso e reforçando a confiança.

Um dos principais autores que sintetiza bem as diferenças entre jogos cooperativos e jogos competitivos é Terry Orlick. O autor destacou que a diferença principal entre jogos competitivos e cooperativos é que nos jogos cooperativos todo mundo coopera e todos ganham e esses jogos eliminam o medo do fracasso e o sentimento de frustração. O principal objetivo seria oportunizar o aprendizado cooperativo e prazeroso (ORLICK, 1989, p. 123).

O autor também apresentou mudanças que podem ser feitas nos jogos tradicionais com o objetivo de introduzir, pouco a pouco, os valores de cooperação. Sendo assim, Orlick definiu algumas categorias de jogos cooperativos, que embora sejam apresentadas separadamente, elas se relacionam de uma maneira interdependente (ORLICK, 1989, p. 131).

a) Jogo cooperativo sem perdedores: São os jogos considerados plenamente cooperativos, onde todos jogam juntos para superar um desafio comum e não há perdedores.

Exemplo: brincadeira na qual cada participante recebe um bambolê, colocada no chão e fica dentro dele. Os participantes se movimentam pelo espaço em que se desenvolve a brincadeira e, ao comando do guia, devem entrar dentro do círculo do bambolê;

entretanto, elas são retiradas uma a uma e os participantes devem cooperar para que todos tenham um espaço dentro dos círculos. A brincadeira segue até ser apenas um bambolê onde todos estão cooperando para ficarem juntos.

- b) Jogos cooperativos de resultado coletivo:** São atividades que permitem a existência de duas ou mais equipes, com metas comuns, que necessitam do esforço coletivo para serem alcançadas.

Exemplo: como um jogo de voleibol, porém, toda vez que o jogador passar a bola para o campo contrário ao seu, ele muda de equipe; ou seja, há uma mistura constante dos participantes e o objetivo é focado em não deixar a bola cair.

- c) Jogo de inversão:** Esses quebram o padrão de times fixos, pois conforme os jogos se desenvolvem, os jogadores trocam de lado a todo instante, colocando-se uns no lugar dos outros. Desse modo, dificultando reconhecer vencedores e perdedores, pois todos são membros de um mesmo time.

Exemplo: num jogo recreativo de futsal, sempre que um participante marcar gol, passará a fazer parte da equipe contrária à sua. Dessa forma, com o desenrolar do jogo não se tem mais a formação inicial das equipes e, portanto, não há apenas uma equipe vencedora.

- d) Jogos semi cooperativos:** São indicados, especialmente, para um contexto de aprendizagem esportiva. Pois são jogos que favorecem o aumento da cooperação do grupo, e oferece as mesmas oportunidades de jogar para todas as pessoas do time, mesmo um com participante com menor habilidade, pois existem regras para facilitar a participação desses. Os times continuam jogando um contra o outro, e a ênfase está no envolvimento ativo no jogo e a diversão (ORLICK, 1989, p. 132).

Exemplo: um jogo de futebol. Todas as posições: nesse tipo de jogo semicooperativo todos os jogadores devem passar por todas as posições. Posições mais ofensivas, mas defensivas, goleiros e até pode ser incluir a “posição” de técnico ou torcedor.

Muitos autores afirmaram que os jogos cooperativos detêm o potencial de ajudar o indivíduo a aprender a respeitar e ouvir o outro, nos trabalhos em equipe, em unir pessoas para um único objetivo, afim de fazer com que os indivíduos joguem com o outro e não contra o outro. Gonçalves (2007, p. 24) considerava que “os jogos cooperativos são atividades alternativas ao mundo competitivo, em que seus objetivos possuem um caráter de solidariedade e não de exclusão”.

Jacques Delors (1998) disse que o papel essencial da educação, ao longo de toda a

vida, é ajudar no desenvolvimento dos indivíduos. Para ele, o professor formador precisa apoiar-se em quatro pilares fundamentais: o aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a ser e aprender a viver juntos. E o aprender a viver juntos faz parte de uma conscientização de que se queremos mudar o mundo e formar seres humanos mais solidários e respeitadores, precisamos começar por nós mesmos.

A escola tem como papel fundamental a formação integral dos alunos e acredita-se que os jogos são ferramentas importantes que detêm potencial para contribuir nesta formação.

Quando se joga cooperativamente, é possível que os indivíduos envolvidos se entreguem plenamente ao jogo, respeitando e incluindo a si mesmos e aos outros. Portanto, se propormos vivências de situações cooperativas, podemos contribuir para que os alunos aprendam a se relacionar de forma construtiva nos jogos, nas escolas e na vida social. E dessa forma, acabar com o mito de que o homem é naturalmente competitivo.

4.4 Cooperação X Competição

Vivemos em uma sociedade capitalista baseada no consumo e orientada para produtividade e dentro deste contexto muitas vezes as pessoas acreditam que o único caminho é a competição. Tal competição é expressa em comportamentos nas várias esferas da sociedade como no trabalho, na escola e na família. Segundo Brotto (2001, p. 27), a competição é um processo onde os objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são individualistas e somente alguns se beneficiam dos resultados.

Por outro lado, sabe-se que os princípios da cooperação também estão presentes na sociedade e têm demonstrado que um contexto de união, solidariedade e respeito são valores mais relevantes para uma vida mais humana. Brotto (2001, p. 27) disse que a cooperação é um processo onde os objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os resultados são benéficos para todos.

Pensando então nesses dois aspectos da sociedade, jogos e brincadeiras têm um importante papel no desenvolvimento do indivíduo, eles são grandes instrumentos no processo de ensino-aprendizagem que podem e devem ser usados pelos educadores. São nos jogos e nos esportes que os valores de competição e cooperação aparecem com maior frequência e cabe ao educador decidir como incluir esses dois aspectos em seu cotidiano.

Segundo Morin (2001), o objetivo da educação não é o de somente transmitir conhecimentos. A educação deve desenvolver e formar cidadãos que saibam assimilar suas experiências e compreensões pessoais com as relações de convivência com o outro, dessa forma cooperando para uma melhor qualidade de vida individual e coletiva.

Freire (1992) afirmou que se o contexto for significativo para o aluno, o jogo, como qualquer outro recurso pedagógico, tem consequências importantes em seu crescimento. O jogar no contexto escolar significa alegria, divertimento, entusiasmo, confiança, aprendizagens e desenvolvimentos, mas é preciso refletir sobre que tipo de jogos aplicamos atualmente, pensando no tipo de educação e sociedade, que queremos construir.

O processo de ensino-aprendizagem associado a uma educação cooperativa, poderá gerar novas ações, práticas e comportamentos. E para desenvolvermos uma relação com a cooperação, precisamos identificar o quanto os nossos comportamentos e atitudes estão condicionados a situações que favorecem a competição, gerando confrontos, na qual sejamos vistos como vitoriosos e considerados os melhores por tal resultado. A competição traz uma falsa sensação de que competir é da natureza do homem e que para vencermos,

necessariamente, deve haver o fracasso do outro (LOPES, 2005, p. 16).

Terry Orlick, um dos precursores dos jogos cooperativos, pesquisou a relação entre jogo e sociedade e sua estrutura competitiva e constatou em seus estudos que os jogos reproduzem a estrutura social, refletindo os valores da sociedade. Ele aborda os jogos cooperativos como um meio de transformá-la, combatendo o excesso de incentivo a competição que vem trazendo reflexos negativos ao contexto escolar e a formação do indivíduo.

Para o autor a principal diferença entre cooperação e competição era que no primeiro todos cooperam e ganham, eliminando-se o medo do fracasso e aumentando-se a autoestima e a confiança em si mesmo. As pessoas jogam com e não contra o outro. Ao passo que no segundo, a valorização e reforço são deixados ao acaso ou concedidos apenas ao vencedor, o que gera frustração, medo e insegurança (ORLICK, 1989, p. 118).

Os jogos competitivos são defendidos por alguns profissionais como um elemento importante na educação das crianças, tendo como fundamento de que assim ficariam melhores preparadas para viverem num mundo competitivo como o nosso (MAIA, 2007, p. 129). Porém como evidenciou a autora, a competição trabalhada em excesso, diminui a autoestima e aumenta o medo de falhar. Ela favorece a comparação entre as pessoas e a exclusão baseada em poucos critérios. Um ambiente competitivo aumenta a tensão e a frustração, reduz a expressão das capacidades pessoais e o desenvolvimento da criança, podendo desencadear comportamentos agressivos.

Sabemos que os jogos competitivos também têm seus proveitos, como o desenvolvimento das habilidades motoras, foco, disciplina, controle emocional, concentração etc., além dos benefícios comuns das atividades físicas. Mas, às vezes, nem todas as crianças se divertem, algumas se sentem excluídas por falta de habilidades específicas.

Nos jogos competitivos, os sentimentos negativos são mais fortes, existe o medo de arriscar e de fracassar, bem como o individualismo, aumentando a exclusão muitas vezes dos menos habilidosos e como consequência a raiva em virtude do egoísmo e da competição excessiva. Os jogos cooperativos surgem em contrapartida aos jogos competitivos, baseado essencialmente na cooperação, na aceitação, no envolvimento e na diversão, tendo como proposta mudar as características de exclusão, seletividade e agressividade.

Gonçalves considera que os jogos cooperativos são atividades alternativas ao mundo competitivo, em que seus objetivos possuem um caráter de solidariedade e não de exclusão (2007, p. 24).

Brotto (1999) evidenciou que os jogos cooperativos permitem que o indivíduo

desenvolva habilidades de interação pautada no exercício de solidariedade e de cooperação, possibilitando uma melhor vida em sociedade. A ação cooperativa é centrada na inclusão, todos participam e todos se beneficiam com o resultado.

A ressignificação de valores para a promoção de novas atitudes é importante no processo de desenvolvimento das nossas crianças. Ensinar que é possível ganhar sem que haja necessariamente o fracasso do outro e que cooperar é melhor do que competir. As pessoas jogam juntos e não um contra o outro.

Quadro 1. Jogos competitivos X Jogos cooperativos.

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

Fonte: Brotto (1999, p. 85).

Esse quadro evidencia a diferença de sentimentos e emoções que os indivíduos

adquirem ao participar de jogos cooperativos e competitivos. Enquanto nos jogos competitivos apenas alguns se divertem e comemoram uma vitória, no jogo cooperativo esta possibilidade existe para todos.

Lopes (2005 p. 22) afirmou que toda e qualquer experiência humana tem diferentes possibilidades de perceber e agir e por isso é preciso trabalhar o exercício da escolha pessoal, com responsabilidade e liberdade. Não são todas as pessoas no mundo que agem de maneira competitiva. Pelo contrário, muitas trabalham, integralizando a cooperação e a competição. O que acontece é que na maioria das vezes somos direcionados a pensar que a maneira correta de competir é aquela que precisamos sempre vencer a qualquer custo.

Segundo Soler (2006), somos as duas formas de viver e jogar e cabe a cada um de nós fazermos nossas escolhas. Competir e cooperar são possibilidades de agir e ser no mundo. Competimos em lugares, com pessoas, em situações onde nem deveríamos e nem precisaríamos competir, e toda essa cultura tem formado homens individualistas, agressivos e pouco solidários.

O autor destacou também que a competição e a cooperação são valores e atitudes socioculturais, são comportamentos ensinados/aprendidos por meio das relações sociais, ou seja, na educação formal, não formal e informal. Já que são valores sociais, podemos ensinar as pessoas a jogar e viver de outras formas, não mais da forma eleita como única: a competição. Devemos trocar o adversário, pelo solidário e ensinar as crianças a jogar uns com as outras, não uns contra os outros.

Ao optar pela temática cooperativa nas aulas não se pretende negar a competição. A questão central é a proporção entre experiências competitivas e cooperativas nas aulas, pois a vivência de situações cooperativas pode contribuir para o bom no desenvolvimento do indivíduo nas relações que envolvem o jogo em si, na escola e na vida social.

Eles são uma forma de integrar os valores humanos e a convivência dos indivíduos, de forma que joguem uns com os outros, não uns contra os outros, sem preocupação com o fracasso e sucesso em si mesmo. Os jogos cooperativos contribuem para a promoção de ações e relações educativas mais solidárias, incentivando que essas ideias extrapolam o próprio ambiente escolar. Eles reforçam a confiança em si mesmo e nos outros, e todos podem participar autenticamente.

Passar por uma experiência com os jogos cooperativos, mesmo que por pouco tempo, talvez possa ajudar as pessoas a colocarem em prática no dia a dia o companheirismo, a solidariedade e o respeito ao outro, como um dia fizeram ao jogar cooperativamente.

4.5 Jogos cooperativos no processo de ensino-aprendizagem

Assim como somos influenciados pela cultura, também somos influenciadores, ou seja, podemos fazer com que as relações humanas sejam menos violentas e agressivas, priorizando atitudes de cooperação, igualdade e respeito, tornando um mundo possível, justo e acessível para todos. E para que isso se torne realidade, é preciso que as mudanças comecem dentro de cada um de nós.

A escola é um espaço de produção do conhecimento, onde valores como respeito, solidariedade, inclusão e cooperação podem e devem ser trabalhados. Um processo de ensino-aprendizagem focado no sujeito e nas relações humanas são capazes de gerar comportamentos benéficos que servirão para um bom convívio em sociedade.

Segundo Soler (2006 p.18) a escola é o lugar ideal para tomar consciência de uma possível transformação, pois sua função principal é modificar uma realidade difícil. Mas o que acontece na maioria das vezes é exatamente o contrário, ou seja, o que ela valoriza são comportamentos destrutivos e apresenta competição como meta principal.

A brincadeira na educação infantil possibilita o desenvolvimento da aprendizagem nos aspectos cognitivos, afetivos, socioeconômicos, políticos e culturais. Ela é uma atividade que incorpora uma reflexão sobre o mundo, sobre a vida, sobre si mesma, é uma parte indispensável da humanidade.

O ato de brincar é fundamental no processo de aprendizagem da criança. O brincar como recurso pedagógico proporciona momentos de competição e cooperação que as fazem entrar em contato com aspectos culturais e sociais da sociedade. É através das brincadeiras e dos jogos que a criança descobre o mundo, exercitando sua imaginação, seu poder de criatividade, desenvolvendo sua personalidade e suas habilidades, trabalhando seu emocional e expressando sua capacidade autônoma diante das atividades.

Quando pensamos em uma ação pedagógica como prática social, notamos que o professor e o aluno são sujeitos que se constroem juntos. A criança que hoje está na escola, amanhã será pai, mãe, professor, treinador, político e etc. E que irá se comportar do modo que foi ensinado. Por isso, se apresentarmos a ela uma pedagogia cooperativa, esses serão os valores que aquele sujeito vai passar adiante e, assim, construiremos um mundo muito melhor, ou seja, é importante formar crianças cooperativas, para que elas se tornem adultos solidários e cooperativos.

Soler (2006) acreditava que a educação infantil é o melhor momento para que a criança entre em contato com os jogos cooperativos porque nesta idade elas foram pouco

expostas à cultura competitiva. Porém, defendeu que os jogos também podem ser aplicados em qualquer modalidade de ensino, bastando adaptá-los à faixa etária.

Os jogos cooperativos são ferramentas que buscam promover a cooperação entre os pares que, conseqüentemente, têm influência em relação à melhoria da vida para todos, sem exceção, pois os jogos cooperativos têm como valor principal metas coletivas, não individualistas, onde os participantes irão jogar uns com os outros, em vez de uns contra os outros (BROTTO, 1999).

Entretanto, a maneira como a escola é organizada e apresentada à criança, tende a deixar uma lacuna no que se refere aos estímulos nas relações de interação, sendo, portanto, necessário propor ambientes que possam gerar novas perspectivas de desenvolvimento interpessoais. E muitas vezes a forma como os jogos são desenvolvidos e conduzidos, desconsidera a relação de interação entre os participantes e foca bastante no aspecto competitivo, levando a falsa compreensão de que todos os jogos precisam necessariamente ter um ganhador e um perdedor.

Mediante tais justificativas, uma educação cooperativa pode ser um agente capaz de possibilitar que esta essência seja trabalhada no intuito de desenvolver os comportamentos mais solidários e respeitosos através de jogos e brincadeiras cooperativas.

Sendo assim os jogos e brincadeiras auxiliam as crianças a desenvolverem suas habilidades de maneira leve e lúdica, estimulando a criatividade e a interação social. Pode-se dizer que o fato do professor estabelecer jogos em que todos os alunos possam se ajudar na busca de um objetivo comum, trabalha valores de cooperação, que inclua todos e que no final não haja apenas um ganhador, mas sim que todos contribuam para um bem comum.

Apesar das propostas acerca dos jogos cooperativos estarem mais voltadas à área da Educação Física, faz-se pertinente que o debate acerca do tema se estenda às demais áreas da educação, já que o uso do jogo, é utilizado no contexto escolar por muitos educadores como uma ferramenta facilitadora de propiciar aprendizagens de diversos conteúdos.

Além de ser uma forma de proporcionar prazer e diversão, desenvolvendo pensamento reflexivo e a interação. Os fundamentos teóricos acerca dos jogos, voltados ao desenvolvimento infantil, podem ser encontrados nos estudos de Piaget, Vygotsky, entre outros. Esses autores demonstram a importância do lúdico para o desenvolvimento do ser humano (GONÇALVES E FISCHER, 2007, p. 56).

Para Piaget (1993), os jogos constituem expressão para o desenvolvimento infantil, pois ao jogar, as crianças estão assimilando e transformando a realidade. As atividades lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência e dos estágios cognitivo.

Já para Vygotsky (2000a) o jogo exerce um importante papel psicológico para o desenvolvimento dos processos superiores do pensamento das crianças. O autor enfatizou a importância de se investigarem as necessidades, motivações e tendências que as crianças manifestam e como elas se satisfazem nos jogos.

Os jogos são utilizados como meio de desenvolver determinados conteúdos, porém paralelamente, estimula a competição e o objetivo de vencer o adversário por meio de premiações e punições.

Diante desse quadro, vão surgindo outras propostas de se trabalhar com os jogos na área educacional. Com isso, torna-se fundamental e necessário o debate acerca dos jogos cooperativos. Correia (2006, p.150) salientou que a proposta dos jogos cooperativos vem se revelando como a mais nova e mais adequada tendência ou concepção da Educação Física Escolar na busca por projetos educacionais não competitivos. (GONÇALVES E FISCHER 2007, p 56)

Os jogos cooperativos promovem a criatividade, a empatia, a cooperação, a autoestima e a comunicação e são eles livres de competição, de eliminação de participantes e de agressões físicas. Ao reafirmar a importância dessa atividade em sala de aula Barreto (2000 apud SOLER, 2006, p. 21) definiu que os jogos cooperativos são dinâmicos e têm por objetivo:

despertar a consciência de cooperação, isto é, mostrar que a cooperação é uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais e que eles são capazes de promover efetivamente a cooperação entre as pessoas, na exata medida em que os jogos são, eles próprios, experiências cooperativas.

O autor também destacou que há cinco princípios fundamentais nos jogos cooperativos. São eles a inclusão; a integração entre todos durante o processo; a coletividade, os ganhos e as conquistas só poderão acontecer se houver participação de todos; igualdade de direitos e deveres, todos são responsáveis pelas tomadas de decisões e gestão; desenvolvimento humano, os jogos cooperativos permitem que o indivíduo aprimore suas relações sociais; e, por fim a processualidade, a cooperação privilegia o processo (os meios), não só o resultado final. A partir dos jogos, aprendemos a solucionar problemas da vida e a melhorar nossas relações com o outro.

Este é um tema bastante desafiador e apaixonante, pois a proposta dos jogos cooperativos é integrar fazendo com que as pessoas recuperem a essência da vida. Ninguém

nasceu pra ser excluído e discriminado, sim para ser feliz e jogar juntos na escola e na vida.

Muitos valores surgem em situações de cooperação, assim como a amizade, a sensibilidade, a ajuda mútua, a intercomunicação de ideias e o orgulho de pertencer a um grupo. A criança é especialista em brincar, brinca desde que nasce, mas, infelizmente, ao entrar na escola, muitos professores não valorizam essa atividade tão importante. O ato de brincar tem valor importantíssimo no desenvolvimento afetivo, psicológico, social, espiritual e motor da criança e a escola como espaço de formação do sujeito, deve se atentar aos benefícios do jogo, mas não um jogo competitivo, mas sim um jogo cooperativo.

Daí a importância de criar modelos cooperativos, para que as crianças e até mesmos os adultos percebam que existem outras formas de jogar e se relacionar com os outros. Devemos pensar em pequenas mudanças individuais, para aí mudar a cultura e, conseqüentemente, o mundo.

Uma cultura cooperativa permite que o ser humano desenvolva uma boa relação interpessoal, pensando no outro com mais empatia, tornando o mundo um lugar mais justo com todos, sem exceções.

Então, o que é melhor, cooperar ou competir? Soler (2006) diz que essa é uma resposta que deve ser dada por uma criança, depois que ela tiver contato com as duas formas de jogar e viver. É uma resposta que deve ser dada sem influências, pois ela deve depois de conhecer as duas formas de ser e viver no mundo, fazer a sua escolha e será uma escolha pessoal e intransferível.

5. ANÁLISE BIBLIOGRÁFICA

Foram retiradas e analisadas quatro monografias do Repositório Institucional da Biblioteca Central da Universidade de Brasília que tinham como propósito a inclusão dos jogos cooperativos nas práticas escolares. Nos trabalhos analisados pude notar que as autoras buscaram fazer observações em escolas públicas do DF e aplicaram jogos, com caráter cooperativo a fim de perceber como acontece a cooperação entre as crianças que estão na pré escola e nos anos iniciais do ensino fundamental e analisar quais são as contribuições que eles podem trazer para a formação de valores humanos.

5.1 Valores e jogos cooperativos

No estudo de Jesus (2015) buscou-se elaborar uma proposta que visa a utilização de jogos cooperativos na formação de valores humanos. Como metodologia foi elaborado uma oficina de jogos lúdicos, com caráter cooperativo, para alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. A estrutura da oficina foi dividida em três momentos, a primeira etapa foi a sensibilização do tema proposto, a segunda a apresentação e a discussão das regras dos jogos e por fim uma roda de conversa para a reflexão e avaliação sobre os momentos da atividade desenvolvida. O que acharam? Como se sentiram? O que aprenderam? Como observaram as situações vivenciadas no jogo em sua vida escolar e cotidiana?

Em relação aos resultados, é importante ressaltar que os jogos não foram aplicados, portanto, não apresentam análise pessoal da autora, porém foi realizado observações em uma escola pública da Região Administrativa da Cidade Estrutural, no Distrito Federal, onde a autora acompanhou por um período de seis meses o cotidiano das crianças no contexto escolar. Durante as observações, pode-se notar que há uma certa carência dos alunos em relação ao brincar, portanto houve uma certa dificuldade de inserir jogos educativos dentro de sala de aula. Tem-se a impressão que a dinâmica de sala de aula esta mais compatível com uma vertente tradicional, onde os professores se preocupam mais em transmitir conteúdos, em alfabetizar e ensinar a contar mecanicamente.

O estudo de Araújo (2016) foi uma pesquisa-ação por meio de observações participativas. As atividades foram realizadas em uma sala da pré-escola na educação infantil. A turma era composta por 23 alunos sendo 12 meninas e 11 meninos com a faixa etária entre 5 e 6 anos. O objetivo do trabalho foi descrever e analisar a cooperação entre as crianças no contexto escolar. Para colher as informações a respeito da cooperação foram realizados três atividades com o intuito de observar as diferentes reações dos alunos ao terem que trabalhar

cooperação uns com os outros, primeiro em equipes, sempre deixando bem claro para as crianças que não existia grupo vencedor, e que a atividade só acabaria se todos os grupos completassem a tarefa. E depois foi desenvolvido uma atividade que precisaria da colaboração da turma inteira. Eles teriam que se unir para decifrar as pistas juntos e assim ganharem o prêmio final.

Ao observar esses grupos a autora pode perceber que inicialmente o sentido de cooperação estava sendo bem desenvolvido, pois as crianças estavam pensando umas nas outras e se ajudando cooperativamente. Como tinha sido dito no início do jogo, não importava qual grupo terminasse a atividade primeiro ou por último, portanto as crianças foram orientadas a ajudar os colegas. Após a conclusão da atividade todos os grupos ficaram felizes. No fechamento desta dinâmica os alunos ainda responderam que foi um jogo bem divertido e legal, porém relataram que a ajuda dada aos colegas era apenas para completar o jogo rapidamente, ou seja, saindo do foco principal que era cooperar.

O resultado dessa pesquisa foi que a cooperação foi percebida quando os alunos tiveram um objetivo em comum bem definido. As crianças alegaram durante as discussões que gostaram do jogo pela razão de ganharem a recompensa e acharam legal fazer uma atividade que todos ganham e ninguém sai perdendo.

Medeiros (2015) utilizou em seu estudo, como metodologia, a aplicação de uma atividade lúdica de caráter cooperativo, para crianças do segundo ano do ensino fundamental, com o objetivo de observar como acontece a cooperação entre os alunos. Como forma de consolidação da pesquisa o jogo pensado e aplicado está entre os jogos cooperativos sem perdedores e de resultado coletivo, pois os jogadores somente conseguem resolver seus problemas por meio da ajuda do outro, trabalhando conceitos de inclusão e cooperação. O respeito as regras também foi um ponto importante para o desenvolvimento do jogo proposto.

Como resultado de sua pesquisa percebeu que a transição entre jogo competitivo e cooperativo não é simples, principalmente quando existem outras dificuldades a serem superadas. Notou-se que o jogo foi uma atividade divertida, porém as crianças tiveram bastante dificuldade de agir cooperativamente. Lidar com as frustrações foram difíceis para ambos os grupos. Ouvir o outro e ser ouvido também foram questões complicadas para eles. Entretanto, essa foi a primeira experiência das crianças com os jogos cooperativos e acredita-se que nas próximas vezes elas não serão tão frustrantes e a cooperação se tornará algo fácil e natural.

Em outro estudo realizado por Sampaio (2019) a qual teve como objetivo compreender quais são as contribuições que os jogos e as brincadeiras, com valores

cooperativos, podem trazer para a formação de crianças que cursam a pré-escola. A pesquisa foi construída por meio da análise documental dos desenhos e apontamentos das crianças sobre as brincadeiras e os jogos cooperativos e por um grupo focal com varal de reflexões. Participaram da pesquisa uma turma com 21 (vinte e uma) crianças: 12 meninos e 9 meninas com cinco anos de idade. Todos matriculados no 2º período da Educação Infantil.

Ao analisar cada desenho, a autora buscou considerar elementos que os jogos e as brincadeiras de caráter cooperativo podem trazer como alegria, inclusão, participação, paz e união. Notou-se que as crianças expressaram esses elementos fundamentais através de corações, de flores, e do semblante de alegria das crianças representadas. E o resultado foi que aspectos como respeito e ajuda ao próximo foram discutidos, porém notou-se por meio das falas das crianças que aspectos competitivos como “ganhar” e “perder” foram levantados por elas também. Mas no fim, a turma pode aprender que nos jogos e nas brincadeiras, cooperativos, as vitórias e as derrotas são compartilhadas por todos.

5.2 Benefícios do jogo cooperativo aplicado no contexto escolar

Jesus (2015) relatou que os jogos cooperativos são importantes ferramentas pedagógicas e favorecem o desenvolvimento moral dos estudantes que estão em processo de formação de valores, de modo que aprendam a se relacionar de forma mais respeitosa, solidária e colaborativa, tanto no ambiente escolar como nos diversos ambientes com os quais convivem. O papel dos educadores nesse processo de formação também é de extrema importância e por isso eles que devem organizar-se, estudar e planejar, de forma a contemplar todas as etapas do processo do brincar para que assim os alunos aprendam a cooperar entre si e se tornem cidadãos mais conscientes que tenham boas intenções e realizem boas ações. A proposta da autora não é um manual a ser copiado em práticas educativas escolares, mas é uma proposta motivadora para professores que desejam transformar o mundo, de forma gradativa.

Medeiros (2015) concluiu que durante a aplicação dos jogos geraram diversas reações nas crianças. No geral, eles se ajudaram, discutiram, reclamaram uns com os outros, argumentaram. Mas como foram dois grupos diferentes, os resultados da aplicação foram diferentes. No primeiro grupo a cooperação fluiu mais naturalmente, enquanto no segundo ela foi mais induzida. De acordo com a autora a principal dificuldade da cooperação no segundo grupo foi o nível do jogo. Por fim, foi possível concluir que jogo fez alguma diferença (mesmo que pouca) na forma como eles veem a cooperação, que agora pode ser vista de

forma divertida e que apesar das dificuldades devem continuar sendo aplicado para que os alunos desenvolvam plenamente o espírito de cooperação e que entendem que cooperar é melhor que competir.

Durante as observações de Araújo (2016) foi possível perceber que a competição era usada para motivar os alunos a realizarem as atividades e se manterem concentrados. No último dia de estágio a autora buscou ter uma conversa com a professora da sala em relação aos objetivos e aos resultados que os jogos cooperativos podem trazer para o contexto de sala de aula e como eles podem contribuir para bons comportamentos e espera que após essa experiência a professora busque inclui-lo em plano pedagógico. A autora notou que os alunos aprenderam a partir das atividades realizadas que a união entre eles trazem benefícios para todos e no final eles realmente sabiam cooperar por uma atividade/objetivo comum.

Em um mundo cada vez mais competitivo e individualista, é importante que valores como solidariedade, respeito, união e inclusão sejam trabalhados. No estudo de Sampaio (2019) notou-se que os jogos cooperativos propiciaram respeito, socialização e união entre os alunos durante o desenvolvimento das atividades propostas, apesar das dificuldades e de ser o primeiro contato com essa modalidade do jogo, os alunos conseguiram desenvolver habilidades fundamentais que favoreceram uma maior interação social. A autora concluiu que os jogos e as brincadeiras de valor cooperativo podem colaborar para o desenvolvimento de atitudes de confiança, bem como autoconfiança, o que favoreceu tanto no âmbito social quanto emocional das crianças participantes.

Analisando os jogos cooperativos no contexto escolar, pode-se notar que tais atividades são de extrema importância para o desenvolvimento de diversos princípios e valores relacionados ao dia a dia, como o respeito, a inclusão, o trabalho em equipe e a solidariedade. Os jogos de caráter cooperativos podem trazer aos alunos uma melhora no relacionamento interpessoal e no processo de aprendizagem.

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

Neto (2010) afirmou que as aulas de caráter cooperativo despertaram nos alunos o companheirismo e a conscientização, e que ajudando um ao outro, as aulas se tornavam mais divertidas e prazerosas, fazendo com que todos se unam objetivando o grupo a um bem comum.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a pesquisa o trabalho objetivou discutir acerca de como os jogos cooperativos contribuem para o aprendizado e o desenvolvimento lúdico, criativo e moral dos alunos no contexto escolar. Ao jogar cooperativamente podemos criar processos facilitadores da participação e inclusão, pois nos jogos cooperativos não há um perdedor, todos são considerados ganhadores.

Segundo Soler (2006) a prática dos jogos cooperativos possibilita desenvolver e estimular a autoestima e a convivência, e assim incentivamos a participação, a criatividade e a expressão pessoal de cada participante. Para o autor, nos jogos cooperativos, competimos com os nossos próprios limites e habilidades e não mais contra os outros.

Os jogos cooperativos são importantes ferramentas pedagógicas, para favorecer o desenvolvimento moral dos estudantes que estão em processo de formação, de modo que aprendam a se relacionar de forma mais respeitosa, solidária e colaborativa consigo e com o outro, nos diversos ambientes com os quais convivem. Porém a transição entre jogo competitivo e cooperativo não é uma tarefa simples e não pode ser feita de qualquer maneira. Ela deve ser feita de forma gradativa e deve ser adaptado de acordo com o nível de dos jogadores.

Considerando os estudos pesquisados, é evidente que jogos com valor cooperativo, aplicados no contexto escolar, possibilitam o desenvolvimento de diversos princípios e valores importantes para a convivência em sociedade como companheirismo, respeito e inclusão. O trabalho cooperativo alinhado com o fator afetivo, permite que os envolvidos adquiram autonomia e autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento de habilidades de cunho interpessoal e coletivo.

Diante disso o compromisso dos educadores é buscar o desenvolvimento e a transmissão de valores que estimulem a solidariedade, o respeito mútuo, a compaixão e muitos outros. O papel do educador, trabalhando com jogos cooperativos, é o de despertar o senso crítico para as questões sociais (BROWN, 1994).

Por fim conclui-se que o jogo cooperativo transcende o âmbito escolar e permite que o aluno tenha a oportunidade de vivencia-lo no seu dia a dia. E desse modo, acredita-se que jogos são o caminho para que as crianças de hoje se tornem adultos responsáveis, respeitosos, solidários e comprometidos com o bem-estar social.

7. PERPECTIVAS

Um ciclo muito importante em minha vida está sendo concluído e agora me vejo diante de muitas incertezas. A pedagogia foi um curso muito enriquecedor para a minha formação profissional e pessoal. O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID) foi essencial durante a minha trajetória e me permitiu vivenciar as experiências do curso tanto na prática quanto na teoria.

A educação é apaixonante e desafiadora, pois ela é capaz de transformar o indivíduo e mudar a sua realidade. Porém durante a minha caminhada eu percebi que a pedagogia não é a minha paixão, mas sim Educação Física, por isso pretendo fazer uma nova graduação nessa área.

Se estiver nos planos de Deus, eu gostaria de passar em um concurso público e conquistar a minha estabilidade financeira, para que assim eu possa prosseguir com os meus estudos com tranquilidade.

8. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. *Brincar cooperativo: vivências lúdicas de jogos não competitivos*. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

ARAÚJO, Fabienne de Souza. *Vamos brincar juntos? A cooperação entre crianças da educação infantil*. 2016. (Trabalho de conclusão de curso).

BROTTO, Fábio Otuzi. *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. 1999. 209 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

BROTTO, Fábio Otuzi. *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. Santos (SP): Projeto Cooperação, 2001.

BROTTO, Fábio Otuzi. *Jogos cooperativos: para jogar uns com os outros e venSer... Juntos*. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1997.

BROTTO, Fábio Otuzi. *Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. Santos (SP): Projeto Cooperação, 1999.

BROTTO, Fábio Otuzi. *Pedagogia da cooperação*. Santos (SP): Projeto Cooperação, 2016.

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

BROWN, Guilherme. *Jogos cooperativos: teoria e prática*. São Leopoldo: Sinodal, 1994.

CORTEZ, Renata do Nascimento Chagua. *Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola*. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Rio Claro: Universidade de Rio Claro, Unesp, Instituto de Biociências, 1999.

D'ANGELO, Fabio Luiz. *Cooperação e autonomia: jogando em grupo é que se aprende*. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Campinas: Universidade de Campinas, Unicamp, 2001.

FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

FREIRE, João Batista. *Educação de corpo inteiro*. São Paulo: Scipione, 1992.

FREIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade*. 15. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984a.

_____. *Educação e mudança*. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984b.

GONÇALVES, Natália; FISCHER, Juliana. Cidadania e jogos cooperativos: vivenciando práticas de cooperação em uma sala de ensino fundamental. *Unar: Revista Científica do Centro Universitário de Araras Dr. Edmundo Ulson (SP)*, v. 1, n. 1, p. 55-66, 2007. Disponível em: <http://revistaunar.com.br/cientifica/volumes-publicados/volume-1-no1-2007>.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. 8. ed. São Paulo: Perspectiva/Edusp, [1938], 2014.

JESUS, Anny Leite. *Jogos cooperativos na formação de valores humanos: uma proposta para estudantes do ensino fundamental*. 2015. (Trabalho de conclusão de curso).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2001.

LOPES, Jeferson Campos. Educação para convivência e a cooperação. *Conexões*, v. 3, n. 1, 2005.

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

MEDEIROS, Jéssica de Freitas. *Cooperação na educação: uma experiência com jogos numa escola pública da educação básica do Distrito Federal*. 2015. (Trabalho de conclusão de curso).

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

PALMIERI, Marilicia Witzler Antunes Ribeiro. *Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil*. 2015

PIAGET, Jean. O jogo. In: _____. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, [1945], 1978, p. 115-274.

PIAGET, Jean. *O nascimento da inteligência na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

SAMPAIO, Marisa de Oliveira. *As contribuições dos jogos e brincadeiras cooperativos para a formação de crianças na pré-escola*. 2019. (Trabalho de conclusão de curso).

SASSI, Adriana Lena. *Jogos cooperativos e a inclusão social*. 2009.

SOLER, Reinaldo. *Jogos cooperativos para a educação infantil*. Rio de Janeiro: Sprint, 2006

SOLER, Reinaldo. *Esporte cooperativo: uma proposta para além das quadras, campos e pátios*, Rio de Janeiro: Sprint, 2009.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: Aspectos cognitivos e afetivos. In: *Psicopedagogia Online*. Educação e Saúde Mental, 2004

VIEIRA, Marta Bezerra. A importância dos jogos cooperativos como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física infantil. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, v. 17, n. 176, jan. 2013. Disponível em: <http://www.efdeportes.com>.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 2000a.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2000b.