

# Caderno de EDUCAÇÃO FÍSICA

ESTUDOS E REFLEXÕES

v 4 - Nº 8 - 2º SEM 2002

PÁG. 107 A 118

BRANDL NETO, I.; LIMA, P. M. S. Jogos cooperativos.  
**Caderno de Educação Física: estudos e reflexões**, Ma-  
rechal Cândido Rondon, v. 4, n. 8, p. 107-118, 2002.

RECEBIDO EM: 00-00-0000  
ACEITO EM: 00-00-0000



**ARTIGO DE REVISÃO**

## **JOGOS COOPERATIVOS**

### COOPERATIVE GAMES

Inácio BRANDL NETO

*Professor Assistente do curso de Educação  
Física da UNIOESTE e Membro do GEPÉFE*

Priscila Maria de Souza LIMA

*Licenciada em Educação Física pela UNIOESTE*



## ARTIGO DE REVISÃO

**RESUMO:** Este estudo mostra a idéia dos Jogos Cooperativos como uma alternativa possível e saudável em relação a brincadeiras competitivas. Neste escrito encontram-se explicações sobre suas características, como e onde pode ser desenvolvido e comparações com a competição e a omissão. Jogos Cooperativos são dinâmicas de grupos que tem por objetivo, em primeiro lugar, despertar a consciência de cooperação, mostrar que a cooperação é uma alternativa no campo das relações sociais; em segundo lugar, promover efetivamente a cooperação entre as pessoas. Os jogos cooperativos têm características libertadoras. Há uma grande ligação entre o jogo e a vida, pois aprendemos no jogo a solução dos nossos problemas na vida. A idéia é partir do jogo para chegar à vida, pois eu jogo do jeito que vivo e vivo do jeito que jogo. Dentre os componentes essenciais de um jogo cooperativo, encontra-se a presença da cooperação, aceitação, envolvimento e, diversão.

**UNITERMOS:** cooperação; mudança; escola.

**ABSTRACT:** This study shows the idea of the cooperative games as a possible and healthy alternative in relation to competitive games. There will be explanation about their characteristics, how and where can be developed and also a comparison between the competition and the omission. The cooperative games are a group dynamics which its objective, in first place, is to wake up the cooperation conscience show that the cooperation is an alternative field of social relationships; and in second place, the promotion of the cooperation among them. The cooperative games have liberated characteristics. There is a great connection between game and life, because we learned that in the game we would find the solution for our problems of life. The main idea is to let the game become your life, because if I play the way I live I will live the way I play. Among the essential components of a cooperative game, it will be found cooperation, acceptance, involvement and, amusement.

**KEY WORDS:** cooperation; change; school.

## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos cooperativos nasceram há milhares de anos, quando membros das comunidades tribais se reuniam para celebrar a vida em volta de uma fogueira.

Segundo BARRETO *apud* SOLER (2003, p. 21), “*Jogos Cooperativos são dinâmicas de grupos que tem por objetivo, em primeiro lugar, despertar a consciência de cooperação, mostrar que a cooperação é uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais; em segundo lugar, promover efetivamente a cooperação entre as pessoas, na exata medida em que os jogos são, eles próprios, experiências cooperativas*”.

Devem-se enaltecer então os valores que surgem numa situação de cooperação, como a amizade, sensibilidade, ajuda mútua, a intercomunicação de idéias e o orgulho em pertencer ao grupo, que são características das crianças.

Na Educação e na Educação Física, novos paradigmas estão mostrando formas diferentes de ver o ser humano e o mundo, como é o caso da Corporeidade, do Pensamento Complexo e da Teoria Sistêmica, que são perspectivas mais humanas.

Nestas, a idéia da competição vai sendo abandonada em favor da cooperação. Por exemplo, CAPRA (1996) escreve sobre duas tendências atuais. A primeira seria a “auto-afirmativa” (cartesiana, tradicional, exclusiva, competitiva, diretiva) e, a segunda a “integrativa” (abrangendo as novas perspectivas). Numa revisão sobre “valores”, ele cita a competição como pertencente à primeira tendência e a cooperação como pertencente à segunda. O autor deixa clara a necessidade da mudança em favor do pensamento e dos valores cooperativos.

Este trabalho tem como finalidade expor a importância dos jogos cooperativos para a criança, não apenas em seu âmbito escolar, mas em sua vida. Tendo em vista que a aula de Educação Física é o espaço ideal para se trabalharem os jogos, cremos que o papel do professor é o de promover valores como os anteriormente citados, fazendo com que eles sejam transformados em uma ética cooperativa, utilizando a pedagogia da cooperação.

Como a bibliografia é escassa sobre o assunto, o texto, apesar de várias pesquisas, inclusive na internet, baseia-se em poucos autores.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 Entendimento inicial

BROTTO (2002, p. 27) nos traz algumas idéias iniciais sobre cooperação e competição. Segundo ele, a cooperação, “*é um processo de*

## ARTIGO DE REVISÃO

*interação social, em que os objetivos são comuns, as ações compartilhadas e os benefícios distribuídos para todos". E a competição, "é um processo de interação social em que os objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são isoladas ou em oposição umas as outras e, os benefícios são destinados somente para alguns".*

SOLER (2003, p. 23) explica que os *"jogos cooperativos são uma abordagem filosófica pedagógica criada para promover a ética da cooperação e a melhoria da qualidade de vida para todos, sem exceção"*.

Todavia, SOLER (2003) chama a atenção para outra situação problemática que é a *omissão*. Para ele *omissão "é um processo de isolamento social, caracterizado pela indiferença, em que os objetivos podem ser qualquer um 'tanto faz', as ações não existem, e os benefícios, se vierem, já será lucro"* (p. 22).

Nos jogos cooperativos, os participantes jogam uns com os outros e, não uns contra os outros, buscando a participação de todos, sem que alguém fique excluído, pois possuem o objetivo e a diversão centrados em metas coletivas e, não individuais. Ganhar e perder, só servem para o aperfeiçoamento pessoal e coletivo. No quadro a seguir existem algumas comparações entre competição, omissão e cooperação.

QUADRO 1: Padrões de Percepção

<b>Ação</b>	<b>Omissão</b>	<b>Cooperação</b>	<b>Competição</b>
<b>Visão do jogo</b>	<b>É impossível</b>	<b>Possível para todos</b>	<b>Parece possível só para um</b>
Objetivo	"Tanto faz"	Ganhar... juntos	Ganhar... do outro
O outro	"Quem?"	Parceiro, amigo	Adversário, inimigo
Relação	Indiferença-cada um na sua	Interdependência, parceria	Dependência, rivalidade
Ação	Ser jogado	Jogar... com	Jogar... contra
Clima do jogo	Chato	Ativação, atenção	Tensão, estresse
Resultado	Continuismo	Sucesso compartilhado	Ilusão de vitória individual
Consequência	Alienação	Vontade de continuar jogando	Acabar logo com o jogo
Motivação	Fuga	Amor	Medo
Sentimentos	Opressão, controle	Alegria, comunhão	Raiva, solidão
Símbolo	Muralha	Ponte	Obstáculo

Fonte: BROTTTO (1997, p. 54)

## 2.2 Características e princípios dos jogos cooperativos.

Os jogos cooperativos, conforme SOLER (2003), têm várias características libertadoras, coerentes com o trabalho em grupo:

- Libertam da competição: participação de todos para o alcance de uma meta comum;
- Libertam da eliminação: buscam a integração de todos;
- Libertam para criar: as regras são flexíveis e, todos podem contribuir para mudar o jogo;
- Libertam da agressão física: todos trabalham juntos, então não podem brigar.

Também podemos desenvolver algumas atitudes nos jogos cooperativos:

- A empatia: pôr-se no lugar do outro;
- A cooperação: trabalhar em prol de uma meta comum;
- A estima: reconhecer e expressar a importância do outro;
- A comunicação: diálogo, intercâmbio de sentimentos, conhecimentos, problemas e, perspectivas.

Segundo BARRETO *apud* SOLER (2003, p. 24), os jogos se baseiam em cinco princípios fundamentais:

1. Inclusão: trabalhar com as pessoas no sentido de ampliar a participação e a integração delas no processo em curso.
2. Coletividade: conquistas e ganhos que somente conseguem coletivamente.
3. Igualdade de direitos e deveres: responsabilidade de todos pela decisão e gestão, como a repartição dos benefícios promovidos pela atividade cooperativa.
4. Desenvolvimento Humano: o aprimoramento do ser humano enquanto sujeito social.
5. Processualidade: a cooperação privilegia os meios, cada passo é dado levando-se em conta os anteriores.

## 2.3 Arquitetura do jogo.

Há uma grande ligação entre o jogo e a vida, pois aprendemos no jogo a solução dos nossos problemas na vida. Nos apoiamos no que diz BROTTTO *apud* SOLER (2003), naquilo que chamou de arquitetura do jogo: visão (valores que orientam e dão sentido ao processo do jogo);

objetivo (alcançar objetivos); regras (flexíveis, para iniciar e sustentar o jogo); contexto (acontece no aqui-e-agora); participação (interação de todas as dimensões do ser humano); comunicação (diálogo buscando a compreensão); estratégias (organização, planejamento); resultados (marcas para balizar o processo continuado de aprendiz); celebração (valorizar cada instante jogado - vivido como uma oportunidade singular); ludicidade (sustentar o espírito de alegria);

BROTTO (1997) alerta para fatores que dificultam e que facilitam os jogos. Segundo ele, os que dificultam são: individualismo, desconfiança, falta de clareza de objetivos, ausência de comunicação, competição, pressa, falta de organização, ausência de liderança. Fatores que facilitam: clareza de objetivos, solidariedade, confiança e respeito mútuo, comunicação aberta, cooperação, parar para pensar, criatividade, liderança de todos, paz-ciência.

## 2.4 Categorias dos jogos cooperativos

ORLICK *apud* SOLER (2003), dividiu os jogos cooperativos em:

1. Jogos cooperativos sem perdedores: todos formam um único grande time.
2. Jogos de resultado coletivo: permite a existência de duas ou mais equipes.
3. Jogos de diversão: troca de jogadores que começam em times diferentes. Dividem-se em quatro grupos:
  - rodízio: mudam de lado segundo a situação pré - estabelecida (ex: depois de sacar)
  - inversão do goleador: o jogador que marca o ponto passa para o outro time.
  - inversão do placar: o ponto conseguido passa para o outro time.
  - inversão total: tanto o jogador que fez o ponto quanto o ponto, passa para o outro time.
4. Jogos semi-cooperativos: usado para um início de trabalho com jogos cooperativos, num contexto de aprendizagem esportiva. Oferece a oportunidade de os participantes jogarem em diferentes posições.
  - Todos jogam: todos que querem, recebem o mesmo tempo de jogo.
  - Todos tocam/todos passam: a bola deve passar por todos para que o ponto seja válido.

- Todos marcam ponto: é preciso que todos os jogadores tenham feito pelo menos um ponto, para que o time vença.
- Todas as posições: todos passam por todas as posições no jogo (goleiro, técnico, torcedor).
- Passe misto: a bola deve ser passada alternadamente entre os meninos e meninas.
- Resultado misto: os pontos são realizados ora por menino, ora por menina.

## 2.5 Funções dos jogos

Os jogos possuem funções essenciais, muito importantes na formação do ser humano, como:

1. Serve para explorar: o mundo de quem joga, e suas próprias atitudes.
2. Reforça a convivência: modifica e aprimora o relacionamento interpessoal.
3. Equilibra o corpo: atua como um circuito auto-regulável de tensões e relaxamentos.
4. Produz normas, valores e atitudes: o jogo nos forma em direções variadas, cabe a cada um de nós fazer a melhor escolha.
5. Fantasia: transforma o sinistro em fantástico.
6. Induz a novas experimentações: permite aprender através de erros e acertos.
7. Torna a pessoa mais livre: permite a pessoa conduzir-se, ou não, frente às dificuldades.

Os jogos cooperativos são novas formas de jogar em que todos possam “venser” (o neologismo “venser” significa vir a ser consigo mesmo e com os outros).

A idéia é partir do jogo para chegar à vida, pois eu jogo do jeito que vivo e vivo do jeito que jogo.

Na maioria das vezes, o professor de Educação Física estimula a competição sem limites, mas podemos criar outras possibilidades para se jogar e viver.

Segundo SOLER (2003), devemos criar grupos cooperativos. É importante que se tenha um espaço ideal para a cooperação, onde se proporcionam atividades de apresentação e conhecimento das pessoas que formam o grupo, criar confiança, potencializar a comunicação de experiências, aumentar a coesão grupal fazendo com que todos se sintam como um, tomando decisões e resolvendo problemas e conflitos juntos.

## 2.6 Atividades cooperativas na escola.

A Educação Física Escolar é um importante meio para uma tomada de consciência para que possamos diminuir o número de pessoas escolhidas e marginalizadas dentro da escola. Pois a escola é especialista em reforçar a competição, porque não estimula a criança a amar o aprendizado, mas a tirar nota cada vez mais alta. A Escola seria o local ideal para se oportunizar o jogo, mas na maioria das vezes ele só é utilizado para se passar o tempo, perdendo todo seu potencial de educar através do lúdico.

A primeira obra que trata especificamente do jogo, de forma sistemática, é o *Homo ludens* de Johan Huizinga, por volta de 1938.

HUIZINGA *apud* SOLER (2003, p. 45), definia o jogo como “*uma ação ou uma atividade voluntária, realizada em certos limites físicos de tempo e lugar, segundo uma regra livremente adotada, mas absolutamente imperiosa, com um fim em si mesmo, acompanhado de uma sensação de tensão e júbilo e, da consciência de ser diferente da vida real*”.

Para o autor, os jogos que aparecem na primeira infância são como “sementes”, que serão “germinadas”, durante toda vida da pessoa.

O primeiro passo para iniciar atividades cooperativas na Escola, é fazer um levantamento, a partir da opinião dos alunos, propor a construção de um mural cooperativo com fotos e desenhos realizados por eles, confeccionar junto com eles o material. Apresentar os jogos cooperativos, e a partir daí estimular a criação e a transformação de outros jogos, tornando-os mais cooperativos, utilizando a música e a dança como forma de integrar e aproximar pessoas.

É um trabalho para muito tempo, e todos, ao final, serão vencedores. As pessoas participantes irão se divertir muito, elaborando, formando conceitos, tudo de uma forma lúdica e interdisciplinar, e no futuro, com certeza, teremos pessoas mais felizes, respeitando e valorizando as outras pessoas. E assim, uma nova geração nascerá, mais cooperativa e solidária, (SOLER, 2003, p. 61).

## 2.7 Como ensinar a jogar de forma cooperativa.

A pedagogia dos jogos cooperativos para BROTTTO *apud* SOLER (2003, p. 20), é apoiada nessas três dimensões de ensino-aprendizagem:

1. Vivência: incentivando inclusão de todos.
2. Reflexão: incentivar as pessoas a refletir sobre as possibilidades de modificar o jogo, para melhorar a aprendizagem de todos.

3. Transformação: ajuda a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso.

Podemos dizer que o processo do jogo cooperativo é dividido em: **ação - reflexão - ação melhorada.**

Assim, teremos que viver o jogo, depois fazer uma reflexão do que jogamos, para recomeçar sempre de forma melhorada, pois a principal característica do jogo cooperativo é não ter fim, fazer com que as pessoas que jogam sintam prazer em sempre continuar jogando.

Para criar ou separar grupos, existem alguns critérios que podem ser utilizados conforme BROTTTO *apud* SOLER (2003), quando queremos “mexer” com o grupo, misturando as diferenças: Dia do nascimento (grupo 1º quinzena); cor das roupas (clara e escura); tipo de calçado (tênis, sapato); cor dos cabelos (claro e escuro); mês de nascimento (1ª trimestre, 2ª trimestre).

Segundo ORLICK *apud* SOLER (2003, p. 67), “quando todos podem ganhar com a contribuição de todos, algo estranho acontece. As pessoas começam a ajudar umas as outras”.

## 2.8 Facilitando jogos

Segundo BROWN *apud* SOLER (2003, p. 81), “o facilitador deve criar um ambiente para o jogo, deve acender o jogo. Se um facilitador sugere um jogo seca e desinteressadamente, o grupo não vai responder. É preciso mostrar com alegria, entusiasmo e riso, que o jogo é cooperação e celebração”.

Estas seriam as características que o facilitador deveria ter, segundo BROWN *apud* SOLER (2003): comunicativo (mais que explicar o jogo, mas comunicar o sentido do mesmo); amável-amigo (união e solidariedade, mais um que se diverte com o jogo); criativo (no momento em que sugere um jogo, que adaptação deve ser feita?); flexível (é preciso mudar algo?); alegre (motivar a alegria); sensível (ao grupo e as suas necessidades); paciente (é preciso esperar).

Facilitar um jogo não é deixar apenas que ele aconteça, mas sim, estar interferindo, ajustando e contando com a colaboração do grupo que joga.

Para crianças pequenas, segundo SOLER (2003), deve-se sempre explicar o jogo de uma forma clara e objetiva; demonstrar para elas como se joga; utilizar jogos em que a participação seja total; quando mais música melhor; ficar atento aos sinais de cansaço, pois as crianças se cansam com mais facilidade; verificar quando é necessário fazer a troca do jogo.

Deve-se, após o jogo, realizar o feedback, que segundo SOLER (2003, p. 90), “*é a discussão do grupo após a atividade. Os feedbacks devem ser curtos e focalizados no trabalho executado*”.

## **2.9 Habilidades desenvolvidas com a cooperação.**

- Habilidades intelectuais: imaginar, perguntar, decidir;
- Habilidades interpessoais: encorajar, explicar, ajudar;
- Habilidade em relação aos outros: respeito, paciência, apoio.
- Habilidades físicas: falar, ouvir, escrever;
- Habilidades pessoais: alegria, compreensão, sinceridade.

## **2.10 Componentes dos jogos cooperativos.**

Segundo SOLER (2003), os componentes essenciais de um jogo cooperativo são:

1. Cooperação: está ligada a comunicação, desenvolvimento de capacidades de interação social. É através dela que as crianças compartilham, preocupam-se com os outros.
2. Aceitação: no jogo cooperativo, todos são aceitos pelo que são e não pelos pontos que podem vir a marcar.
3. Envolvimento: sentimento de fazer parte de um todo. Satisfação por estar jogando.
4. Diversão: sem a diversão a criança verá o jogo como algo sem atrativo, pois o que prende a criança no jogo é a alegria.

A seguir apresentaremos dois quadros que resumem a diferença entre competição e cooperação.

QUADRO 2: Comparativo: situações competitivas e cooperativas

### QUADRO 3: Características competitivas e cooperativas

FONTE: SOLER (2003, p. 79)

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do momento que os jogos cooperativos estiverem presentes na vida das crianças, não haverá crianças feridas na sua auto-imagem, e nada mais haverá a temer.

As crianças são as que mais se favorecerão com essa experiência, que lhes ajudará a serem crianças mais felizes, a compartilhar, a ter um bom relacionamento com os outros. Outro autor que nos fala sobre a competição x cooperação é MATURANA (1998). Para ele o ser humano individual é social, e o ser humano social é individual. Quando há interações cooperativas entre dois ou mais seres vivos, o resultado pode ser um sistema social. Nos seres humanos, as interações cooperativas se estabelecem espontaneamente em muitas circunstâncias diferentes, como expressão de nosso modo de ser biológico normal.

Segundo MATURANA (1998, p. 76), *“a conduta social está baseada na cooperação, não na competição. A competição é constitutivamente anti-social, porque como fenômeno consiste na negação do outro. Não existe a “sã competição”, porque a negação do outro implica a negação de si mesmo ao pretender que se valide o que se nega. A competição é contrária a seriedade na ação, já que quem compete não vive no que faz, se aliena na negação do outro.”*

### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos: Re-nomada, 1997.

----- . **Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência.** Santos: Projeto Cooperação, 2002.

CAPRA, F. **A Teia da Vida.** São Paulo: Cultrix, 1996.

MATURANA, H. **Da Biologia à Psicologia.** Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1998.

SOLER, R. **Jogos cooperativos para educação infantil.** Rio de Janeiro: Sprint, 2003.