

## JOGOS COOPERATIVOS NO PROCESSO DE INTERAÇÃO SOCIAL: VISÃO DE PROFESSORES<sup>1</sup>

*Gisele Maria Schwartz<sup>2</sup>  
Helena César Bruna<sup>3</sup>  
Gustav Marcus Luba<sup>4</sup>*

**Resumo:** Este estudo, de natureza qualitativa, teve por objetivo refletir sobre o papel das atividades lúdicas cooperativas no processo de aprimoramento do relacionamento interpessoal no contexto escolar, na visão dos alunos e professores. Para tanto, foi elaborada uma revisão de literatura sobre os elementos teóricos envolvidos e uma pesquisa exploratória. O estudo foi desenvolvido por meio da oferta de atividades, de caráter cooperativo, para uma população alvo composta de alunos regularmente matriculados na quinta série do ensino fundamental de uma escola da rede pública da cidade de Rio Claro, São Paulo, Brasil. Após essas atividades, procedeu-se uma pesquisa exploratória, utilizando-se como instrumento um questionário, contendo perguntas abertas aplicadas à professora de Educação Física; e um outro questionário, contendo perguntas mistas direcionadas aos alunos dessas classes, no sentido de captar se houve alguma alteração percebida nos níveis de interação das crianças participantes das atividades. Os resultados da pesquisa foram analisados descritivamente, por meio da Técnica de Análise de Conteúdo, indicando uma tendência à melhoria do relacionamento interpessoal após a realização das atividades de caráter cooperativo.

**Palavras-chave:** jogos cooperativos, escola, relacionamento interpessoal.

### HISTÓRICO

### INTRODUÇÃO

O desenvolvimento social é um fator de extrema importância em todos os segmentos da vida. Especialmente no que tange à criança e seu processo de aprendizagem, o fator da qualidade do relacionamento interpessoal é primordial para o sucesso ou o fracasso de seu envolvimento no âmbito da escola.

É bastante intrigante perceber-se, entre inúmeros paradoxos, aquele apresentado pela escola, no sentido de pretender a interação a qualquer custo, porém, sem investir diretamente na organização de estratégias voltadas a esta finalidade (Freire, 1984 a,b).

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado como relatório científico ao Núcleo de Ensino/FUNDUNESP, referente ao Projeto nº 693/02.

<sup>2</sup> Professora assistente doutora do Departamento de Educação Física – IB/UNESP/Rio Claro.

<sup>3</sup> IB/RC/UNESP

<sup>4</sup> IB/RC/UNESP

Desde a simples análise da disposição do mobiliário escolar, até a das propostas pedagógicas, percebe-se a defasagem de elementos que possam aguçar o aprimoramento desta temática em questão (Not, 1981; Abramovich, 1982).

Com a entrada da criança no terceiro ciclo do ensino fundamental, é básico o papel desempenhado por sua identificação no grupo, constituindo-se no elemento chave para a incorporação do auto-conceito e dos valores que permeiam a vida social.

Nesta fase, as necessidades de expressão dos aspectos afetivo-emocionais estão centradas nas trocas de experiências propiciadas por inúmeras atividades, dentre elas a brincadeira, a qual representa um dos meios efetivos nesse processo.

A maneira como a escola é apresentada à criança e como ela é organizada, tende a deixar uma lacuna no que se refere ao estímulo às condutas interativas, sendo, portanto, necessário abrir-se espaços que possam gerar novas perspectivas de desenvolvimento dos níveis de relacionamento interpessoal.

Neste sentido, a aplicação de propostas de atividades que estejam voltadas às ações cooperativas pode tornar-se um diferencial para a transformação qualitativa do ambiente de ensino, favorecendo, inclusive, a integração professor-aluno-comunidade.

Essa inquietação foi a geradora do estudo, que intencionou refletir de que maneira a inserção de elementos cooperativos propostos nas manifestações lúdicas poderia representar esse diferencial, na perspectiva de contribuir na transição qualitativa dos alunos no contexto escolar.

### ***Revisão de literatura***

O tema referente ao jogo tem sido abordado em áreas distintas do conhecimento humano, evidenciando-se a colaboração especialmente da filosofia, da psicologia, da educação física e da educação, entre tantas outras.

Os conceitos de jogo são complexos e dependem especificamente da concepção filosófica de suas inúmeras teorias. O termo jogo é associado, muitas vezes, à brincadeira, brinquedo, recreação, no entanto, tem um caráter próprio, favorecendo resoluções de problemas de diversas naturezas, permeadas de simbologia. O jogo é intrinsecamente motivado, espontâneo voluntário e prazeroso, tendo um fim em si mesmo.

Para Caillois (1990), o jogo corresponde a uma ocupação voluntária, que ocorre dentro dos limites precisos de tempo e espaço. Já para Carneiro (1995), jogo é tido como um patrimônio do ser humano, tendo sido focalizado sob diversas óticas e significados ao longo da história da humanidade.

Huizinga (1971) salientou o papel do jogo no desenvolvimento da satisfação de necessidades vitais, posteriormente, representado no contexto da música, da dança e de outras convenções sociais.

Nos estudos na área da psicologia, o jogo foi focalizado desde seu papel na conduta de interação entre animais até atingir as finalidades simbólicas na atividade lúdica humana.

Piaget (1982) evidenciou o papel do jogo no desenvolvimento da inteligência da criança, onde este tem uma evolução que perpassa pela exercitação, no período sensório-motor; jogos simbólicos, com predominância na fase escolar e com forte caracterização da imitação, jogos com regras, pressupondo a existência de parceiros e um conjunto de obrigações, conferindo-lhe um caráter social favorecendo avanços do pensamento e a preparação, a análise e o estabelecimento de relações.

Este autor salienta ainda que a motricidade inerente à prática de jogos e brincadeiras intervém nas funções cognitivas nos diversos níveis, onde todos os mecanismos perceptivos têm suas bases.

A possibilidade de ativação, especialmente nos jogos motores, evidencia a capacidade de provocar contatos corporais, alternância dos estados de tônus muscular, o desenvolvimento postural e a regulação dos estados afetivo-emocionais, enriquecendo sobremaneira a construção da personalidade, conforme salienta Kamii; Devries (1991).

Além dos aspectos motores, aquelas atividades que provocam a aproximação por motivos relacionados à cooperação, são altamente relevantes, uma vez que estas podem catalisar mudanças atitudinais importantes. Nesta perspectiva, os jogos cooperativos são considerados neste estudo como elementos capazes de acionar motivos para o aperfeiçoamento de uma ética cooperativa.

Os jogos cooperativos foram organizados de maneira a atenderem à necessidade de promoção de habilidades interpessoais e de auto-estima, possuindo uma estrutura que favorece o jogo **com** o outro e não **contra** o outro, conforme evidencia Brotto (2001). Este autor acrescenta que os jogos cooperativos representam uma abordagem filosófico-pedagógica criada para a promoção de uma nova ética de cooperação, visando a melhoria da qualidade existencial.

A principal característica destes é o aperfeiçoamento das habilidades de relacionamento e, com estas, a possibilidade de afetar toda a sociedade, transformando atitudes, uma vez que a vida em sociedade representa um grande exercício de solidariedade e de cooperação (Orlick, 1989; Brotto, 2001).

A base dos princípios que regem a ação cooperativa é centrada na inclusão e no processo de compartilhamento de ações, onde os resultados apresentam-se de forma benéfica a

todos, repercutindo positivamente na concepção de um grupo, no momento da ação e posteriormente, com a disseminação destes valores no âmbito da vida diária, o que salienta sua importância no contexto escolar.

Com base nestas perspectivas, o estudo centrou a atenção, então, na possibilidade de ressignificação destes valores no âmbito da educação escolar, na perspectiva de promoção de novas atitudes.

## **DESENVOLVIMENTO**

### **OBJETIVO**

Este estudo teve por objetivo refletir sobre o papel dos jogos cooperativos no processo de aprimoramento do relacionamento interpessoal no contexto escolar. Esta proposta teve por base proporcionar espaço para que alunos, regularmente matriculados na quinta série do ensino fundamental, pudessem aprimorar os níveis de relacionamento interpessoal, por meio da vivência de manifestações lúdicas com caráter cooperativo.

### **MÉTODO**

Primeiramente, foi selecionada de forma aleatória uma escola de ensino fundamental da rede pública da cidade de Rio Claro, estado de São Paulo, que recebeu um termo de consentimento a ser preenchido pelo diretor desta instituição.

A escolha das turmas a vivenciar as atividades ocorreu dentre as três classes de 5ª série desta escola, conforme compatibilidade de horário dos estagiários e das aulas de educação física. Ao todo, foram 63 alunos distribuídos entre as duas turmas.

Foi ministrada uma aula de 50 minutos por semana envolvendo atividades cooperativas, totalizando nove aulas em um período de 2 meses. Estas aulas, ministradas pelos estagiários, consistiam de brincadeiras, jogos e conversas baseadas em autores já citados na revisão. Após a consulta da literatura, algumas brincadeiras foram selecionadas e adaptadas ao contexto da escola e às características dos alunos. A professora responsável pelas aulas de educação física observou presencialmente o desenvolvimento de todas as atividades.

Foi realizada uma pesquisa exploratória, como complemento à literatura revisada. Este tipo de pesquisa tem como função o esclarecimento ou a alteração de conceitos, a formulação de hipóteses e a conseqüente familiarização do pesquisador com o ambiente ou fenômeno, como apontam Marconi e Lakatos (1986).

Foram aplicados, um questionário contendo 7 perguntas abertas à professora de educação física e um questionário com 7 perguntas mistas, além da solicitação de um desenho, aos alunos participantes do estudo.

O questionário tem as funções de descrição e de medição das variáveis estudadas, tendo como vantagem proporcionar aos participantes maior liberdade e tempo de reflexão para o preenchimento das respostas em relação a outros instrumentos de coleta de informações (Richardson, 1989).

As perguntas relacionaram-se à visão dos alunos e da professora quanto às mudanças no relacionamento interpessoal das crianças após o período de aplicação das atividades. A escolha do desenho ficava a critério da criança, porém, este deveria referir-se às aulas de jogos cooperativos.

Com base nas respostas obtidas por meio dos questionários, procedeu-se à Técnica de Análise de Conteúdo como recurso interpretativo. Esta técnica, conforme Richardson (1989), apresenta maior possibilidade de captar apenas os indicadores mais relevantes para se atingir os objetivos propostos.

## **RESULTADOS**

Dentre os 63 alunos, 54% pertenciam a uma turma e 46% a outra, sendo 57,1% do sexo feminino e o restante, 42,9%, do sexo masculino. A idade média dos alunos era de 11,14 anos.

Ao serem questionados sobre se houve diminuição de brigas durante as aulas deste projeto, 60,3% dos alunos responderam de modo afirmativo, enquanto que 39,7% responderam o contrário.

A mudança no relacionamento da classe, decorrente da execução de atividades de caráter cooperativo, foi notada por 63,5% dos alunos, enquanto 36,5% não perceberam esta mudança. 25,3% das explicações apontadas sobre este aspecto referiram-se ao fato de haver cooperação, união e redução das brigas entre as crianças, ou seja, ajuda mútua. O gosto pelas brincadeiras foi apontado por 3,2% das crianças, assim como a cooperação do professor com os alunos. As respostas em branco ou não relacionadas ao tema corresponderam a 46,3% do total.

A maioria dos alunos (82,5%) acreditou que estas aulas ajudaram a pensar sobre como respeitar os colegas, enquanto 15,9% responderam negativamente e 1,6% em branco. Novamente, a ajuda mútua, a ausência de brigas e o trabalho em grupo foram apontados pela maioria dos alunos (36,5%) como a principal causa deste benefício das aulas de jogos cooperativos. A necessidade de convívio entre os colegas e o aprendizado de como respeitar as pessoas, foram apontados por 4,8% dos alunos, em cada resposta. 3,7% dos alunos afirmaram a ocorrência de brigas e 31,7% das respostas não se relacionaram ao tema da questão ou não foram preenchidas.

A redução de brigas, violência e do preconceito, e o aumento do respeito foram apontados por 27% dos alunos como a principal mudança a ser realizada na escola para que esta favorecesse a amizade entre as pessoas. A união e a colaboração mútua foram citadas por 11,1% das crianças, enquanto que 9,6% indicaram a continuação dos jogos e brincadeiras para esta finalidade. A utilização de meios repressivos, como suspensão e castigo, foi apontada por 4,8% das crianças como recurso para a promoção da amizade. A mudança pessoal interna foi citada por 4,8% dos alunos, enquanto 6,3% afirmaram não ser necessária mudança alguma na escola para este fim. As respostas em branco e não relacionadas ao tema totalizaram 12,7%.

A importância da colaboração entre os colegas durante as aulas foi percebida por 68,2% das crianças, enquanto 23,8% a perceberam algumas vezes e 8% responderam de modo negativo. Como explicação para isso, 65,1% dos alunos apontaram a união, a cooperação e a amizade. As respostas em branco e não relacionadas à questão totalizaram 34,9%.

44,4% dos alunos receberam ajuda de seus colegas nestas atividades, enquanto 38,1% responderam que somente algumas vezes receberam ajuda, e, 17,55%, não a receberam.

Os alunos consideraram ser mais importante nas aulas de jogos cooperativos a ajuda recíproca e a união, (47,6%); o aprendizado de novas brincadeiras, (9,5%); o respeito ao próximo, (3,2%); a ausência de brigas, (3,2%); a alegria, (3,2%). 7,9% declararam não identificar algo de importante nas atividades, e, 6,4% não responderam ou citaram elementos distantes do contexto.

Os desenhos apresentados pelas crianças com relação às aulas de jogos cooperativos continham sugestões de ajuda, incentivo, colaboração e cooperação, (23,8%); colegas de mãos dadas, (22,2%); jogos esportivos, (12,7%); brincadeiras, (11,1%); colegas dispostos em círculo, (9,5%); pessoas com aparência feliz, (7,9%); e, representando comportamentos negativos, (6,4%). Desenhos de difícil interpretação somaram 7,9%.

A professora de educação física afirmou que dificilmente os alunos chegam, de fato, a brigar, havendo somente discussões que, em sua opinião, são normais, pois rapidamente se entendem e chegam a um acordo.

Na visão da professora de educação física, o relacionamento entre as crianças e o interesse destas em ajudar aos demais ainda não pôde ser observado devido ao curto tempo que possui de atuação junto aos alunos (uma aula por semana). Ainda, comenta que os jogos cooperativos são atividades que têm aceitação somente pelos alunos do terceiro ciclo do ensino fundamental, e suas tentativas em trabalhá-los nas séries seguintes não obtiveram êxito.

A respeito da contribuição dos jogos cooperativos no senso de respeito entre os alunos, a professora foi enfática ao responder de modo afirmativo, complementando que deveria ser, justamente, este o objetivo dos profissionais de educação física.

A menor agressividade foi a principal diferença apontada pela professora ao comparar as aulas tradicionais de educação física e as desenvolvidas com o emprego de jogos cooperativos, sendo o elemento mais importante desta última “*exatamente o fato de um ajudar o outro*”.

## **DISCUSSÃO**

Ainda que a professora de educação física tenha afirmado que dificilmente os alunos brigam durante suas aulas, as crianças apontaram que houve uma diminuição das brigas em função dos jogos cooperativos. Este resultado corrobora com as idéias de Orlick (1989), quando este salienta que a introdução de comportamentos e valores, utilizando-se como recursos os jogos e brincadeiras, poderão afetar a sociedade como um todo, para além do momento exclusivo da quadra ou do espaço do jogo.

Da mesma maneira, os estudos de Weinstein e Goodman (1993) indicam que os modelos cooperativos no jogar podem oferecer melhores condições de lidar com a competitividade que envolve a vida cotidiana.

Segundo a professora, há menor agressividade nas aulas de jogos cooperativos em relação às aulas tradicionais de educação física. Apontando esta notada diferença entre os aspectos cooperativos e competitivos, Deutsch (apud Rodrigues 1972) evidencia haver alguma indicação de que a competição é mais geradora de insegurança pessoal e de expectativas hostis e agressivas do que no âmbito das atividades cooperativas, confirmando, desta maneira, o depoimento da professora.

Assim, também, para Janot (2001), sob uma estruturação competitiva, os jogadores atuam enquanto adversários, objetivando a vitória a qualquer custo, freqüentemente surgindo discussões críticas, conflitos, marginalizações, discriminações e o aumento da agressividade. No que se refere à utilização de estruturas lúdicas cooperativas, há formação de um grupo coeso em prol de um objetivo comum, existindo o surgimento de maior aceitação mútua e consideração entre as pessoas.

Tanto a professora como os alunos concordaram que as aulas de jogos cooperativos favoreceram a reflexão sobre como respeitar os demais. Além do respeito, os alunos perceberam a importância da colaboração entre os colegas.

Sobre estes aspectos, Deutsch (citado por Orlick, 1989) evidencia que é a atmosfera de cooperação e não a de competição que leva à maior coordenação de esforços, maior diversidade de contribuições dos membros, maior produtividade, atenção, amizade, respeito e colaboração.

Para Janot (2001), o conteúdo cooperativo dos jogos evidencia a possibilidade de educar-se com base no respeito e na tolerância pela diversidade.

O aspecto mais importante das aulas de jogos cooperativos apontado pela professora foi o fato de um ajudar o outro. Neste sentido, a maioria das crianças afirmou que recebeu ajuda dos demais durante as aulas. Além da ajuda mútua, os alunos indicaram a união entre os colegas como elemento importante destas aulas.

Brown (1994) salienta que, em situação cooperativa, ampliam-se as possibilidades de se ver as coisas a partir da perspectiva do outro, sustentando um clima de trocas e de minimização de situações hostis.

Em todos os aspectos explorados na avaliação sobre o relacionamento entre os alunos, os participantes justificaram a união, a cooperação, a ajuda mútua e a ausência de brigas como benefícios advindos das aulas de jogos cooperativos.

Senge (1994), a este respeito, salienta que na organização cooperativa das atividades expandem-se continuamente as capacidades de criação de novos resultados, onde a aspiração coletiva é fomentada e onde os indivíduos aprendem a lidar com as situações de compartilhamento no grupo.

Com relação às sugestões dos alunos para que a escola pudesse ser um ambiente favorável à promoção da amizade, foram apontadas: a redução da violência e do preconceito, com o aumento do respeito e da colaboração. Isto denota o nível de sensibilidade e conscientização dos alunos quanto aos problemas existentes no ambiente escolar, ainda que a solução dos mesmos encontre bases nos diversos segmentos envolvidos com o contexto escolar.

Alguns alunos indicaram, ainda, que deva haver maior oferta das atividades de caráter cooperativo para este fim, havendo a transformação das atitudes pessoais.

Com base na perspectiva de articulação de uma ética cooperativa no contexto escolar, Fontanella (1995) salienta a necessidade de co-articular a potencialidade do jogo com o exercício da cidadania, no sentido de se encontrar os caminhos para uma educação com maior preocupação com o respeito sobre a unicidade humana.

Na opinião da professora de educação física, os jogos de caráter cooperativos têm maior aceitação especialmente nas 5as e 6as séries, havendo dificuldade em serem trabalhados nas séries seguintes.

Sobre este aspecto, Brotto (2001) relata que há um condicionamento competitivo, que já está arraigado nas crianças mais velhas, sendo necessário um recondicionamento desde cedo, sobre alternativas cooperativas.

A maioria dos alunos afirmou que o relacionamento da classe foi modificado com as aulas de jogos cooperativos, embora esta alteração não tenha sido percebida claramente pela



professora de educação física. Brotto (2001) salienta que cada pequeno passo em direção à atmosfera cooperativa representa um extraordinário avanço sentido por aqueles envolvidos e que, paulatinamente, reverbera por outros espaços e contagia outras pessoas.

## CONCLUSÃO

Os resultados do estudo indicam uma tendência à melhoria do relacionamento interpessoal, na visão dos alunos, apontando a relevância das atividades lúdicas cooperativas nas mudanças axiológicas, dentro do contexto escolar.

As virtudes formativas do jogo não são tão explícitas, porém, este elemento encontra-se presente dentro e fora do contexto escolar, interferindo nos processos de aprendizagem.

A inserção do jogo no contexto escolar é ainda bastante sutil, mas, Kishimoto (1993) evidencia duas importantes funções para ele, quando utilizado como elemento pedagógico, sendo uma a dimensão lúdica, ligada à diversão e ao prazer e a outra, como complemento do conhecimento oferecido ao indivíduo.

A dimensão cooperativa, mostrou-se eficiente no processo de aprimoramento de relacionamentos interpessoais, apontando para a necessidade de criação de modelos cooperativos que possam potencializar tais valores e atitudes dentro do âmbito da escola, capazes de aprimorar na sociedade uma ética pautada na solidariedade.

Sugere-se a implementação de projetos e ações que maximizem a aplicação deste tipo de atividades no contexto escolar, tendo em vista as constatações referidas às possibilidades de interferências positivas nas mudanças de atitudes e valores que perpassam o ambiente escolar, com possíveis reverberações em todo o contexto da dinâmica social.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRAMOVICH, F. *O professor não duvida! Duvida?*. São Paulo: Mestre Jou, 1982.
- BROTTO, F. O. *Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. Santos, SP: projeto cooperação, 2001.
- BROWN, G. *Jogos Cooperativos: Teoria e prática*. São Leopoldo: Sinodal, 1994.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARNEIRO, M. A. B. *O jogo e a aprendizagem*. São Paulo: Discorpo n.5, set 1995.
- FONTANELLA, F. C. *O corpo no limiar da subjetividade*. Piracicaba: Editora da Unimep, 1995.
- FREIRE, P. *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.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva/Edusp, 1971.
- JANOT, J. B. *Juegos Motrices Cooperativos*. 2ª Ed. Barcelona: Paidotribo, 2001.

KAMII, C.; DEVRIES, R. *Jogos em grupo na educação infantil. Implicações da Teoria de Piaget*. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

KISHIMOTO, T. M. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. São Paulo: Vozes, 1993.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. *Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação dos dados*. São Paulo: Atlas, 1986.

NOT, L. *As pedagogias do conhecimento*. São Paulo: DIFEL, 1981.

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

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

RICHARDSON, R. J. *Pesquisa social: métodos e técnicas*. 2. Ed. São Paulo: Atlas, 1989.

RODRIGUES, A. *Psicologia social*. Petrópolis: Vozes, 1972.

SENGE, P. M. *A quinta disciplina: arte, teoria e prática da organização de aprendizagem*. São Paulo: Best Seller, 1994.

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