

ELIANA ROSSETTI FAUSTO

**SE A CRIANÇA APRENDE A COMPETIR,
PORQUE NÃO, ENSINÁ-LA A COOPERAR ?**

*Monografia apresentada ao curso de Especialização
em JOGOS COOPERATIVOS pelo Centro Universitário
Monte Serrat – UNIMONTE – Santos, S.P.
Sob a orientação da Prof^a Dra. Maria Cecília
Sonzogno.*

**UNIMONTE
CENTRO UNIVERSITÁRIO MONTE SERRAT
2001
ELIANA ROSSETTI FAUSTO**

**SE A CRIANÇA APRENDE A COMPETIR,
PORQUE NÃO, ENSINÁ-LA A COOPERAR ?**

**UNIMONTE
CENTRO UNIVERSITÁRIO MONTE SERRAT
2001**

EU OFEREÇO

Ofereço a todos os profissionais da Área de Educação Física Escolar, e também a todas as pessoas que acreditam na COOPERAÇÃO como mudança de: comportamentos, valores e atitudes, mesmo sabendo que para mudar, é necessário “Paz-Ciência”.

EU AGRADEÇO

A EBE, minha mãe, por sempre incentivar e apoiar meu trabalho, a Eneida, minha irmã, porque me “agüentou” nos meus dias de estresse e meu irmão Guigo que sempre deu um “help” nas horas em que eu precisava de um computador funcionando.

A Escola Carandá , um lugar ESPECIAL, onde se trabalha com Autonomia, Respeito e Liberdade. Obrigado pela confiança e consideração por todos esses “vinte e dois” anos de CONVIVÊNCIA.

Aos meus alunos das terceiras séries (A e B) do Ensino Fundamental da Escola Carandá, pois sem eles, não poderia realizar este trabalho.

A minha prima Maria Cecília Sonzogno, que aos Domingos à noite se dedicava ao meu trabalho. Ajudou-me a pensar e estruturar um trabalho científico para podermos vencer juntas. Obrigada.

Agradeço também, a Luiz Ernani Santos Braga. Uma pessoa especial, um amigo, um profissional que sempre me incentivou.

A Eloísa Galesso, minha professora, amiga e uma pessoa que sempre acreditou no meu potencial. Obrigado D. Elô!

A Anília Sanches e Jussara L. Rufino duas grandes amigas especiais nesse Jogo da Vida. Obrigado por serem minhas amigas.

A Denise F. O. Soares, pela disponibilidade e carinho.

A professora da 3ª série A – Viviane Médici e Ana Rita Bruni, professora da 3ª série B sempre solícitas e dispostas a ajudarem.

A Jacqueline C. B. de Campos e Silva, que através dela em 1998 passei a conhecer os Jogos Cooperativos e Fábio Brotto.

Aos meus amigos da ginástica, Andréia Langone e Paulo Spinelli que ultimamente só me ouviam falar sobre Jogos Cooperativos, e que para

concluí-lo foi necessário abandonar a ginástica. Em breve retornarei, me aguarde!

Aos meus amigos da Pós – Graduação. A todos do grupo sem exceção. Muito “Thu Thu” para todos.

Fábio Brotto, à você uma Reverência, um Respeito; pela humildade, pela sabedoria e dedicação em tudo o que faz. Obrigado por tudo, principalmente por nossa correspondência via e-mail. Valeu!!!

SUMÁRIO

I – Introdução	01
II – Fundamentação Teórica	08
A – Jogo	09
B – Cooperação	17

C – Competição	29
D – Jogos Cooperativos	36
III – Problema, Hipótese e Objetivos	44
IV – Metodologia	45
V – Resultados e Discussão	49
Situação Problema I	49
VI – Conclusões	65
Referências Bibliográficas	67
Anexo 1	68

I -INTRODUÇÃO

Vivemos numa sociedade competitiva, individualista, em que muitas vezes vale tudo para ganhar não importa o quê: prestígio, fama, dinheiro.

Como professora de Educação Física há quinze anos, tenho a crença no desenvolvimento de uma pessoa autônoma – que tem como característica a capacidade de pensar por si mesma, ser crítica, ter consciência de sua escala de valores, ser uma agente da transformação social. Assim, é importante que eu, como educadora, trabalhe com todos os aspectos do

indivíduo, para a formação de pessoas realizadas, engajadas, cooperadoras e que saibam participar de competições de uma forma mais livre e feliz.

Quando se tem esses objetivos, logo percebo a importância dos jogos cooperativos no desenvolvimento do indivíduo: por meio deles aprendemos a trabalhar ou jogar em grupo, sem a finalidade de vencer e, sim, “VENSER” (Brotto, 1999, p.147) junto com o outro.

Trabalho com alunos de 1º e 2º graus na Escola Carandá, São Paulo, uma Escola particular que atende a chamada “classe média” – filhos de profissionais liberais (médicos, engenheiros, publicitários, administradores, etc). Ela existe há 23 anos, embasada nos princípios do construtivismo e humanismo.

Todos os anos, em situação de planejamento e de reuniões, nós, professores, discutimos novas formas de trabalho com os alunos e a formação de atitudes; a Escola nos proporciona crescimento e questionamentos em relação ao nosso trabalho, coletivamente, e também em relação ao nosso desenvolvimento pessoal.

Vejo meu componente curricular como instrumento fundamental na consecução desses objetivos. Considero a Educação Física um meio para o desenvolvimento dos indivíduos, e também uma forma de o aluno adquirir uma melhor qualidade de vida. Qualidade nos dois sentidos: físico e mental.

Para Orlick, (1989, p.112)

Aqueles que se preocupam com a qualidade de vida em geral, e mais especificamente com a saúde psicológica das crianças, devem trabalhar no sentido de que seres humanos confiantes, cooperativos e felizes não se tornam uma espécie ameaçada de extinção.

A Educação Física tem como instrumento de trabalho o exercício físico, a brincadeira, o esporte e o jogo. Compreendo o jogo de uma forma ampla, que “transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação”. (Huizinga, 2000, p. 4)

Um objetivo que tenho na área da Educação Física é educar meu aluno para a vida. Daí a importância de desenvolver a cooperação.

Faço minhas as palavras de Freire (1989, p. 84),

A Educação Física não é apenas educação do ou pelo movimento: é educação de corpo inteiro, entendendo-se, por isso, um corpo em relação com outros corpos e objetos, no espaço. Educar corporalmente uma pessoa não significa provê-la de movimentos qualitativos.

No meu dia-a-dia, noto as diferenças que os alunos estabelecem com os próprios colegas de classe. Fica clara a distinção e, na maioria das vezes, a discriminação: do mais lento para o mais rápido, do mais ágil para o mais desastrado, do mais gordo para o mais magro, enfim, essas diferenças existem e sempre irão existir. Mas é necessário que sejam RESPEITADAS.

Nesse sentido, existem inúmeras vantagens nos jogos cooperativos. Eles trazem o sucesso para todos os participantes. As crianças que jogam, sentem prazer, alegria e descontração; o medo de errar passa a ser inexistente, e ganhar ou perder não é o mais importante.

O jogo cooperativo une os extremos – aquela criança que é mais ágil fisicamente, ou que tem uma habilidade motora melhor - acaba não sendo a

única a se sobressair; aquele aluno que, na maioria das vezes, é o último a concluir uma tarefa, ou aquele que fracassa, também terá nos jogos cooperativos mais sucesso, porque conseguirá realizar as atividades propostas.

Por outro lado, observo alunos que são muito bons no aspecto físico, têm um excelente desempenho motor, mas no aspecto social, afetivo e emocional possuem dificuldades: magoam com palavras fortes os colegas que erram, tem dificuldade de aceitar frustração, não ajudam o colega que está em seu grupo – que dizer, então, de ajudar o colega que está em outro grupo?! De acordo com Brown, “as crianças aprendem a gozar dos fracassos do outro, crescem tão condicionados à importância de ganhar, que já não sabem jogar para divertir-se.” (1994 p. 13). É difícil, para esse aluno, reconhecer seus próprios erros, uma vez que não reconhece a palavra “respeito”.

Posso afirmar que esses alunos estão se desenvolvendo bem?

Com relação aos aspectos físico e motor, eles realmente são muito bons, mas num aspecto global, estariam reprovados, porque desrespeitam os outros, magoam colegas. Tenho que olhar meus alunos como pessoas, por inteiro, preocupando-me com a formação de uma escala de valores.

Penso que somos e temos coisas boas a compartilhar. Basta optar em estar COM o outro e, não, estar CONTRA o outro. Orlick (1989, p. 30) explica bem isso, quando diz:

(...) gostamos das pessoas que cooperam conosco mais do que das pessoas que competem conosco; gostamos das que nos elogiam mais do que daquelas

que nos criticam; gostamos das que contribuem para que alcancemos nossos objetivos mais do que das que não fazem isso; gostamos de que nos façam favores e daqueles a quem fazemos favores; gostamos das pessoas que partilham da nossa opinião, que nos escutam e respeitam o que dizemos. (...) Quanto mais as pessoas tendem a gostar de nós, mais tendemos a gostar delas, e a cooperação parece ser a maneira de fazer a bola de neve crescer.

Fica claro que a cooperação está em todos os lugares e em muitas pessoas, só que, inúmeras vezes, as pessoas não atuam cooperativamente, com consciência, porque estão muito influenciadas pelo externo, que é a competitividade diária.

É preciso mostrar que cooperar é bom, e faz bem a todas as pessoas, tanto para as que praticam quanto para as que recebem. De acordo com Orlick, “Quando todos podem ganhar com a contribuição de todos, algo estranho acontece: as pessoas começam a ajudar umas às outras.” (1989, p. 135)

Por isso os jogos cooperativos: com eles vivemos a cooperação intensamente por meio de um trabalho físico e psicológico. Essa vivência propiciará uma aprendizagem significativa e abrangente.

“O objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa”, afirma Orlick (1989, p. 123).

Desenvolver a cooperação nas crianças, pelos jogos cooperativos, além de ajudá-las a construir esse conceito tão importante, fará com que sejam

crianças felizes, corajosas, confiantes, amorosas, criativas e cooperadoras. Com certeza se tornarão adultos solidários e confiantes também.

Brotto, (1999, p. 77), em uma de suas definições sobre jogos cooperativos, afirma que

Os jogos cooperativos são jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos como pouca preocupação com o fracasso e sucesso em si mesmo. Eles reforçam a confiança em si mesmo e nos outros e todos podem participar autenticamente, uma vez que ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo.

Os jogos cooperativos são jogos diferentes, inovadores na área da Educação Física, em que jogos competitivos ocupavam 85% das aulas. Hoje esse olhar já está sendo modificado e espero que, num futuro próximo, todos os especialistas da área estejam se beneficiando com os jogos cooperativos para ajudar na formação de pessoas mais engajadas em nossa sociedade.

Para Brown, (1994, p. 8),

(...) os jogos cooperativos apresentam-se como uma possibilidade subversiva que nos permite a experiência de sentir que a felicidade, a alegria e o prazer podem existir sem que se precise ser derrotado o outro; uma possibilidade que elimina o terrível binômio ganhadores – perdedores, com o qual rotularam nossas vidas.

Vê-se que a preocupação com o ser cooperativo está em muitos autores brasileiros e estrangeiros. Neste trabalho, me basearei especialmente nos

estudos de Fábio O. Brotto, Guilherme Brown e Terry Orlick, especialistas no assunto “Jogos Cooperativos”.

No Brasil, Brotto, foi o precursor dos jogos cooperativos. Desde 1991 que está envolvido com projetos ligados aos jogos. Em 1992 criou junto com Gisela S. Franco o Projeto Cooperação – Comunidade de Serviços (uma organização plenamente dedicada a difusão dos Jogos Cooperativos e a Ética de Cooperação), Santos – S.P.. Em 1995 lançou o primeiro livro a esse respeito: “Jogos Cooperativos: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar.”

Guilherme Brown, educador venezuelano, publicou em 1987 o primeiro livro sobre jogos cooperativos da América Latina. Em 1994 este livro é lançado no Brasil com o nome: Jogos Cooperativos – Teoria e Prática.

Já Terry Orlick, canadense, uns dos mais conceituados pesquisadores sobre o jogo, publicou em 1978 o livro “Winning Through Cooperation”, editado em português como: “Vencendo a Competição” – esta obra é reconhecida mundialmente como uma das principais fontes de compreensão dos Jogos Cooperativos

II – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Dado que este estudo tratará de Jogos Cooperativos, alguns conceitos precisam ser explicitados, tais como: Jogo, Cooperação, Competição e Jogos Cooperativos, que serão apresentados de acordo com a literatura consultada.

A – JOGO

B – COOPERAÇÃO

C – COMPETIÇÃO

D – JOGOS COOPERATIVOS

A -JOGO

O jogo Encanta!!

Ele é capaz de “transformar” e “transpirar” em seus participantes.

O jogo exerce um fascínio muito grande nas pessoas: tanto em quem joga como em quem assiste. Nele estão presentes muitas emoções que se misturam, como: ansiedade, nervosismo, alegria e tristeza, choro e riso, empolgação e saber ganhar ou perder.

Em apenas um jogo, somos capazes de sentir tantas emoções... Num determinado momento, a satisfação de ter realizado uma ótima jogada; em seguida, a frustração por não ter conseguido. Durante o jogo, estamos ganhando, estamos perdendo. Jogar é maravilhoso, é sentir todas essas emoções. É estar vivo.

Por isso Huizinga (2000, p.13), diz que “(...) o jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.”

Existem no jogo, por mais simples que ele possa ser, a troca, a convivência, as diferenças, o contato, e isso pode educar e nos educar para os próximos jogos que virão. Inclusive os jogos da vida.

Os estudiosos da área vêem a importância que o jogo exerce na vida humana, principalmente de uma criança. Porque na infância podemos ensinar à criança princípios, valores e atitudes que se refletem em toda sua vida, sobretudo na fase adulta.

A esse respeito Brotto (op.cit p. 22), concordando com Huizinga, afirma que

Temos no jogo uma oportunidade concreta de nos expressarmos com um todo harmonioso, um todo que integra virtudes e defeitos, habilidades e dificuldades, bem como as possibilidades de aprender a SER... por inteiro e, não, pela metade.

Jogando por inteiro, podemos desfrutar da inteireza uns dos outros e descobrir o jogo como um extraordinário campo para a descoberta de si mesmo e para o encontro com os outros.

Assim também cita Orlick (op.cit, p. 107),

Jean Piaget, bem como muitos outros pesquisadores, deixou muito claro que é principalmente por meio da atividade física que uma criança aprende como o mundo funciona e como ela deve funcionar dentro desse mundo. (...) As brincadeiras organizadas, como jogos e esporte, preparam as pessoas para a vida. Na verdade, os jogos de que as crianças participam tornam-se seus jogos da vida.

Com as colocações de Brotto e Orlick, fica nítida a necessidade de se pensar em como educar as crianças. Já que o jogo tem essa capacidade de “ensinar – aprender”, então que sejam jogos que estimulem e trabalhem a confiança, a auto-estima, a cooperação, a amizade para que, no futuro, essa criança use, em sua vida, o que aprendeu nos jogos.

Orlick relata bem isso, quando afirma que “A maneira como se joga pode tornar o jogo mais importante do que imaginamos, pois significa nada mais que a maneira como estamos no mundo” (op.cit, p. 105)

Outro especialista na área é João Batista Freire, Doutor em Educação Física, e que muito contribui para um olhar diferenciado na Educação Física Escolar. Ele reflete sobre o corpo como referência para a criança se portar no mundo e, por isso, a necessidade de uma Educação Física que proporcione ao aluno um pensar mais crítico e uma construção de idéias no momento do jogo ou durante uma atividade que ajude a criança a ser mais criativa e participante.

Sobre isso, Freire afirma que para crianças de pré – escola à 4ª série do Ensino Fundamental, tudo se reduz ao concreto, ou seja, a vida é “vista” pelo corpo. Por isso as produções físicas ou intelectuais são produções corporais que se dão nas interação com o mundo.

Analizando a colocação de Freire de que “As produções físicas ou intelectuais são, portanto, produções corporais” (1989, p.134), fica reforçada a importância que se deve dar para a aprendizagem da cooperação nessa faixa etária. Tudo o que a criança aprende é pelo corpo, pelo movimento. Suas sensações, atitudes e emoções são corporais, então a cooperação, sendo aprendida nessa faixa etária, fará parte do comportamento cotidiano desse indivíduo.

O jogo é um ótimo instrumento de trabalho nas aulas de Educação Física. Ele promove a interação dos participantes, faz pensar, tem a capacidade de transformar valores, atitudes e também aprender a ser e estar no mundo.

Além do jogo, outro aspecto importante nas aulas de Educação Física, ou fora dela, é a brincadeira, o faz-de-conta, que está intimamente ligado a vida da criança. O lúdico.

Neste sentido, Orlick (op.cit, p. 103), acrescenta que

A princípio a criança joga por prazer, pelo puro prazer de jogar, pelo estímulo e pela interação positiva com outras pessoas. Vencer não é importante, é irrelevante; divertir-se é extremamente importante”.

Para a criança, é muito fácil que isso ocorra, pois seu envolvimento com o jogo, a brincadeira, seja ela qual for, é natural, espontâneo e divertido. Ela brinca sem estar preocupada com o externo. Neste momento entra em ação o lúdico - é o prazer de brincar, jogar, sem estar preocupada com o resultado.

É de se notar, por exemplo, que na hora do 'recreio' todas as crianças estão brincando das mais diversas atividades. Num lugar joga-se bola, no outro pula-se amarelinha; na quadra, futebol, no pátio, pega-pega; num cantinho, crianças em roda conversando, do outro lado batendo figurinhas. Elas estão livres, descontraídas. As regras são determinadas pelas crianças e, quando não as têm, o faz-de-conta ajuda para que a brincadeira aconteça da melhor forma possível.

É muito importante que a criança brinque. “(...) enquanto a criança brinca, aprende incessantemente,” afirma Freire (1989, p. 118). É um ótimo momento para começar a descobrir o mundo, a si mesma e ao outro.

Orlick (op. cit, p. 109) acrescenta que as brincadeiras “(...) podem proporcionar um meio positivo para o conhecimento cognitivo, para a coordenação motora e para o desenvolvimento social.”

Portanto, a brincadeira é fundamental na vida da criança, principalmente em sua vida escolar. Com o jogo, a brincadeira e todas as outras atividades (danças, teatro, música, expressão corporal) que envolvam um grupo, a criança está aprendendo a socialização, a convivência, o respeito, a amizade, a frustração, o dizer não, o falar que não gostou de alguma coisa. Aprende a 'jogar' o jogo da vida. Aprende a se relacionar com as pessoas.

Para Freire (1989, p. 87),

A atividade lúdica não é como as outras atividades chamadas 'sérias' da escola: a criança se empenha em realizá-la pelo prazer que obtém, mesmo que isso demande esforço e até algum sofrimento.

Tanto na questão do jogo como em relação às brincadeiras, a criança está em "jogo" no sentido de que ela poderá ser observada em relação aos aspectos: motor, cognitivo, social e afetivo. E a possibilidade que a criança tem de se mostrar, do jeito que é, no jogo ou mesmo na brincadeira de perceber suas características pessoais diante de atitudes, perceber seu nível motor e até saber como ela pensa.

Seria, então, importante refletir sobre as seguintes questões :

Qual a visão de mundo e humanidade e que valores estão por trás dos jogos que jogamos e, especialmente, daqueles que propomos para crianças, jovens e adultos jogar?!

Que Habilidades Humanas estão sendo sensibilizadas e potencializadas através dos jogos?

Temos oferecido alternativa para jogar com autonomia e cooperação? (Brotto, op.cit, p. 26)

Respondendo a estas questões, acredito que, na maioria das vezes, não estamos oferecendo às crianças oportunidades para desenvolverem seus potenciais, descobrirem que são capazes, terem criatividade, aprender a confiar mais em si mesmas e também no outro.

Brown (op.cit, p. 13), afirma que

Devemos estar atentos às mensagens que transmitimos através dos jogos e buscar alternativas diante daqueles jogos que refletem o valor individualista e agressivo da sociedade em que vivemos.

Acredito que muitos de nós, professores, educadores, pessoas que lidam com crianças em geral, ensinam a vencer jogos, a alcançar objetivos e resultados, a superar o outro de uma forma mais “técnica”, levando em conta o resultado, quer dizer, dando mais importância ao produto final do que para o processo.

A esse respeito Orlick (op.cit, p. 100), comenta que

A obsessão dos adultos com a vitória pode, no fim das contas, destruir o ingrediente mais importante de todos no desenvolvimento das habilidades da criança: o puro amor pelo jogo.

Conseqüentemente, trabalhar as habilidades humanas como: confiança, amor, amizade, auto-estima, cooperação, espírito de equipe, honestidade,

respeito, ficaram sendo consequência e não parte fundamental de um jogo ou brincadeira.

Neste sentido, Brotto (op.cit, p. 49), afirma que

Através dos Jogos e Esporte temos a oportunidade de ensinar-aprender e aperfeiçoar não somente gestos motores, técnicas e táticas, nem somente, habilidades de desempenho que nos capacitam para jogar melhor. Isso é importante e é bom que seja muito bem feito.

Contudo, a principal vocação da Educação Física e das Ciências do Esporte, neste momento, é promover a co-aprendizagem e o aperfeiçoamento de Habilidades Humanas Essenciais, como: criatividade, confiança mútua, auto-estima, respeito e aceitação uns pelos outros, paz-ciência, espírito de grupo, bom humor, compartilhar sucessos e fracassos e aprender a jogar uns com os outros, ao invés de uns contra os outros... para vencer juntos.

Por isso, é importante resgatar a noção e a importância do lúdico, da brincadeira, do jogo, pois além das habilidades motoras desenvolvidas em cada atividade, será dada maior ênfase às Habilidades Humanas citadas por Brotto.

Mais uma vez, a ênfase nos jogos cooperativos: são jogos que proporcionam a criança brincar, divertir-se, sem se preocupar com o resultado, resgatando o lúdico e o puro prazer de brincar e jogar.

B -COOPERAÇÃO

Não é nada fácil falar de cooperação nos dias de hoje. Vivemos numa sociedade competitiva, individualista, em que o valor é ganhar de ... ou ser melhor que... . O provérbio mais comum é “cada um por si e Deus por todos”, ao invés de “um por todos e todos por um”... (e Deus por conta da fé individual).

Nosso modelo de sociedade segue a lei do mais forte, do mais esperto, aquele que leva vantagem sobre o outro e também aquele que vence sem se importar com o caminho percorrido e com quem sofreu com isso. O que importa mesmo é vencer.

A cooperação é um assunto que vem sendo abordado em vários lugares distintos: empresas, escolas, escritórios, hospitais. Hoje, é importante que haja cooperação nos grupos de trabalho, no relacionamento social do indivíduo, e que as pessoas cooperem entre si. A partir daí, há uma harmonia entre as partes e os grupos atingem seus objetivos.

O valor que se dá para uma pessoa que pensa em grupo, trabalha em equipe, é maior do que para aquela pessoa mais individualista, que só pensa em si para atingir suas metas e, não valoriza o conjunto.

Como diz Orlick: “Um indivíduo pode ser mais inteligente do que os demais, mas somente será prestigiado se essas qualidades forem colocadas a serviço do grupo”. (op.cit, p. 18).

Alguns autores abordam a cooperação de uma forma global - uma necessidade de ver a si mesmo e ao outro como peças do mesmo quebra-

cabeça para compor um ambiente e um mundo melhor para todos os seres vivos que aqui existem e para os que virão.

Para Saraydarian, (1990, p. 36),

Aprender a respeito da Lei da Cooperação e aplicá-la em nossa vida particular – em casa, em nossa família, escritório, grupo ou igreja – ou em nossa vida nacional ou internacional, trará prosperidade, saúde, felicidade e expansão da consciência para cada um de nós individualmente, tanto quanto para todos aqueles a nós relacionados.

Brown (op.cit, p. 20), propõe que

Estruturas de cooperação criam as condições para transformar a desigualdade, produzindo situações de igualdade e relações humanas onde cada um sente a liberdade e a confiança para trabalhar em conjunto em função de algumas metas comuns.

Já Orlick (op.cit, p. 112), afirma que “O valor da cooperação e o significado da diversão são cada vez mais importantes à medida que a nossa sociedade se torne mais competitiva e técnica.”

Nesse sentido, Brotto (op.cit, p. 29), diz

Viver em sociedade é um exercício de solidariedade e cooperação, destinado a gerar estados de bem-estar para todos, em níveis cada vez mais ampliados e complexos. Sendo um exercício, carece da convivência de atitude, valores e significados compatíveis com essa aspiração de felicidade interdependente.

“Com-vivência” (Brotto, op. cit, p. 29) parece ser um assunto fácil, e é, mas há uma tendência de dificultar o exercício de conviver em harmonia, devido à competitividade existente na grande maioria das pessoas.

Há quem diga que, ao nascer, já competimos. Não é verdade.

A verdade é que aprendemos a competir muito cedo, em casa mesmo – com irmãos, familiares, amigos. Nunca ou quase nunca nos foi ensinado a cooperar, a ajudar, pelo simples fato de ajudar.

Estamos inseridos numa sociedade competitiva. Essa cultura é bem antiga. Porém, gerações e gerações, nas mais antigas civilizações, não eram assim competitivas, ao contrário, ajudavam-se mutuamente. É claro que, naquele tempo, não existia o que temos hoje: poder e tecnologia. As civilizações antigas viviam na base da troca e da ajuda mútua. Caçavam, pescavam juntos e dividiam comida e moradia. Eram co-operadores.

Orlick (op. cit, p. 34), conta sua experiência, em visita ao povo “Inuit” no Ártico Canadense e diz:

Esforços cooperativos eram geralmente necessários para assegurar o sucesso de uma caçada. (...) Tomar emprestado ou partilhar a propriedade pessoal era uma prática comum. Até mesmo a terra estava ao uso de todos os membros do grupo.

Segundo Brotto (op. cit, p. 53),

Ainda hoje, podemos encontrar culturas cooperativas em várias sociedades ancestrais existentes no planeta. Isto pode indicar uma boa discussão sobre a natureza competitiva do ser humano.

Durante a trajetória da humanidade, houve uma transformação radical. Passamos por várias guerras políticas e sociais, transformamo-nos, desenvolvemo-nos, atualizamo-nos e crescemos.

Nos dias de hoje, o homem já pode estudar e desenvolver um aparelho capaz de conectar-se rapidamente com o outro lado do Planeta, mas ironicamente, esse mesmo homem não é capaz de se conectar com as pessoas que estão a sua volta, nem com um simples gesto.

Brotto (op.cit, p. 56) diz que

Estivemos muito tempo, nos preparando para não nos entregarmos ao outro, dissimularmos, não nos mostrar como realmente somos intimamente, sob o risco de expor nossas 'fraquezas' e então ser atacados e derrotados pelos 'terríveis adversários', os seres humanos.

Brotto (op.cit, p. 54) e Brown (op.cit, p.18) referem a antropóloga Margaret Mead e concordam com a afirmação de que "os seres humanos não são competitivos por natureza; aprendem, socialmente, desde pequenos, comportamentos competitivos ou cooperativos" e que isto é determinado pela estrutura social.

Brotto (op.cit, p. 38), analisa que

Como seres humanos, individual ou coletivamente falando, somos capazes de atos de extrema violência, ou contra os outros ou contra si mesmo ('rivalidade competitiva'). Do mesmo modo, porém em direção oposta, somos, extraordinariamente, aptos para doar-nos, incondicionalmente, aos outros, mesmo que ao

fazê-lo, aparentemente, nos prejudiquemos ('auxílio cooperativo').

O que se tem notado em nossa sociedade é que a nossa estrutura social enaltece aquele que ganha em primeiro. O segundo colocado é esquecido, que dirá então do terceiro, do quarto, ou mesmo daquele que só quer participar!

Brown, (op.cit, p. 16), com sua simplicidade, diz que:

A relação ganhador – perdedor não existe apenas no jogo. Também há entre patrão – empregado, rico – pobre, países ‘desenvolvidos’ – países ‘subdesenvolvidos’. (...) Nessa sociedade se reforça a relação de dominação, violência, destruição dos fracos pelos fortes. Poucos são os ‘ganhadores’ e muitos, os ‘perdedores’.

Por isso é necessário reverter esse quadro. É necessário ter um olhar mais cooperativo, diferenciado de tudo que nos rodeia.

Nossa sociedade vai mudar? As pessoas vão parar de competir umas com as outras?

Por enquanto, não!

O modelo econômico ocidental capitalista pede e reforça a competição no sentido individualista excludente. Nossa sociedade parece ser assim: os homens que a compõem pensam e sonham com o PODER - STATUS; em consequência disso, enfatizam a competição e a exclusão.

Como diz Brotto (op.cit, p. 85), a esse respeito

Se enxergo o mundo como um ambiente de exclusão, onde não tem o bastante para todos e todos querem o bastante para si mesmo, há uma boa probabilidade de agir individualmente e em oposição aos outros. Vou jogar CONTRA para tentar GANHAR SOZINHO.

A estrutura familiar é competitiva e, na grande maioria das escolas, também é reforçado esse valor. Há escolas, por exemplo, em que os alunos são divididos em classes levando em conta suas notas e competências de inteligência; outras, por sua vez, fazem premiação com medalhas aos melhores da classe.

O que se pretende com isso? Criar máquinas ao invés de seres humanos?

Quando iremos considerar o homem como um todo que pensa, que sente, que ganha e perde, que ri e chora, fica alegre ou triste? Pessoas e não máquinas?!

A esse respeito Orlick (op.cit, p. 19), diz que

Não ensinamos nossas crianças a amarem o aprendizado; nós as ensinamos a se esforçarem para conseguir notas altas. Não ensinamos as crianças a amarem os esportes; nós as ensinamos a vencer jogos

Uma sociedade competitiva e sem colaboradores somente interessa à elite, que desfruta da falta de consciência ética de que, colaborando, todos são beneficiados. “Ironicamente as pessoas estão sendo destruídas por uma extensão da própria ética competitiva” Orlick (op. cit, p. 13).

A vida é recheada de - valores humanos – amor, confiança, honestidade, paz, amizade, harmonia, entre outros. Onde eles estão? Acreditar em quê? Em quem?

Para tudo, as pessoas recebem recompensas. Recompensas por fazer favores pessoais - pensando em seu próprio benefício – e essa recompensa tanto pode ser financeira quanto social.

Em outras palavras, eu lhe faço um favor , mas em troca eu quero... “E assim caminha a humanidade, em passos de formiga e sem vontade”. Lulu Santos, (1994).

Quando notamos que as pessoas estão fazendo algo por alguém , sem quererem nada em troca, fazem por prazer, espontaneamente, surpreendemo-nos, pois não esperávamos tal atitude.

Para Orlick (op.cit, p. 13),

“Quando as decisões importantes de uma sociedade são baseadas no lucro material, em vez de no lucro de caráter humanitário, não é de surpreender que estejamos nos afastando dos valores humanos.”

É necessário que haja mudanças. Estamos no limite, não podemos continuar assim. Se isso ocorrer, já sabemos o fim dessa história.

Como mudar é um processo histórico, longo, de paciência e, principalmente, de crença, um bom começo é educar para a COOPERAÇÃO.

Para Brown (op. cit, p. 42),

A competição é um fato, mas a experiência nos mostrou que se pode oferecer alternativas ante essa

situação. Já sabemos competir; necessitamos por em prática a cooperação como alternativa para enfrentar os problemas e juntos buscar soluções.

Embasada na – COOPERAÇÃO – a sociedade se tornará mais humana. Ela resgatará valores importantes na formação do caráter do indivíduo – Amor – Respeito – Confiança – Auto-estima.

A cooperação, traz consigo uma forma de pensar/agir inovadora e criativa; “(...) A vida muda drasticamente quando as pessoas aprendem a cooperar” Saraydarian, (1990, p. 38) e ao olhar a vida cooperativamente e ter no coração respeito a si mesmo e ao outro, vontade de ajudar o companheiro, afetividade, partilha, com certeza, as pessoas serão mais felizes em todos os aspectos: pessoal, afetivo e profissional.

Confirmando essa análise, Brotto (op. cit, p. 57), diz que

A cooperação, confiança e respeito mútuo parecem ser um dos alicerces principais para a co – evolução humana. No entanto, precisamos reaprendê-los, praticando esses valores através de nossos sentimentos, pensamentos, atitudes e relacionamentos no cotidiano.

A cooperação está dentro de cada ser humano; só que não foi explorada de uma forma adequada. Não fomos estimulados a cooperar e, sim, a apenas competir.

Se o indivíduo tem a capacidade de competir, ele também terá a mesma capacidade para cooperar. É só ensiná-lo, com uma vantagem: cooperar é gostoso, traz satisfação pessoal, dá prazer e realização.

Já que “(...) a competição não é algo natural na pessoa, mas antes uma forma de comportamento adquirido(...)” Brown (op.cit, p.19), tenho a certeza de que a educação pode contribuir, para que os futuros agentes transformadores da sociedade – possam viver e aprender a importância de cooperar e o valor dessa postura.

Brotto (op. cit, p. 52), enfatiza que

É preciso nutrir e sustentar permanentemente, o processo de integração da cooperação no cotidiano pessoal, comunitário e planetário, reconhecendo-a como um “estilo de vida”, uma conduta ética vital, que esteve, consciente ou inconscientemente sempre presente ao longo da história de nossa civilização.

Analisando o perfil do cooperador, vê-se que há, no mundo inteiro, pessoas que cooperam bastante com a sociedade em que vivem, em comunidades, com os vizinhos, amigos, grupos sociais, com o PLANETA. O que dizer dos biólogos, sempre atentos ao ecossistema, à preservação das matas e animais? Outro exemplo são as pessoas que fazem parte do “Greenpeace” (guardiões do planeta) que, em todo o mundo, encontramos adeptos. Pessoas que estão ligadas aos Direitos Humanos, e também pessoas que doam seu próprio tempo para o outro, sem querer nada em troca. – os voluntários.

Não poderia deixar de destacar que 2001 é Ano Internacional do Voluntário. A importância que está sendo dada a essas pessoas é porque nos fazem voltar ao nosso eixo histórico. Tudo começou com povos cooperativos, tornamo-nos sociedades individualistas e competitivas, e atualmente, está se

dando valor ao voluntário, aquele que ajuda, que colabora, que doa – uma doação intensa, verdadeira, pois o que está em jogo é a solidariedade, a vontade de ajudar sem ter nada em troca. Simplesmente compartilhar.

Brotto acertou ao declarar: "A cooperação, solidariedade e interesse pelo bem-estar comum é um dos principais focos de atenção mundial neste fim de século e virada de milênio (...)." (op. cit, p. 51)

Existem muitas pessoas que praticam a cooperação, que ajudam quem precisa, que são solidárias. É necessário valorizar essa postura, pois, como sabemos, a competição exacerbada acaba dominando a dinâmica social.

Para que, num futuro próximo, aumente esse número de pessoas – cooperadoras – é necessário agir.

Para que isso ocorra, é necessário que a criança, experimente, pratique, desde cedo, atos de cooperação, para que, futuramente, ela saiba usufruir dos ganhos que terá.

Isso fica reforçado, quando Orlick (op. cit, p. 137), diz que "Quanto maior for a parte da vida de uma criança que gira em torno da cooperação, mais aceitável será a cooperação e mais as pessoas estarão dispostas a cooperar nos jogos e na vida".

Nada melhor, portanto, para uma criança, do que aprender a cooperar desde cedo; brincando, jogando, interagindo com o outro, trocando idéias, sendo amiga, sendo ela mesma, autêntica, verdadeira, solidária.

A esse respeito Orlick diz: " As experiências cooperativas bem-sucedidas durante a infância ajudarão a cristalizar a atração pelas alternativas cooperativas durante toda a vida" (op.cit, p. 117).

Os jogos cooperativos possibilitam tudo isso. Antes de mais nada, jogar, brincar, sem se preocupar com os resultados. Depois competir, de uma forma íntegra, honesta e justa, em que o valor não está apenas em ganhar ou perder e, sim, em jogar, divertir-se, estar com o outro...

É importante aproveitar o valor que a criança dá ao jogo, o entusiasmo com que participa, para ter a certeza de que tenha uma “ensinagem” Brotto, (op. cit, p. 123) cooperativa em sua vida.

E também a esse respeito, Brotto (op. cit, p. 87), complementa que

Aprendendo a jogar dentro do estilo cooperativo, desfazemos a ilusão de sermos separados e isolados uns dos outros e percebemos o quanto é bom e importante ser a gente mesmo, respeitar a singularidade do outro e compartilhar para o bem-estar comum”.

Sendo o jogo mágico e tendo na criança um “ser” tão facilmente seduzido por ele, é importante e possível trabalhar esse canal para o desenvolvimento de um ser total.

C -COMPETIÇÃO

Não é possível falar de cooperação sem falar de competição. São dois assuntos diferentes, mas que estão muitas vezes caminhando juntos, pois não há competição sem cooperação e há momentos em que ocorre cooperação com competição.

Para Brotto, (op. cit, p.34)

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

Somente o melhor conhecimento desse processo, pode oferecer condições para dosar Competição e Cooperação nos diferentes contextos nos quais se manifestam.”

Ainda a esse respeito, Brotto (op. cit, p. 42) afirma que “Competir ou Cooperar são possibilidades de Ser no Mundo.” Sabemos disso. Competimos porque vivemos numa sociedade que nos estimula a isso; e o resultado está aí: corrupção, desrespeito e falta de ética. É necessário resgatar a cooperação que há dentro de cada um de nós, para vivermos melhor e também preparar as crianças a terem um futuro mais confiantes em si mesmas e com os outros.

A competição é um fato. Ela está presente em todos os lugares, sufocando-nos, amedrontando-nos, ameaçando-nos; mas, se olharmos para ela com confiança em nós mesmos, respeito, amor – próprio, segurança... ela será vivida de uma maneira mais sadia e equilibrada.

Pra Brown, (op. cit, p. 41),

(...) a cooperação ensina a comunicação. A competição ensina que a trapaça e a esperteza são mecanismos válidos para conseguir o objetivo, que alguns ganham e outros perdem e que é preciso aceitar os resultados.

Atualmente, muitas pessoas agem de maneira inadequada para atingir a vitória e o sucesso; algumas vezes pagam preços altos com relação à saúde, à ética e à moral. O uso de esteróides anabolizantes para ganhar corridas é apenas um dentre muitos exemplos.

Brotto (op. cit, p. 120), diz que “O importante é incentivar as pessoas a integrar os valores adequados ao jogo e a controlar a competição ao invés de serem controlados por ela”. Para saber lidar com a competição, é necessário saber dosá-la internamente. “ (...) interessa saber como balancear o grau de Competição e Cooperação no Jogo e no Esporte” , acrescenta Brotto (op.cit, p. 34).

A esse respeito, Orlick (op.cit, p. 116), diz que

Para o adolescente que mais tarde escolherá buscar o caminho da supremacia, habituado aos jogos cooperativos, deverá encarar a competição e cooperação, em uma equipe, de modo saudável e positivo.

Sabemos que, um dia, todos irão competir na vida. Em escolas há testes para avaliar os alunos (seleção); mais tarde, esses mesmos alunos enfrentarão o vestibular, em seguida, uma pré seleção para um emprego e também para um cargo promocional dentro do trabalho. E, caso a pessoa não souber lidar com essas coisas, com essa competição, trabalhará contra ela e não a seu favor. É importante que o indivíduo tenha uma competição interna consigo próprio, um auto conhecimento, sempre buscando o seu melhor, re-avaliando seus valores e atitudes.

Por outro lado, existe uma competição negativa que, infelizmente, nos rodeia, sempre com a preocupação de que o outro é melhor que nós, não existindo a confiança, respeito e harmonia nas relações humanas.

Para a criança é a mesma coisa, pois o mundo em que vive não é diferente do nosso, até porque passamos esses mesmos valores a ela e, por sua vez, ela vai crescer acreditando na trapaça, na deslealdade; ouvindo que é melhor quem leva vantagens, e assim por diante.

Para essa criança levar para o jogo esses valores, é muito fácil e rápido; na verdade é automático diante de uma sociedade culturalmente competitiva.

A esse respeito, Brown (op. cit, p. 41), comenta que

(...) é difícil falar de competição 'boa' ou 'má'. No melhor dos casos, a competição nos leva a ver os outros com desconfiança, no pior, pode provocar uma agressão direta.

Muitas pesquisas provaram o efeito destrutivo da competição. Em situação de competição, somos menos capazes de ver as coisas a partir da perspectiva do outro. Um estudo concluiu que as crianças mais competitivas eram menos empáticas que as outras; outro estudo mostrou que as crianças competitivas são menos generosas do que crianças cooperativas. A competição produz uma relação de incomunicação.

Ela aprende, em nossa sociedade, a competir, aprende no jogo da escola, ou mesmo com outros amigos, que roubar na pontuação é fácil, dar um empurrão no colega do outro "time" sem que o professor veja é

malandragem, e como temos poucos ídolos no esporte, é reforçada esta imagem. E quem se sobressai é “Edmundo - Animal”.

Como educadores não se pode aceitar que haja um ídolo, que agride jogadores, é expulso de campo e que xingue companheiros de trabalho.

Com tudo isso, a competição se tornou um aspecto negativo para várias crianças na escola, principalmente nas aulas de Educação Física, em que o jogo é uma ferramenta fundamental na aula.

A esse respeito, Brown (op. cit, p. 13), comenta que

(...) no jogo, a criança aprende que o mais importante é ganhar, fazendo qualquer coisa, mas ganhar. Se se distorce o jogo da criança, premiando uma aptidão excessiva, a agressividade física e a trapaça, distorcem-se as vidas das crianças. Quando a criança está dentro do contexto de um jogo competitivo e acredita que seu valor depende de ganhar, criam-se problemas. Aceitar a meta de ganhar como primordial faz com que a criança acredite que se possa alcançar esse objetivo.

Há crianças, por exemplo, que não gostam de competir, não se sentem bem, gostam mesmo é de brincar, sem se preocupar com resultados. Por outro lado, há crianças que sentem medo de competir, em função de acharem que vão errar e serão gozadas pelos colegas ou não serão aceitas no grupo dos colegas “jogadores”, pelo fato de ter um processo motor diferente daqueles mais habilidosos. Infelizmente, é isso que ocorre, porque os alunos automaticamente excluem essas crianças.

Para Brown, (op. cit, p. 38)

Muitas pessoas preferem, em situação de competição, não arriscar-se diante da possibilidade de perder ou fracassar. Como pensam que não jogam bem, decidem observar enquanto os “bons” jogadores competem. O jogo cooperativo é uma maneira de viver a afirmação. A ênfase nos jogos cooperativos está na participação de todos e não no resultado.

A competição de hoje favorece a criança a não se colocar do jeito que realmente é, pensando que para ser aceita, ela necessita ser como “fulano” ou melhor, que “beltrano”. E ela deduz que: como ela não é tão boa quanto... Ou tão habilidosa no aspecto motor, simplesmente não atua de uma forma prazerosa, verdadeira, ela tem uma postura de omissão, porque é mais fácil ser assim do que enfrentar os colegas ou a situação em que se encontra.

Sendo assim, como essa criança se tornará na vida adulta? Como enfrentará o medo em seu dia-a-dia? Saberá questionar? Ser crítica? Será que algum dia será capaz de tomar decisões?

Ensinar a competir? Claro que sim! De uma forma em que a criança também coopere.

Terry Orlick¹ explica bem esse assunto e nos mostra como é: ser capaz de jogar competitivamente com respeito, confiança, ética para com os outros e consigo mesmo. É ensinar a jogar um jogo competitivo cooperativamente.

a única forma que resta para tornar a experiência positiva para crianças e jovens é ensinar-lhes

habilidades de autoconfiança e promover valores humanos positivos. Entre eles está aprender a responsabilizar-se por si mesmo e pelo bem estar dos outros, junto com jogar limpo, respeitar os outros, alternar formas de vencer, aprender a perder, eleger o objetivo apropriado, a introdução de estratégias para o controle da ansiedade e técnicas básicas de relaxamento. O mais importante é ajudar as pessoas a verem a si mesmas e aos outros como seres humanos igualmente valiosos, tanto na vitória como na derrota.

A chave é ajudar meninos e meninas a introduzir os valores adequados no jogo e a controlar a competição em vez de que esta controle a elas. Existem numerosas oportunidades dentro dos jogos competitivos para educar por valores.

1 Extraído do livro: ORLICK, TERRY **“Libres para cooperar, libres para crear”**, Barcelona: Editorial Paidotribo, 1989. (Traduzido para fins didáticos, por Fábio Brotto).

Que melhor lugar para discutir o verdadeiro significado dos valores importantes para crianças e adultos, tais como ganhar, perder, sucesso amizade, cooperação e competição sadia? Que melhor lugar para ajudar a meninos e meninas a darem-se conta de seus próprios sentimentos e dos outros? Que melhor lugar para estimular meninos e meninas a ajudarem-se uns aos outros e a aprender como solucionar construtivamente alguns destes problemas e preocupações?(...)

Existem numerosos sucessos que podem ser oferecidos e desenvolvidos, os quais não têm nada a ver com ganhar: por exemplo, melhorar as destrezas; realizar novos movimentos, jogos, seqüências, exercícios, formações: melhorar o autocontrole, controlar o temperamento, relaxar-se, superar um erro; e melhorar os relacionamentos com os companheiros, treinadores, árbitros, etc.

Sabemos que perder faz parte do jogo, dos esportes e da vida em geral, sendo que o mais importante é saber perder e aprender com a perda.

Também a esse respeito, Orlick encerra este assunto dizendo que

Se você coloca as crianças e jovens em estruturas competitivas para ganhar – perder, também tem a responsabilidade de ajudá-los a aprender dos jogos ‘perdidos’ e metas não alcançadas, e a crescer com eles. Isto não é algo que ocorre automaticamente. Como monitor(a), mãe ou pai, pode-se ajudar a enfatizar as vitórias positivas na derrota, bem como, as lições positivas que se podem tirar dela. Perder não é tão mau quando começamos a buscar o positivo!

D -JOGOS COOPERATIVOS

É divertido!!! Inovador!!!

Quem joga, sente-se bem. O jogo cooperativo proporciona uma sensação de bem estar, prazer e motivação.

Os jogos cooperativos surgiram da necessidade de reverter um quadro de competitividade intensa que há nos jogos convencionais – jogos competitivos.

Ao analisarmos nossa cultura ocidental, altamente competitiva e individualista, vemos que toda essa agressividade diária, essa competição exacerbada, é levada para o jogo, dando espaço para uma competição agressiva e destrutiva. Exemplo disso são as torcidas organizadas do futebol que, ao invés de irem ao estádio para divertir-se, agredem torcedores e até mesmo os próprios jogadores de futebol, causando, às vezes, até a morte de algumas pessoas.

Brotto (op. cit, p. 63), afirma que

Os Jogos Cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização dada ao indivíduo e à competição exacerbada, na sociedade moderna, mais especificamente, pela cultura ocidental.

Terry Orlick, canadense, professor da universidade de Ottawa, PhD em Psicologia do esporte, atleta e técnico da seleção nacional de Ginástica

Olímpica e também um dos mais conceituados pesquisadores sobre o jogo, foi um dos precursores dos jogos cooperativos no mundo.

Orlick comenta que os jogos competitivos reproduzem a estrutura social, refletindo valores da sociedade em que vivemos.

Em seguida comenta

Existe um problema estrutural básico na maioria dos jogos atuais, que é o fato de as pessoas e os times basearem seus sentimentos de sucesso e adequação em algo que somente um pode obter: a vitória, (...) Esse problema leva a uma legião de outros (...) A questão é saber até onde as pessoas são capazes de ir para conseguirem a vitória e como reagiriam quando não a alcançarem (op. cit, p. 113).

Partindo desse pressuposto, Orlick resolveu aplicar alguns testes em crianças com alguns jogos diferenciados, já pensando nos jogos cooperativos, em diversas faixas etárias.

Nessa época, Terry Orlick teve a colaboração de várias pessoas que também buscavam alternativas nos jogos, como: Ted Lend, que na década de 50 iniciou um conjunto de experiências neste sentido, Jim Deacove, David Earl Platts, Joy Drak, entre outros.

Ao analisarmos os jogos convencionais – jogos competitivos – vemos que são jogos em que aparentemente todos participam com alegria e descontração, mas há controvérsias, pois nesses jogos a exigência de mostrar resultados, desempenho, qualidade é muito grande. Por quê? caso

haja erro haverá exclusão. Então, a atenção no jogo torna-se pressão e, não, lazer, possibilidade de aprendizado e crescimento.

Neste aspecto, Brotto, (op. cit, p. 64) diz que

Grande parte dos jogos são campos que estimulam o confronto ao invés do encontro. São situações capazes de eliminar a diversão e a pura alegria de jogar. Sendo estruturados para a eliminação de pessoas e para produzir mais perdedores do que vencedores, os jogos tornaram-se um espaço de tensão e ilusão.

Com a descoberta dos jogos cooperativos, mudam-se muitas coisas. Uma nova visão de jogo aparece e com uma estrutura diferenciada com relação aos objetivos a serem alcançados. A partir de agora, com os jogos cooperativos - TODOS GANHAM !!!

Não existe o fracasso de alguns. Pode existir, sim, o fracasso de todos, ou o não cumprimento de alguma tarefa envolvendo o todo, passando a responsabilidade do “insucesso” para o grupo e, não, para algumas crianças especificamente. Mas... como “Tudo é possível se for (im) possível para todos” Brotto, (op. cit, p. 147), então o sucesso faz parte dos jogos cooperativos, sempre.

A esse respeito Brotto (op. cit, p. 30) afirma “confio que, ao modificar o comportamento no jogo, estaremos criando possibilidades para transformar atitudes em nossa vida além do jogo”.

Enfatizando as palavras de Brown (op.cit, p. 38):

Nos processos educativos, cremos que cada pessoa tem que participar do jeito que pode, acreditando que a colaboração de cada um é necessária; que juntos vamos conseguir. (...) aquelas pessoas que se sentem aceitas pelos outros também se sentem seguras para explorar, com mais liberdade, os problemas que surgirem.

Nos jogos cooperativos são trabalhadas todas e quaisquer habilidades motoras, como: saltar, pular, arremessar, pegar, chutar, lançar; com uma vantagem: a criança, ao jogar, não estará preocupada com a forma de executar o movimento. Ele acontece naturalmente e, nesse momento, o aprendizado faz-se mais facilmente, pois não há pressão em acertar ou errar.

O medo de errar, de expor-se, de não se sentir aceito pelo grupo de amigos, é muito sério. Se nos basearmos nos próprios adultos, quando se sentem rejeitados pelos colegas, qual a sensação? Muito ruim, certamente. E para uma criança, como seria?

Orlick (op.cit, p. 110) explica bem isso quando diz

Os jogos cooperativos podem ter um significado especial para as crianças encabuladas ou reservadas, que não confiam em si mesmas e se sentem inseguras, que não se sentem amadas, que têm habilidades sociais inadequadas, que não sabem reagir de uma maneira amistosa ou que relutam em abordar problemas ou pessoas. Descobriu-se que as crianças que têm dificuldades de interagir socialmente enfrentam sérios obstáculos para adquirir muitos repertórios de comportamento que são necessários para a afetiva convivência social.

Com o jogo cooperativo é diferente, quer dizer, seus objetivos envolvem o grupo, automaticamente, não está sendo enfatizado um aluno em especial ou alguns e, sim, o todo, como diz Deacove apud Brotto (op.cit, p. 76): “jogamos uns com os outros ao invés de uns contra os outros”. Assim, a criança estará participando livremente de qualquer julgamento, estará sendo ela mesma, feliz, realizada, porque conseguirá realizar as tarefas propostas e sempre em contato com o outro, não como adversário, mas, sim, como parceiro, amigo, podendo perceber que ao seu lado existe uma pessoa tão importante quanto ela.

Neste caso a auto-estima, a confiança, a afetividade, estarão garantidas, pois a criança realizará as tarefas com maior segurança, dará opiniões, será ouvida, será tratada com respeito e amor.

Em relação a isso, Orlick (op.cit, p. 116) comenta que

Tentamos garantir participação plena nos jogos, assegurar sentimentos de aceitação e prazer, desenvolver valores interpessoais positivos e promover a cooperação. (...) para que as crianças aprendam a valorizar as outras e reconhecerem que as vitórias pessoais não dependem necessariamente da derrota das outras. Tentamos ajudar as crianças a tomar consciência de que todos os que estão jogando, toda a equipe, toda a classe, são parte integrante do jogo”.

Vejamos agora como se joga o jogo cooperativo, suas características, conceitos e também os tipos e categoria em que eles se encontram.

Característica do Jogo Cooperativo:

- *Joga-se com o outro e não contra o outro.*
- *Joga-se para superar desafios coletivos e pessoais.*
- *Não há discriminação.*
- *Trazem-se de volta o lúdico, a alegria e a descontração*
- *Tem-se oportunidade de criar.*
- *Elimina a agressão física.*
- *Desenvolvem-se atitude de cooperação, respeito ao outro e a si mesmo, auto-estima, afetividade.*
- *Tem-se oportunidade de rever valores.*

A – Jogo semicooperativo:

São jogos que mantêm a estrutura básica de um jogo convencional, com uma alteração fundamental: a equidade. Ou seja, todos jogam o mesmo tempo de jogo, todos os jogadores tocam e passam a bola para todos, antes de jogá-la ao gol, ou arremessar na cesta. Tudo depende de qual jogo estiver jogando.

Para isso, é necessário que seja um “time” com poucos jogadores, para que todos joguem o mesmo tempo de jogo.

Dependendo do grupo, outras regras podem ser colocadas, por exemplo: grupo misto, passa-se a bola tanto para um menino como para uma menina, intercalando os passes. Outra solução, é colocar uma bola a mais em jogo.

B – Jogo Cooperativo – Sem Perdedor:

É um jogo em que todos jogam e o grupo forma um único “grande time”. Estes jogos são bem cooperativos e todos jogam juntos para poder superar um desafio comum e também pelo puro prazer de jogar, estar com o outro e jogar “junto” com o outro.

C – Jogo Cooperativo de Inversão:

Os jogos de inversão, são muito importante na estrutura dos jogos cooperativos. São jogos que mostram a relação de interdependência existente na vida e no jogo, pois é nítida a sensação de que a criança faz parte de um mesmo time, em função das inversões ocorridas no jogo. Cada vez que uma criança faz ponto, ela troca de time, passando assim: hora joga num time, hora joga no outro time e ao mesmo tempo, a criança joga com todos.

A contagem de pontos também pode ser invertida, o ponto conquistado pelo grupo A, pode ficar no grupo A ou pode ir para o grupo B. Os alunos também podem mudar de grupo no momento em que o ponto ocorreu. Tudo é uma questão de estabelecer regras iniciais.

Jogar cooperativamente é assim, sabemos como começa um jogo, mas nunca sabemos como ele pode acabar. Pode acontecer das crianças criarem novas regras, mudarem a forma de jogar; o mais importante é não ser rígido no jogo, as regras são flexíveis e deixar com que se crie novas formas de jogar e ver o mundo.

Num jogo, “é preciso ter convicção de que o importante não é o jogo, mas sim quem joga (...)” Paes, apud Brotto (op.cit, p. 103)

Outro aspecto a ser considerado no jogo cooperativo, é a forma como se dividem os grupos para qualquer atividade, ou jogo. Existem várias formas de se formar grupos de trabalho ou times no esporte, sem ter a necessidade de valorizar alguns ou desvalorizar outros. Como se sente uma criança que é a última a ser escolhida? Pode-se separar os grupos da seguinte forma: data de nascimento, dias pares e ímpares, com um conjunto de iniciais do nome dos alunos, A,D, F de um lado B, M, C do outro lado, cor de olhos e cabelos, sorteio. Enfim, usar a criatividade para mesclar os grupos com a preocupação de não estar privilegiando alguns e desconsiderando outros.

Porque Orlick (op.cit, p. 104), comenta que

Se fizermos com que cada criança se sinta aceita e dermos a cada uma um papel significativo a desempenhar no ambiente de atividades, estaremos bem adiantados em nosso caminho para a solução de maioria dos sérios problemas psico-sociais que atualmente permeiam os jogos e os esportes. Essa é uma das razões porque é tão importante criar jogos e ambientes de aprendizado onde ninguém se sinta um perdedor.

III - PROBLEMA E HIPÓTESE

Diante dos princípios apresentados, meu problema de pesquisa é o de desenvolver um programa de jogos cooperativos com crianças de 8 a 9 anos de idade, a fim de favorecer atitudes cooperativas, tais como a de perceber o outro, de se perceber e de ter a consciência de que se faz parte de um grupo, de um todo.

A minha hipótese é verificar se os jogos cooperativos favorecem um melhor desempenho – atitudinal e físico nas crianças, frente a uma situação problema a ser solucionada coletivamente.

OBJETIVOS

Há dois objetivos específicos a serem observados neste trabalho:

1. Verificar o tempo e o desempenho de cooperação das crianças em duas situações-problema.
2. Analisar atitudes e manifestações dessas crianças após terem vivenciado uma série de jogos cooperativos.

IV - METODOLOGIA

1. Contexto da Pesquisa

Como professora de Educação Física do Ensino Fundamental e Médio da Escola Carandá, tive total anuência da Diretoria da Escola para propor este estudo. Desta forma, a realização deste trabalho foi possível ao longo do período letivo.

2. Os Sujeitos

Os grupos de crianças foram constituídos de alunos das terceiras séries (A e B), sendo 16 alunos da turma A e 18 da turma B. Já tive contato com essas crianças desde a educação infantil (Pré).

3. Situação Problema I

Para obter uma primeira medida de atitude cooperativa dos alunos, antes de iniciar o Programa de Jogos Cooperativos apresentei uma

situação problema aos dois grupos de alunos. O desenvolvimento da atividade foi registrado em vídeo.

4. Descrição da Situação Problema I – “Travessia da Ponte”

Os alunos precisavam atravessar uma ponte imaginária numa distância de 18m aproximadamente, com o seguinte comando: Todos vocês têm que chegar do outro lado da ponte. Só que, para passar pela ponte, há uma regra: somente cinco (5) pessoas do grupo podem pisar pela ponte. Como vocês resolvem isso? Os objetivos desta atividade são: observar o tempo que o grupo levou para solucionar o problema, verificar se houve cooperação e analisar o desempenho do grupo durante a atividade.

5. Descrição do Programa de Jogos Cooperativos

Durante os meses de Fevereiro, Março, Abril, e até a primeira quinzena de Maio, desenvolvi Jogos Cooperativos com os alunos das 3^{as} séries A e B do Ensino Fundamental da Escola Carandá, compreendendo 2 horas – aula semanais, num total de 23 horas – aula para a 3^a A e 26 horas - aula para a 3^a B.

A seguir apresentaremos os dias de aula e os jogos desenvolvidos. A descrição de cada jogo está apresentada no Anexo 1.

O Programa

FEVEREIRO

05/02 – Travessia da Ponte I – 3^aA e 3^aB

07/02 – Pega – Pega e suas variações – 3^aB

09/02 – Pega – Pega e suas variações – 3ªA
12/02 – Corrida Pô – 3ªA e 3ªB
14/02 – Tubarão e o Cardume de Peixes – 3ªB
16/02 – Tubarão e o Cardume de Peixes – 3ªA
19/02 – Gincana Cooperativa – 3ªA e 3ªB
21/02 – Verificar no Dicionário o que é Cooperação e Competição
depois, quadra com o jogo – Nomeou, Pegou 3ªB
23/02 – FESTA DE CARNAVAL – NÃO TEVE AULA
28/02 – FERIADO – CARNAVAL

MARCO

02/03 – Verificar no Dicionário o que é cooperação e competição
depois quadra com o jogo – Nomeou, Pegou – 3ªA
05/03 – Montamos o que é Cooperação para cada sala e depois
fomos para a quadra – brincadeira livre – 3ªA e 3ªB
07/03 – Zerinho (Corda) – 3ªB
09/03 – Não deu certo a atividade para a – 3ªA
12/03 – Unidos Venceremos – 3ªA e 3ªB
14/03 – Queimar o Rabo do Dragão – 3ªB
16/03 – Queimar o Rabo do Dragão – 3ªA
19/03 – Dia de Chuva – Recortar e Colar – 3ªA e 3ªB
21/03 – Pega – Pega Gato e Rato – 3ªB
23/03 – Pique Bandeira – 3ªA
26/03 – Voleibolão – 3ªA e 3ªB
28/03 – Dia de Chuva – Bingo Cooperativo – 3ªB

30/03 – FALTEI NA ESCOLA

ABRIL

02/04 – Jogo da Rebatida – 3ªA e 3ªB

04/04 – Pega – Pega Adivinhe quem é! – 3ªB

06/04 – Pega – Pega Adivinhe quem é” – 3ªA

09/04 – Conversamos para elaborar Planos para a nova Travessia

Ficamos em sala de aula – 3ªA e 3ªB

11/04 – Pique Bandeira – 3ªB

13/04 – FERIADO

16/04 – Queimada Abelha Rainha – 3ªA e 3ªB

18/04 – Um Time Zoneado – 3ªB

20/04 – Um Time Zoneado – 3ªA

23/04 – Cabeçobol – 3ªA e 3ªB

25/04 – Caçada ao Grupo – 3ªB

27/04 – Caçada ao Grupo – 3ªA

30/04 – EMENDA DE FERIADO

MAIO

02/05 – Dança das Cadeiras Cooperativas – 3ªB

04/05 – Dança das Cadeiras Cooperativas – 3ªA

07/05 – Futpar – 3ªA e 3ªB

09/05 – Volançol – 3ªB

11/05 – Volançol – 3ªA

14/05 – Travessia da Ponte II – 3ªA e 3ªB

6. Situação Problema II

Esta situação problema foi a mesma proposta como medida inicial da atitude cooperativa, com uma diferença: os próprios alunos planejaram o desenvolvimento da atividade.

V - RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados desse estudo compreendem:

- O registro em vídeo, das duas turmas, relativo à Situação Problema I;*
- A descrição da atividade desenvolvida em 05/03/01, que consistiu na definição escrita de cooperação, em cada grupo;*
- O registro em vídeo, das duas turmas, relativo à Situação Problema II, incluindo planejamento e execução da atividade.*

TURMA – A –

1. Situação Problema I

Lançado o desafio, os alunos começaram a pensar em soluções que, em sua maioria, eram individuais, tais como: passar cinco pessoas de cada vez, ir a nado, cavar um buraco ou passar de dois em dois. No decorrer do processo, foram sugeridas várias idéias, mas as soluções eram pensadas no individual ou mesmo com tentativas de solução impossíveis, típicas do mundo infantil. Nesse momento não houve um pensamento coletivo, de grupo, apesar de ter sido apresentado um problema para o grupo resolver e não uma questão individual.

Com isso, passaram-se sete minutos aproximadamente e, então, um aluno sugeriu que um levasse o outro, carregando-o. Todos concordaram.

Após a descoberta de como atravessar a ponte, o grupo ainda levou mais ou menos três minutos para resolver como transportar as pessoas.

Quando resolveram a questão, vários alunos começaram a experiência de transportar o outro, não respeitando, assim, a regra inicial, de que só cinco pessoas poderiam pisar na ponte.

Mais seis minutos se passaram, e um aluno colocou que não gostaria de ser carregado. Alguns alunos até propuseram que ele fosse sozinho, mas ele sugeriu carregar alguém. Neste momento eu percebi que a regra inicial deveria ser mudada e o que deveria ser levado em conta era o fato de as pessoas carregarem e serem carregadas na travessia da ponte.

O grupo não tinha uma visão coletiva, uma noção de unidade, de fazer parte de um todo.

Como o objetivo da atividade já havia sido mudado, naquele momento, eu queria que todos passassem pela sensação de carregar ou ser carregado. Outro desafio para o grupo foi pensar em como seria a travessia de um aluno que era uma criança mais pesada. O grupo de alunos demorou cerca de três minutos para resolver como levar esse aluno, que aliás. Foram necessárias várias interferências minhas para que chegassem a uma conclusão.

Ao final, sete alunos conseguiram carregá-lo, quase até o final, perto da linha de chegada e, com a minha interferência “ vocês não levaram até o final !!!”. Um aluno respondeu: - “ ah!, ele anda !!!”.

No total, o grupo levou quinze minutos para fazer a travessia da ponte, entre a descoberta de como atravessar e a finalização. Apesar das metas não terem sido alcançadas e, no meio da atividade, os objetivos terem sido

mudados, tudo aconteceu com muita descontração e alegria. Tempo total: aproximadamente trinta e quatro minutos.

2. Definição de Cooperação - Atividade desenvolvida em sala de aula, após consulta ao dicionário, a classe como um todo construiu a definição de cooperação em 05/03/01.

O que é Cooperação para o Grupo da 3ªA

- É ajudar um ao outro*
- É ajudar o grupo*
- Ajudar alguma coisa: o time, o grupo*
- Respeitar o outro no momento em que ele estiver falando*

Foram levantados conceitos, idéias, valores, atitudes, comportamentos relacionados à cooperação.

São eles: Ajudar, Ouvir e Respeitar.

3. Situação Problema II – Planejamento

Os alunos decidiram fazer a travessia da ponte com tatames (judô), cordas e cones, como uma ponte de “verdade”. Eles propuseram pegar os tatames do judô para servir de chão. Os cones com as cordas serviam como corrimão da ponte. Também foi sugerido que alguns alunos desenhassem alguns animais marinhos ou mesmo de rio, para compor um visual, o mais real possível.

Resolveram, então, que a ponte seria no comprimento da quadra: aproximadamente 20m.

4. Situação Problema II - Execução

Em roda com os alunos na quadra, retomei como seria a construção da ponte, proposta por eles. Orientei os alunos quanto à organização dos materiais necessários: os tatames (judô), os cones e as cordas. Como muitas crianças se prontificaram a ajudar, propus que seria melhor que todos ajudassem com tudo, com os tatames, com os cones e com as cordas. Todos concordaram.

Esta roda inicial durou cerca de cinco minutos aproximadamente, sendo que os alunos que iriam fazer a travessia do grupo já haviam sido escolhidos anteriormente.

Quando tudo estava definido, todos sabendo o que fazer, iniciou-se a montagem da ponte. Alguns alunos pegaram os tatames, outros os cones e as cordas, e as crianças que iriam fazer a travessia, se organizaram num canto da quadra para conversarem sobre como realizá-la. O tempo levado para a construção da ponte foi de treze minutos, aproximadamente.

Em seguida, os alunos começaram a se organizar para a travessia. As crianças fizeram a travessia em duplas, em trios, individualmente (cavalinho), e até em subgrupo de cinco. Tudo isso levou aproximadamente quatro minutos.

Em seguida, pedi para que os alunos sentassem em círculo para compartilhar o sucesso da travessia; os alunos demonstraram a vontade de repetir a atividade novamente e também contaram “coisas” que aconteceram durante a travessia.

Neste momento, em roda com os alunos, questionei onde estavam os materiais antes de começarem a atividade e que seria necessário guardar tudo novamente e depois sentar em círculo novamente para a conversa final.

Levaram o tempo de quatro minutos e meio para organizar a quadra e sentar em círculo para fazermos o fechamento. Neste momento retomei todo o processo do começo da aula até aquele momento e perguntei o que havia acontecido mais importante

- Nós Cooperamos muito.*
- Se muitas pessoas ficassem sem fazer nada, nós iríamos demorar mais tempo.*
- Por isso a cooperação é importante.*
- Vocês percebem como a cooperação está em todos os lugares?*
- É preciso cooperar para conseguir viver.*
- É preciso cooperar para conseguir viver uns com os outros.*
- E não uns contra os outros.*
- Sempre um ajudando o outro.*

A roda de conversa durou dois minutos.

TURMA – B –

1. Situação Problema I

Proposto o desafio, solicitei ao grupo quais as cinco pessoas que fariam a travessia (as cinco pessoas que poderiam pisar na ponte). Neste momento muitos alunos quiseram fazer parte do grupo dos “cinco”, então decidiram tirar na sorte.

Já no local para iniciar a atividade, repeti a proposta e logo em seguida um aluno deu a idéia de transportar outro aluno. Só que este aluno não fazia parte do grupo dos cinco, então não foi escutado pelos outros.

O aluno que deu a sugestão inicial logo pegou os amigos, fazendo uma “cadeirinha” com os braços, e começou a transportar um colega. Em seguida interfeiri dizendo que já havia cinco alunos para transportar o grupo (classe). Mediante esta situação, propus que ele se comunicasse com o grupo dos “cinco”, o que não aconteceu.

Não houve integração entre as partes. Havia um grupo dividido, sem troca. Ex: um aluno chegou à conclusão, mas não dividiu com todo o grupo; chamou os amigos mais próximos (“panelinha”) para executarem a travessia, não pensando no grupo como um todo, pensando apenas nas partes.

Neste meio tempo, passados três minutos e, com minha interferência, o aluno que havia descoberto como fazer a travessia sugeriu, então, para o grupo dos “cinco” como fazer. Logo em seguida um aluno do grupo dos cinco respondeu: - “há, é isso mesmo que a gente vai fazer!!!” (desprezando a idéia do outro).

Não dando o “braço a torcer”, o grupo ainda demorou para se organizar (cerca de três minutos), para começar a travessia.

Com a demora na organização, algumas alunas desistiram de atravessar a ponte, justificando que gostariam de ter feito parte do grupo dos “cinco”, alegando que não havia nenhuma menina nesse grupo.

O tempo levado pelo grupo para fazer a travessia foi de aproximadamente quatorze minutos.

2. Definição de Cooperação – Atividade desenvolvida em sala de aula, após consulta ao dicionário, a classe como um todo construiu a definição de cooperação em 05/03/01.

O que é Cooperação para o Grupo da 3ªB?

- R:
- É ajudar o amigo que esteja precisando
 - Emprestar
 - Compartilhar coisas
 - Participar com todos
 - Ouvir a todos
 - Não atrapalhar

Foram levantados conceitos, idéias, valores, atitudes, comportamentos relacionados à cooperação.

São eles: Respeitar, saber ouvir, ajudar, cooperação, consideração, concordar com que a pessoa fala, compreender o amigo e convivência em grupo.

3. Situação Problema II – Planejamento

Os alunos decidiram fazer um circuito de fórmula I em que haveria seis “Pit Stops”.

Esse “Pit Stop” seria como um “Box” em que os alunos escolhidos para fazerem a travessia esperariam os alunos que deveriam ser transportados de um “Box” para o outro. O grupo resolveu que deveria haver sete alunos

para transportar todo o grupo, de 18 crianças, três meninas e quatro meninos.

Para o circuito foram utilizados seis tatames (“Pit Stop”) e giz para delineamento da pista.

4. Situação Problema II - Execução

Em roda com os alunos na quadra, retomei a situação de quem iria fazer a travessia, pois anteriormente já havia sido feito o sorteio, sugerido pelos alunos, uma vez que havia muitos alunos que gostariam de fazer a travessia; também ficou decidido que o grupo para travessia seria composto de quatro meninos e três meninas.

Em seguida, o aluno que fez o circuito, iria explicar para o grupo como havia pensado em realizá-lo.

Explicou para o grupo: “Primeiro pensei nos “boxes”, que não poderiam ser muito distantes um do outro, porque ficaria muito difícil para a pessoa que carregasse e, também, não poderia ser muito perto um do outro, porque se tornaria muito fácil”.

Nesse momento, foi decidido quais alunos pegariam os tatames e quais ajudariam a construir o circuito com giz, no chão da quadra. Para essa conversa inicial, o grupo levou seis minutos aproximadamente.

Ao começarem o circuito, algumas sugestões e discussões ocorreram, como por exemplo: a largura do circuito, onde seriam colocados os tatames, e assim por diante. Nesse momento o grupo resolveu isso em um minuto e meio.

Alguns alunos fizeram o circuito com giz no chão e outros ficaram responsáveis para levar os tatames (“Box”) para o local demarcado pelos alunos que faziam o circuito. A montagem do circuito levou aproximadamente oito minutos.

Em seguida, retomei com os alunos dizendo que o circuito estava montado, que os boxes estavam prontos e seriam sete as pessoas para fazer a travessia, então, as outras onze pessoas não poderiam encostar o pé no chão, pois só os sete alunos é que poderiam pisar no circuito. Essa explicação levou três minutos aproximadamente e a travessia do circuito durou sete minutos, com tudo concluído.

Alguns alunos eram leves, então não havia problema para serem transportados; para outros, de maior peso, era preciso chamar um amigo do outro “Box” para ajudar. Um aluno ainda insistiu em querer levar um amigo mais pesado, só que não era possível. Neste momento precisou da minha interferência, pois em seu “Box” estavam-se acumulando algumas pessoas, porque ele não queria ajuda de ninguém.

Até recolher os tatames e formar um círculo na quadra para finalizar a atividade, o grupo levou aproximadamente três minutos.

Já na roda, retomei todo o processo da aula, e perguntei o que havia acontecido de mais importante.

- Houve muita cooperação.*
- Um ajudou o outro.*
- Eu fui carregada e doeu minha barriga.*
- Teve colaboração de todos.*
- Eu gostei dessa aula.*

Como síntese dessas descrições, podemos observar quantos componentes de cooperação os alunos puderam desenvolver ao longo desse trabalho.

Como afirma Brown (op. cit, p. 20),

Estruturas de cooperação criam as condições para transformar a desigualdade, produzindo situações de igualdade e relações humanas onde cada um sente a liberdade e a confiança para trabalhar em conjunto em função de algumas metas comuns.

Em termos quantitativos, o tempo decorrido na Situação Problema I, a Travessia da Ponte, foi de aproximadamente quinze minutos para a 3ª série A e quatorze minutos para a 3ª série B. Já na Situação Problema II, a execução da atividade ocorreu em quatro minutos para a 3ª série A e sete minutos para a 3ª série B.

Precisamos ressaltar a alegria e o bem estar dessas crianças ao executarem essa atividade extremamente lúdica, leve e criativa, com a possibilidade de participação de todos, com sugestões e críticas construtivas.

De acordo com Freire (op. cit, p. 87),

A atividade lúdica não é como as outras atividades chamadas 'sérias' da escola: a criança se empenha em realizá-la pelo prazer que obtém, mesmo que isso demande esforço e até algum sofrimento.

As crianças manifestaram um estado de alegria e felicidade!

Nesse sentido, Brown (op. cit, p. 8) afirma que

(...) os jogos cooperativos apresentam-se como uma possibilidade subversiva que nos permite a experiência de sentir que a felicidade, a alegria e o prazer podem existir sem que se precise ser derrotado o outro; uma possibilidade que elimina o terrível binômio ganhadores – perdedores, com o qual rotularam nossas vidas.

Ainda é preciso ressaltar o poder de iniciativa demonstrado pelo grupo ao planejarem, prepararem o ambiente de jogo, participarem da atividade propriamente dita e de organizarem o espaço após atividade.

A esse respeito Brotto (op. cit, p. 22) afirma que

Temos no jogo uma oportunidade concreta de nos expressarmos como um todo harmonioso, um todo que integra virtudes e defeitos, habilidades e dificuldades, bem como a possibilidade de aprender a SER... por inteiro e, não, pela metade.

Jogando por inteiro, podemos desfrutar da inteireza uns dos outros e descobrir o jogo como um extraordinário campo para a descoberta de si mesmo e para o encontro com os outros.

Mesmo alunos que apresentam algum tipo de dificuldade motora, ao participarem do Jogo Cooperativo superaram suas dificuldades, devido ao seu envolvimento frente à situação e pelo fato de o Jogo Cooperativo prever um resultado coletivo.

Neste caso, Brotto (op. cit, p. 49), enfatiza que

Através dos Jogos e Esporte temos a oportunidade de ensinar-aprender e aperfeiçoar não somente gestos motores, técnicas e táticas, nem somente, habilidades de desempenho que nos capacitam para jogar melhor. Isso é importante e é bom que seja bem feito.

Contudo, a principal vocação da Educação Física e das Ciências do Esporte, neste momento, é promover a co-aprendizagem e o aperfeiçoamento de Habilidades Humanas Essenciais, como: criatividade, confiança mútua, auto-estima, respeito e aceitação uns pelos outros, paz-ciência, espírito de grupo, bom humor, compartilhar sucessos e fracassos e aprender a jogar uns com os outros, ao invés de uns contra os outros... para vencer juntos.

Apesar desse programa ter tido uma duração de apenas quatorze semanas, foi possível notar o crescimento e desenvolvimento desses alunos em relação à cooperação, o respeito ao outro, no sentido de que cada um é um, e que há diferenças.

Orlick (op. cit, p.137), afirma que

Quanto maior for a parte da vida de uma criança que gira em torno de cooperação, mais aceitável será a cooperação e mais as pessoas estarão dispostas a cooperar nos jogos e na vida.

Todo o ensino se beneficiaria com a prática cooperativa. É necessário que Escolas e Educadores adotem uma nova postura na área educacional – a cooperação. Um indivíduo mais cooperador, terá mais autonomia e segurança

para executar tarefas em sua vida, e automaticamente, será mais aceito em nossa sociedade.

Brown (op. cit, p. 38) afirma que

Nos processos educativos, cremos que cada pessoa tem que participar do jeito que pode, acreditando que a colaboração de cada um é necessária; que juntos vamos conseguir. (...) aquelas pessoas que se sentem aceitas pelos outros também se sentem seguras para explorar, com mais liberdade, os problemas que surgem.

Não podemos mais criar robôs; pessoas mecanizadas por uma sociedade materialista em que copiam padrões pré-estabelecidos e modelos distorcidos que estão presente em nossa cultura, para atingirem o sucesso a qualquer custo. O valor é dado a pessoa pelo que ela tem e não pelo que ela é.

Brown (op. cit, p. 42), enfatiza que

A competição é um fato, mas a experiência nos mostrou que se pode oferecer alternativas ante essa situação. Já sabemos competir; necessitamos por em prática a cooperação como alternativa para enfrentar os problemas e juntos buscar soluções.

Por isso a insistência! Um ótimo lugar para começar a ter um olhar diferenciado, uma atitude cooperativa para com as pessoas e as coisas que nos cercam é a Escola. Educar para a cooperação.

É necessário que Escolas, e mesmo os educadores, transformem-se e eduquem as crianças de uma forma em que a cooperação faça parte do dia-a-dia, levando em conta o indivíduo como ser único, sendo respeitado em seu próprio ritmo.

Porque, como afirma Orlick (op. cit, p. 117), “As experiências cooperativas bem-sucedidas durante a infância, ajudarão a cristalizar a atração pelas alternativas cooperativas durante toda a vida”.

Mudar não é fácil, principalmente vivendo numa sociedade competitiva, mas é necessário que haja mudança. Mudança de valores e atitudes.

Qual é o momento? Já!!

Desenvolvendo a cooperação em nossos alunos, mostrando que todos são importantes e que há coisas boas a compartilhar, a criança se sentirá bem e confiante. Não podemos só enaltecer aquele aluno que tem mais habilidades e competências, mas também, identificar naquele aluno que é menos favorecido quanto suas habilidades e competências, coisas boas construtivas, mostrando o que ele tem de bom. Dar condições para que essa criança acredite ser capaz por ela mesma e, não, pelo que os outros fazem ou falam.

Orlick (op. cit, p. 104) afirma a seguir o quanto tudo isso é importante.

Se fizermos com que cada criança se sinta aceita e dermos a cada uma um papel significativo a desempenhar no ambiente de atividade, estaremos bem adiantados em nosso caminho para a solução da maioria dos sérios problemas psico-sociais que atualmente permeiam os jogos e os esportes. Essa é uma das razões porque é tão importante criar jogos e

ambientes de aprendizado onde ninguém se sinta um perdedor.

Outro aspecto importante a ressaltar, é a situação de ensino – aprendizagem que envolve a cooperação desde a educação infantil, pois quanto mais cedo a criança entrar em contato com esse valor, mais chances terá de se tornar um adulto cooperador.

VI - CONCLUSÃO

Em que pese os inúmeros fatores que podem ter interferido além do Programa de Jogos Cooperativos, tais como a qualidade afetiva da relação professor – aluno e o envolvimento das crianças frente às atividades, podemos concluir que todas as crianças apresentaram uma atitude cooperativa significativa na Situação Problema II.

Embora as duas turmas tenham características diferentes foi possível notar um crescimento em relação a atitudes coletivas, cooperativas e de integração entre as crianças a partir do segundo mês de atividades. Elas chegam diferentes também à Situação Problema II. Mas, sem dúvida essas atitudes cooperativas estão presente e internalizadas em todas elas, tanto na turma A como na B.

Em relação à minha experiência pessoal tenho a dizer que nada se compara ao conhecimento que adquiri ao longo desse último ano. Crescimento intelectual e também pessoal.

Quando se apropria do conhecimento, é gratificante, pois ao percebê-lo em nosso dia-a-dia é maravilhoso.

Outro aspecto a ressaltar, é a mudança interna que ocorreu; um novo olhar foi surgindo e uma nova forma de pensar apareceu. Com isso, a cooperação faz parte mim intensamente. Não saberia viver diferente. Hoje não saberia viver sem cooperar, sem doar-me, sem compartilhar, sem trocar, enfim, sem estar com o outro.

Novas perspectivas estão surgindo... Novas janelas estão se abrindo... É saber administrar e aproveitar.

Um terceiro aspecto que precisa ser colocado é o papel da Escola na formação da criança cidadã. A formação desse novo sujeito implica numa escala de valores éticos, de inclusão de solidariedade, de justiça, de aceitação do diferente e de transformação social e pessoal, cuja discussão precisa ter lugar no contexto da Escola, em todos os seus níveis de ensino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

BROTTO, Fábio Otizi. Jogos Cooperativos: O Jogo e o Esporte como um exercício de Convivência (Dissertação de Mestrado) UNICAMP Campinas S.P., 1999.

BROWN, Guilherme. Jogos Cooperativos: Teoria e Prática. São Leopoldo: Sinodal, 1994.

FREIRE, João Batista. Educação de Corpo Inteiro. São Paulo: Scipione, 1989.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura. 4ª Ed. (reimpressão). São Paulo: Perspectiva, 2000.

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

SARAYDARIAN, Torkon. A Psicologia da Cooperação e Consciência Grupal. São Paulo: Aquariana, 1990.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

SEVERINO, Antonio Joaquim. Metodologia do Trabalho Científico. 21ª Ed. (revista e ampliada). São Paulo: Cortez, 2000.

ANEXO 1 – DESCRIÇÃO DOS JOGOS

A - Corrida Pô

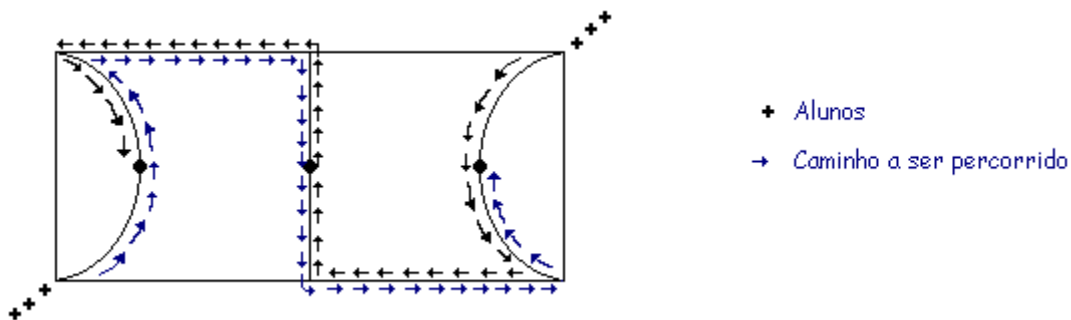
Este é um jogo divertido e gostoso de jogar. Ele tem hora para começar, mas não tem hora para acabar.

- Formar dois grupos de alunos.
- Os alunos terão que se posicionar na ponta direita de cada linha de fundo da quadra, (no vértice da área do gol), ficando assim, na diagonal um grupo para o outro.
- Saber jogar Jô quem Pô (Pedra, papel e tesoura)

Desenvolvimento

Com um determinado sinal, inicia-se o jogo. Os primeiros alunos de cada coluna começam a corrida. Ao se encontrarem, começam a jogar jô quem pô, quem ganhar continua a corrida, quem perder, vai em direção ao outro grupo ficando assim, no fim da fila. No mesmo momento em que o aluno que ganhou continua a corrida, o segundo aluno do outro grupo sai em sua direção. Ao se encontrarem jogam jô quem pô, quem perde, sempre vai se colocar no final da coluna do outro grupo e quem ganha continua o percurso até conseguir chegar na marca do pênalti. Quem conseguir chegar na marca do pênalti, é porque ganhou todas as disputas de Jô quem pô.

O ponto que o aluno conquista, fica no grupo onde ele iniciou a brincadeira, e ele se coloca atrás da coluna do outro grupo.



OBS: Os alunos deverao correr em cima das linhas.

B - Tubarão e o Cardume de Peixes

Desenvolvimento:

O Tubarão (pegador) fica no centro da quadra, só podendo se locomover em cima da linha, lateralmente, e também só pode pegar um peixe se estiver na linha. Os peixes posicionam-se na linha de fundo da quadra.

Ao sinal, o cardume de peixe, tem que atravessar a quadra correndo, e por sua vez, o Tubarão tem que tentar pegar algum peixe.

Quem for pego pelo Tubarão, também se tornará num Tubarão, e ajudará a pegar os outros peixes.



Variação:

- *Quando tiver um número grande se Tubarões, fazer uma corrente, (alunos de mãos dadas em cima da linha, e só os alunos das pontas é que podem pegar). Por outro lado, os peixes que conseguirem passar por baixo das pernas dos Tubarões, não são pegos.*
- *Num determinado momento do jogo, falar que se os peixes passarem por baixo das pernas dos tubarões, eles se transformarão em peixe novamente. Iniciando assim novamente o jogo.*

C - Zerinho – Corda

A proposta é pedir para às crianças que cada batida da corda corresponde a passagem de uma criança pela corda. Ou seja, não pode haver “batidas vazias”, tem que haver a passagem de uma criança após outra; por exemplo, em dez batidas de corda, dez crianças deverão ter passado sucessivamente. A exigência maior do zerinho, fica por conta da organização do grupo; caso a criança demore a voltar para o início da fila, é possível acontecer de não ter ninguém para passar pela corda. A organização é fundamental.

Depois que os alunos estiverem em um ritmo bom, propor ao grupo alguns desafios:

- Aumentar o ritmo da corda (bater mais rápido)
- Propor para os alunos passem pela corda sem esbarrar nela.
- Passar de dois em dois, três em três, quatro em quatro.
- Verificar o número de alunos e propor para que os mesmos passem pela corda o dobro de vezes. Ex: caso tenha 20 alunos, tentar passar 40 vezes.
- Libere sua criatividade e proponha seus próprios desafios, mas, fundamental é fazer com que os desafios sejam compatíveis com a faixa etária dos alunos. É importante que as crianças consigam realizar os desafios, principalmente para adquirir mais auto-confiança e auto-estima.

D - Gincana Cooperativa

A classe é dividida em dois grupos e cada grupo recebe uma lista de tarefas a cumprir. (procurar objetos escondidos pela escola)

Marcar com os alunos um local para que todos possam encontrar-se após os dois grupos terem achado os objetos escondidos.

Já no local marcado, verificar se os alunos encontraram todos os objetos pedidos, caso isso não tenha ocorrido, pedir então que todos os grupos de alunos ajudem os outros a acharem o objeto. Em seguida, a professora propõe unir os objetos encontrados dos dois grupos e formar uma única coisa.

E - Queimar o Rabo do Dragão

Formar um grande círculo, e nesse círculo um aluno está com uma bola na mão. De preferência uma bola leve.

Dentro do círculo e no centro, dois alunos estarão representando o Dragão e o Rabo. O aluno da frente é o Dragão e o que está atrás segurando na cintura do Dragão para proteger-se será o Rabo.

Inicia-se o jogo com os alunos que estão no círculo, passando a bola um para o outro, tentando queimar o Rabo do Dragão, e por sua vez, o Dragão tem que proteger o seu próprio Rabo.

Quando alguém do círculo queimar o Rabo do Dragão, irá para o centro e se transformará em Rabo, o aluno que era Rabo, se tornará Dragão e o aluno que era Dragão retorna ao círculo. E assim recomeça o jogo.

F - Unidos Venceremos

Dividir a classe em pequenos grupos, de 3 a 4 pessoas no máximo.

Quanto mais lúdica for a brincadeira melhor. Dependendo da faixa etária, é interessante contar uma história antes.

Os alunos em pequenos grupos serão unidos por um elástico (costura) pela cintura.

O grupo que estará com uma bola, de preferência grande e leve, será o pegador. Para que esse grupo pegue o outro grupo, é necessário que a bola encoste em alguém. Neste momento o pegador é o grupo que foi pego.

Variação: quando um grupo for pego, o aluno que a bola foi encostada, muda de grupo, e a bola fica para o grupo que ficou desfalcado.

G - Pega – Pega / Adivinhe quem é!

Os alunos estão dispostos na quadra a vontade e são numerados de 1 a quantidade de alunos.

Qualquer pessoa pode iniciar o jogo, mas o professor deverá falar um número. Ex: 4 O aluno que for o número quatro, se identifica e começa a fugir, pois todos os alunos deverão queimá-lo. Para isso, eles terão que fazer passes com a bola e tentar cercar o aluno. Quem está com a bola não pode andar.

Variação: Num determinado momento do jogo, pede-se para os alunos não se identificar mais quais são seus números, ficando a critério do grupo todo tentar adivinhar qual aluno corresponde a qual número.

H – Juntos nos Obstáculos / Circuitodos

Todos os alunos juntos e “presos” com um elástico de costura.

Na quadra, colocar cones, bambolês, cordas. Fazer um circuito em que os alunos deverão passar todos juntos no elástico.

Variação: também pode-se marcar um tempo para os alunos realizarem a tarefa.

I – Voleibolão

Joga-se numa quadra de voleibol, e o número de participantes é ilimitado.

É necessário ter uma bola leve e bem grande.

Desenvolvimento:

O jogo começa com o professor lançando a bola para um determinado lado. É preciso que as pessoas não deixem a bola cair no chão, por isso pode-se tocar na bola mais de três vezes.

Variação:

Quem der o último toque na bola e a mesma passar para o outro lado da rede, essa pessoa também vai para o outro lado da rede.

Dependendo de quem estiver jogando, caso consiga dar um saque, ou tocar a bola para o outro lado para iniciar uma partida, também poderá ir para o outro lado da quadra, após ter iniciado o jogo.

J -Pega – Pega / Gato e Rato

Todos os alunos dispostos na quadra a vontade, bem separados uns dos outros e com as pernas esticadas.

O Gato e o Rato ficam em pé e também estarão distantes um do outro.

Ao sinal, o Gato começa a correr atrás do Rato, por sua vez, o Rato tem que correr e pular a perna de alguém que estiver sentado. Automaticamente quem estava sentado, transforma-se em Gato e quem era o Gato transforma-se em Rato, continuando assim o jogo.

É importante seguir algumas regras para que o jogo se torne bem agradável.

- A pessoa que estiver sentada não pode deixar as pernas flexionadas, pois a pessoa que for pular a perna pode se machucar.
- O Rato não pode demorar muito para pular a perna de alguém, pois as pessoas que ficam sentadas, também querem jogar.
- Para repetir uma pessoa, é necessário que todas as outras tenham ido.
- Combinar com os alunos o tempo que o Gato corre atrás do Rato, 5" ou 10". É importante que o aluno perceba que o jogo fica mais engraçado e dinâmico se as pessoas forem rápidas, porque todos jogam com a mesma intensidade e prazer.

K – Pique – Bandeira

Divide-se a classe em dois grupos.

Cada grupo, em um determinado lado da quadra. Para que a jogada finalize, é necessário que um grupo pegue a Bandeira que está do outro lado do campo, dentro do gol, e traga para dentro do seu campo e vice versa, para depois iniciar novamente a partida.

Desenvolvimento:

Ao sinal, os dois grupos iniciam a jogada, o grupo A tem que entrar no campo do grupo B para pegar a Bandeira, caso alguém do grupo A for pego, ele só

poderá sair do lugar quando alguém do seu grupo vier salvar. Caso contrário, é necessário ficar no lugar até o fim da rodada. O aluno do grupo A consegue pegar a Bandeira, nesse momento, se ele conseguir voltar para o seu campo sem ser pego, é ponto para o seu grupo. Caso ele seja pego, ficará parado no lugar até alguém vir salva-lo e a Bandeira volta para dentro do gol. Quando isso ocorrer, não é necessário ser iniciada uma nova partida.

Variação:

- Também pode jogar Pique-Bol, ao invés de Bandeira coloca em jogo uma bola. Para finalizar a partida, é necessário que os alunos chutem a bola para um colega pegar no ar, ou correr para o seu campo com a bola na mão sem ser pego.
- Outra variação interessante é colocar um “Frisbie”, podendo lançar para seu grupo e pegar no ar, ou passar com o mesmo correndo.
- Quando um aluno finaliza a jogada, marcando ponto para seu grupo, ele poderá mudar de grupo, deixando assim os pontos para o grupo onde estava e jogar para o outro grupo. Então quem marcar ponto troca de grupo. Outra regra interessante, é que no Pique-Bol, o aluno que chutou a bola e o aluno que conseguiu pegar a bola no ar, também mudam de grupo.
- Dar um tempo para os alunos fazerem suas estratégias de ataque e defesa. Esse é um momento importante do jogo, pois os alunos estarão conversando e combinando regras internas do grupo. Eles adoram fazer “planinho”.

Este é um jogo de queimada normal, com apenas uma variação, escolher entre as pessoas do grupo quem será a Abelha Rainha.

Por sua vez, quem for escolhido não poderá deixar ser queimado e as pessoas do seu grupo também terão a função de protegê-lo. O mais importante é que nenhum dos dois grupos pode saber quem foi escolhido, somente o professor.

Se no decorrer do jogo, a Abelha Rainha for queimada pelo grupo A, todas as pessoas que estariam no morto voltariam para o vivo novamente e haveria uma troca de Abelha Rainha por parte do outro grupo e iniciaria o jogo novamente.

M - Cabecobol

Os alunos são divididos em dois grupos A e B.

Fazer gol com a cabeça

Desenvolvimento:

Os alunos distribuídos em sua metade da quadra, até iniciar o jogo., sendo que para o jogo começar, o grupo deverá estar na linha central da quadra com a bola. Ao sinal, os jogadores vão passando a bola uns para os outros em direção ou seu gol. O jogador que estiver com a bola na mão, não poderá andar, o restante sim. O gol só será válido se for jogado com a cabeça e com a ajuda de um colega do mesmo grupo que lançará a bola para o colega que irá cabeceá-la.

Quem marcar o gol troca de grupo e de posição, o jogador passará ser goleiro e o goleiro passará ser jogador em grupos opostos.

Variação:

Mudando o nome do jogo, também muda a forma de fazer gol. Tapabol – é necessário fazer gol com um tapa na bola. Só poderá ocorrer isso se a bola for de um material bem leve (plástico) e bem grande.

N – Cacada ao Grupo

Este jogo é como um caça ao tesouro.

É necessário tirar fotos do grupo em determinadas situações ou atividades. Em seguida montar um cartaz com as fotos e alguns dizeres. Preparar um cartaz igual e esconder pela escola as fotos e os dizeres. Mostrar para os alunos o cartaz montado e desafia-los com o seguinte: Vocês terão 20' para montar um outro cartaz igual a este.

Dicas:

- É importante que o grupo tenha organização, porque se não será difícil atingir a meta.
- Pensar com os alunos quem vai colar as fotos, quem vai procurar as fotos e quem vai organizar o cartaz.
- É uma atividade que envolve o grupo como um todo, todos devem perceber que é fundamental a participação de todos e a organização também.

O – Pega – Pega Variado

1. Nunca três: Os alunos estão dispostos na quadra em duplas de mãos dadas. Outra dupla está solta na quadra, tendo um pegador e um fugitivo. Para o fugitivo não ser pego, ele deverá pegar na mão de uma pessoa; caso ele pegue na mão de um aluno do lado direito, o aluno

que estiver com a mão dada do lado esquerdo foge. Quando o pegador pegar o fugitivo, inverte. Quem estava pegando, passa a ser o fugitivo.

2. Americano: É escolhido um aluno ou mais alunos, para serem o pegador. Ao sinal, o(os) pegador(es) começa o jogo, quando ele conseguir pegar alguém, esse aluno ficará com as pernas abertas e parado no local. Para ser salvo, outro aluno deverá passar por baixo de suas pernas. Não será válido o pegador pegar o aluno que estiver salvando esse outro que estiver pego.
3. Marcha Atlética: Todos os alunos espalhados pela quadra à vontade. São escolhidos os pegadores ou só um pegador. (Tudo depende do grupo). Os alunos deverão andar na quadra, tanto o (s) pegador(es) quanto os alunos do mesmo jeito da “Marcha Atlética”. Não será válido nenhum aluno correr.

P – Nomeou, Pegou!

Os alunos dispostos na quadra em círculo.

Procurar utilizar uma bola leve, que não machuque.

Qualquer aluno pode começar, basta dizer o nome da pessoa que receberá a bola antes de jogá-la.

Neste jogo, é necessário ter muita atenção e concentração. Suas variações dependerão do grupo e da motivação do professor.

Variação:

- Num determinado momento do jogo, não falar mais o nome, e sim, olhar a pessoa e lançar a bola.
- Abrir mais o círculo, fazer passes maiores.

- *Determinar quantas vezes jogar a bola para um aluno. Ex, caso um aluno tenha recebido a bola quatro vezes, ele deverá sentar e o ultimo que sentar reinicia o jogo.*

Q – Bingo Cooperativo

Pedir para os alunos dobrar uma folha de sulfite em quatro partes. Ao abrir a folha, o aluno encontrará 16 quadrados. (O número de quadrados dependerá do número de alunos da sala, pois é necessário que tenha um número menor de quadrados do que de alunos). O professor pede para que os alunos pensem numa qualidade com a inicial do próprio nome. Ex: Estela – Extrovertida. Em seguida pede para que os alunos coloquem seu nome com a qualidade num dos quadrados da folha de sulfite, de preferência em cima no canto direito. Ao sinal, todos os alunos deverão preencher os quadrados restantes, com os nomes e as qualidades dos colegas. Não será válido repetir o nome de qualquer pessoa. Feito isso, o professor deverá fazer o mesmo e cortar os papéis para sorteio e colocar num saquinho. Com tudo isso pronto, poderá dar inicio ao bingo.

R – Recortar e Colar

Dividir os alunos em pequenos grupos.

Distribuir para cada grupo várias revistas, esporte, moda, variedades, esporte radicais.

A proposta é: os alunos deverão encontrar fotos que haja cooperação, e colar no cartaz. É fundamental que os grupos se organizem antes de iniciar a

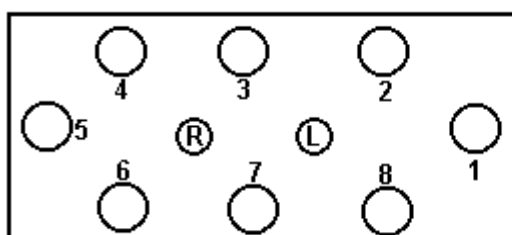
atividade. Ex: qual aluno vai recortar, colar, organizar o cartaz e também qual aluno vai explicar para a sala o cartaz e como foi a organização do grupo.

S – Jogo da Rebatida

Na quadra, fazer círculos com giz ou colocar bambolês e numera-los na parte superior e do lado de fora; um bem afastado do outro. No centro da quadra deverá ter um bastão e uma bola, de preferência bem leve.

A classe deverá se organizar de forma que fique dois alunos em cada círculo, lembrando também que deverá ter dois alunos no centro da quadra. Um com o bastão e o outro com a bola. Lançador e rebatedor.

Inicia-se o jogo, com os alunos que estão no centro com o bastão e a bola, esses alunos deverão escolher um número e falar bem alto o número escolhido. No momento em que o mesmo estiver rebatendo a bola. O número chamado, deverá sair correndo com seu parceiro e tentar pegar a bola e procurar um círculo vazio para ele e seu companheiro. Caso ele encontre, deverá permanecer dentro dele com a bola na mão. A dupla que não encontrar um círculo, se colocará no centro da quadra para reiniciar o jogo. Não é permitido que uma dupla de alunos retorne para o mesmo círculo que estavam ao iniciarem a rodada. caso isso ocorra, a dupla vai para o centro da quadra.



Ⓜ Rebatedor

Ⓛ Lançador

Varição:

- *Num determinado momento o professor pede para que os alunos troquem de parceiros antes de entrarem no círculo. A única dupla que não troca, é a dupla que for chamada naquela rodada.*
- *Também há possibilidade do aluno que estiver no centro, ao invés de chamar pelo número, chamar pelo nome as pessoas de dentro do círculo.*
- *Quando houver a troca de parceiros, fazer com que os alunos procurem um parceiro antes de entrar no círculo, não podendo entrar no círculo sozinhos.*
- *Ao invés da rebatida na bola, pode-se chutar, lançar, arremessar.*

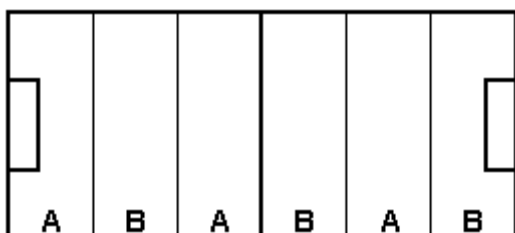
T – Um Time Zoneado

Uma quadra é dividida em 4 ou 5 zonas (depende do número de participantes) e as zonas serão divididas em A - B – A – B.

Os alunos são distribuídos em cada zona, podendo haver um, dois, três ou mais alunos em cada espaço. Tudo vai depender do espaço da quadra e também do número de alunos. É importante ressaltar que os alunos somente poderão jogar dentro da zona que estão ocupando naquele momento, não podendo invadir o espaço do outro.

Os alunos da zona - A – fazem gol na zona – B – e os alunos que ocupam a zona – B – fazem gol na – zona A. É importante ressaltar que, os alunos que ocupam a zona – A – somente poderão passar a bola para os alunos da zona – A e vice-versa com o – B.

Quando acontece o gol, quem estava no gol – B – vai em direção do gol – A – e quem estava no gol do – A, vai para a zona – B, quem estava na zona – B, vai para a – A e assim sucessivamente até todos pularem uma casa. O jogo inicia-se com a bola no goleiro A ou B.



U – Dança das Cadeiras Cooperativas

Montar um círculo de cadeiras, com o assento virado para fora do círculo, sendo que deverá haver já de início uma cadeira a menos que o número de participantes.

Começa a brincadeira com todos os alunos dançando em volta das cadeiras; sendo que, quando a música parar, “todos” deverão sentar. Aquela pessoa que por ventura não sentar, deverá sentar nos recursos disponíveis (as cadeiras ou os colos das pessoas).

Quando todas as pessoas estiverem sentadas, reinicia a música; com um detalhe: só saem as cadeiras, os alunos permanecem no jogo até todo o grupo conseguir sentar em uma só cadeira.

V – Futpar

É um jogo de futebol normal, mas com uma pequena variação: as pessoas jogam em duplas, de mãos dadas, o tempo todo.

Variação:

- *Pode ter a inversão do goleiro, quando uma dupla faz gol, o goleiro troca de time.*
- *Num determinado momento do jogo, colocar duas bolas.*
- *Com uma regra colocada inicialmente, ao comando de sinais ou sons, os alunos deverão trocar de duplas.*

W – Volencol

Este jogo, é jogado em uma quadra de voleibol ou em qualquer espaço que seja grande. É necessário ter pedaços de tecido, de preferência leves (lençol, cortina, cetim) ou similar.

Os participantes formam pequenos grupos, segurando nas pontas do “lençol” e no centro haverá uma bola (leve). O grupo deverá ter uma harmonia nos ritmos pessoais de cada um e também uma coordenação de esforços para jogar a bola para cima e tentar pegá-la sem que a mesma caia no chão.

Após os alunos fazerem várias tentativas e alcançarem êxito, montar a rede de vôlei para serem divididos os grupos (dois de cada lado) e com apenas uma bola tentar passar a bola para o outro lado da rede.

Varição:

- *Caso o professor sinta que todos estão bem no jogo, colocar mais uma bola, ficando, assim, com duas bolas.*
- *Dependendo do grupo, permitir que a bola bata uma vez no chão, tanto para passar a rede, quanto para receber a bola.*
- *Há também a situação da inversão: caso um grupo consiga passar a bola para o outro lado da quadra, troca de lado.*

