



JOGOS COOPERATIVOS: SUA REAL IMPORTÂNCIA E APLICABILIDADE

Andressa de Carvalho Marques
Lucas Dall'Agnol das Chagas
Tiago Bordin Lucas

"Sozinhos vamos mais rápido, porém, juntos, vamos mais longe".
(Fábio Brotto)

RESUMO: Muitas pessoas têm contato frequente no dia-a-dia com diversos esportes - jogos competitivos - e pouca ideia tem sobre os jogos cooperativos. Ao longo dessa pesquisa, eles são abordados da maneira mais coesa e clara possível, incluindo temáticas como sua importância no mundo hoje, seus benefícios e o que estimulam e sua aplicabilidade em ambientes como o mercado de trabalho. Esses itens são necessários, sobretudo, para concederem uma apreciação imparcial à questão norteadora de pesquisa, qual seja, se os jogos cooperativos realmente contribuem no enriquecimento do processo de educação e formação de caráter. Desse modo, será possível elencar a melhor forma de agir perante eles e deduzir-se até onde sua utilização é pertinente, a fim de potencializar os lucros provenientes do trabalho em equipe.

PALAVRAS-CHAVE: jogos cooperativos, esportes, educação física, inclusão.

RESUMEN: Muchas personas tienen un contacto frecuente, en el día a día, con la práctica de diferentes deportes - juegos de competición - y tienen poca idea acerca de los juegos cooperativos. A lo largo de esta investigación, están cubiertos de la manera más coherente y clara posible, incluyendo temas tales como su importancia en el mundo de hoy, sus beneficios y lo que estimulan y su aplicación en entornos tales como el mercado de trabajo. Estos elementos son necesarios, especialmente, para otorgar un estudio imparcial de la cuestión principal, a saber, si los juegos cooperativos en realidad contribuyen a enriquecer el proceso de la educación y la formación del carácter. Por lo tanto, es posible enumerar el mejor curso de acción antes de ellos y deducir hasta donde su uso es apropiado con el fin de maximizar los beneficios del trabajo en equipo.

PALABRAS CLAVE: juegos cooperativos, deportes, educación física, inclusión.

1. INTRODUÇÃO

A nível global são amplamente difundidos e apreciados diversos esportes como futebol, basquete, handebol, etc. No entanto, esses esportes valorizam somente a competição entre equipes, além de criarem muito campo para iniciativa pessoal dos atletas: não há, realmente, cooperação. Nesse sentido, os jogos cooperativos são um contraponto aos esportes convencionais, pois são espécies de esportes que prezam quesitos como a cooperação, a aceitação, o envolvimento e a diversão. São uma alternativa para pessoas que não se destacam em jogos competitivos também poderem ter a experiência de jogarem em grupo. Portanto, o objeto de estudo desenvolvido ao longo desse artigo é sobre os jogos cooperativos.



Tendo em vista a pouca aplicabilidade dos jogos cooperativos no ambiente escolar, sendo pouco utilizados em virtude da preferência em geral pelos jogos competitivos, é importante rever se não são perdidos atributos que contribuam para o enriquecimento da educação e da formação do caráter. Logo, o problema de pesquisa é o seguinte: "Os jogos cooperativos contribuem ou não na construção moral de um indivíduo?".

A justificativa da escolha do problema de pesquisa é que não se pode deixar de divagar sobre uma prática pedagógica, que pode vir a potencializar o processo cognitivo e social de pessoas em fase de aprendizagem. Assim, não se pode descartar um espectro de possibilidades que possam auxiliar nesse processo, e é imprescindível que se explore esse assunto.

Partindo daí, o objetivo pretendido ao analisar o tema de jogos cooperativos é que seja explanada a sua verdadeira importância e que seu papel comece a ser seguido conforme o ideal. Porém, caso aponte-se que os jogos cooperativos não são enriquecedores e não promovem qualidades, o objetivo é que se mantenham os padrões utilizados quanto à educação física no país.

A seguir, no referencial teórico, serão abordados a origem, alguns exemplos de jogos cooperativos, como a cooperação pode ir dos esportes a um nível social e o que realmente é desenvolvido segundo eles. Após, nas considerações finais, serão retomados os pontos previamente citados e as conclusões a que se chegou. Para isso, utilizar-se-á uma metodologia exploratória de material extraído da internet e de publicações.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 ORIGEM E HISTÓRIA DOS JOGOS COOPERATIVOS

Os jogos cooperativos surgiram da necessidade de difundir princípios como a solidariedade, a inclusão, a compreensão e o espírito de equipe, já que esses valores parecem estar cada vez mais ofuscados pelo individualismo e egoísmo, tão presentes na sociedade em que vivemos. Há relatos de que esses jogos começaram a ser praticados milhares de anos atrás, por tribos indígenas. Porém, a sistematização destes é mais recente.

Tribos indígenas em que foi comprovada a prática de atividades cooperativas existem espalhadas pelo mundo, em lugares como a Austrália (aborígenes), África



(tasadays), Alasca (inuts) e até mesmo no Brasil. Muitas dessas tribos carregam essas tradições até a atualidade, praticando a cooperação em rituais de celebração à vida. Portanto, fica demonstrado que os jogos cooperativos não são atividades recentes - existiram durante centenas de anos, porém sem a denominação que recebem hoje. Essa designação surgiria apenas no século XX.

Na década de 1950 começou o processo de sistematização dos jogos cooperativos através dos esforços do americano Ted Lentz, pioneiro na área. A partir desse momento muitos outros seguiram os passos de Lentz e começaram a desenvolver os estudos e a aplicação dos jogos a nível global. Os jogos, que inicialmente serviam apenas como utilidade na área da Educação Física, hoje são aplicados nos mais diversificados grupos sociais e em diversos campos, como Saúde, Psicologia, Filosofia e Administração e até mesmo em ONGs e movimentos comunitários. No Brasil, a implantação dos jogos coletivos iniciou-se na década de 1980 através da iniciativa de pessoas como o escritor Fábio Otuzi Brotto.

2.2 CLASSIFICAÇÃO E EXEMPLOS DE JOGOS COOPERATIVOS

Dentre os jogos cooperativos há várias modalidades, como os jogos cooperativos sem perdedores, jogos de resultado coletivo, jogos de inversão e etc. Todas possuem o objetivo de tornar o jogo mais prazeroso a todos, afinal a finalidade dos jogos cooperativos é dar ênfase as habilidades de relacionamento e não às habilidades motoras.

Categorias de jogos cooperativos:

Jogos cooperativos de resultado coletivo: são aqueles jogos no qual são montados dois grupos, mas eles não competem entre si. Deve haver a colaboração de ambos os times para que a meta do jogo seja alcançada com êxito. Exemplo: Limpar o lago, nesse jogo as duas equipes além de aprenderem a não poluir ainda tem como objetivo livrar a água de detritos. E jogo da macacada que deverá ser dividido em dois grupos e negociar algum alimento, brinquedo, ou qualquer outro objeto escolhido, esse jogo trabalha mais a criatividade dos alunos após a negociação ainda há massagem grupal.



Jogos cooperativos sem perdedores: Nessa modalidade todos se unem com a finalidade de alcançar a meta imposta do jogo. Exemplos: Um exemplo é o jogo no qual todos dão a mão, porém vai alternando a posição, um virado para o meio do círculo, o outro para fora. No fim todos de mãos dadas precisam colocar todos os jogadores na mesma posição, ou todos virados para o meio, ou todos virados para fora. A regra é que não pode soltar a mão. Outro exemplo de jogo cooperativo sem perdedor é colocar todos os jogadores no meio de campo, traçar uma corda em torno deles, deixando-os todos juntos em um círculo, então uma bola é lançada. Objetivo do jogo é não deixar a bola cair.

Jogo de inversão: Nesse o jogo não há equipes fixas, a troca é constante, o que é um empecilho para a rivalidade. Há várias maneiras de mexer nas equipes, como o rodízio; inversão de goleador; inversão de placar; inversão total.

Rodízio: Os competidores trocam de equipes em determinados momentos impostos, como por exemplo, depois de ter marcado ponto, depois de saques e etc.

Inversão de goleador: Quem marcar ponto trocará de equipe.

Inversão de placar: Um time marca os pontos do outro. O ponto que uma equipe marcar vai para a outra equipe e vice-versa.

Inversão total: Na inversão total inclui a inversão de goleador e inversão de placar, ou seja, tanto quem marca ponto quanto os pontos passam para o outro time.

Ex: Queimada maluca e vôlei, que a pontuação vai para o outro time.

Divisões por David Earl Plats:

Essa divisão é feita pelo objetivo de cada jogo, começando pelo "quebra-gelo" o qual as crianças vão se conhecendo, é a etapa da integração, depois é o jogo de toque e confiança, os jogos de criatividade, sintonia e meditação e os jogos de fechamento.

Etapas:

Jogos de quebra gelo e integração: é o início dos jogos, normalmente são jogos curtos que induzem o entrosamento dos competidores e auxiliam na memorização dos nomes dos envolvidos nas brincadeiras, levando a um contato físico e descontração. Exemplos: Baralho do grupo, o objetivo desse jogo é integrar os participantes da forma como chegaram ao grupo. Outro jogo é o jogo dos autógrafos, que tem como meta demonstrar como a cooperação gera resultados mais significativos, do que os esforços individuais e isolados.

Jogo de toque e confiança: Após a integração do grupo se inicia o processo de vivência, para trabalhar a confiança e ver o mundo sob novas perspectivas, conforme vão



se abrindo pode se iniciar os exercícios de toque. Exemplos: Olhos de Águia, o objetivo do jogo é fortalecer vínculos. Trabalhar a importância e o significado do "olhar nos Olhos", a verdade, a honestidade, e a segurança. E Comunicação de mãos que trabalha a comunicação não verbal.

Jogos de criatividade, sintonia e meditação: incitam a criatividade, intuição e imaginação do grupo, trabalha o humor e a sensação emocional de cada um. Nesse momento a integração está completa. Exemplos: Trilhando o seu Caminho, o objetivo desse é encontrar o desafio comum do grupo. E Nossas Capacidades que a meta é conhecer melhor o grupo.

Jogos de fechamento: Nessa etapa é dada a chance dos participantes de darem seu veredicto em relação ao grupo e a si mesmo. Exemplos: Jogo da bola de gás, o objetivo é trabalhar a expectativa do grupo, se elas foram ou não alcançadas. Outro exemplo de jogos de fechamento é sentando juntos que trabalha a definição de estratégias conjuntamente, a confiança e a conquista grupal. Acreditar no apoio que o "outro" pode proporcionar.

2.3 JOGOS COOPERATIVOS NO MUNDO DO TRABALHO

No mercado de trabalho algumas exigências são estabelecidas. Elas variam de acordo com área de trabalho escolhida. Algumas empresas, para auxiliar em sua seleção de empregados, utilizam jogos cooperativos. Com esses jogos, os empregadores podem analisar como o operário trabalha em equipe, o seu dinamismo, liderança, comunicação verbal e não verbal e maleabilidade, entre outras qualificações que, para um perfil de um bom profissional, são necessárias a fim de um bom desempenho, obtendo bons resultados para seu empregador. Por exemplo, nas vendas, os contratantes, antes de selecionarem seus vendedores, precisam ver se eles possuem os requisitos básicos para tal função: eles precisam ser pacientes, saber trabalhar em grupo, saber se portar com diferentes tipos de pessoas, serem amáveis, respeitosos, dedicados, ouvintes, dar satisfação ao cliente, ter iniciativa, não ter medo de errar, comportamento e imagem pessoal, apresentação aos clientes, entre outras. E todas essas qualidades podem ser desenvolvidas a partir dos jogos cooperativos. Com menos competição e mais cooperação, seria muito melhor a situação de muitos indivíduos na sociedade, pois a competição estimula a agressividade e a necessidade de vencer, independente do que



tiver de ser feito. E, com a cooperação, estimula-se a solidariedade. Isso é ressaltado por Walter Barelli, professor e economista.

Competir ou cooperar. Nos esportes, exercita-se a agressividade: todos querendo vencer. Na educação e na vida, procuramos o crescimento, a solidariedade, a formação de redes de amigos e construtores. [...] Na construção do social, o lúdico é parte de uma pedagogia que prepara as pessoas para uma nova cultura: a cooperação. (BARELLI, 2011, doc. eletrônico)

Essa iniciativa de utilizar os jogos cooperativos como seletor deu início na década de 1950, nos Estados Unidos. Como foi bem aceito, foi usado em outros países também. O Brasil só o usufruiu em 1980. Todavia essa ideia precisou ser modificada e adaptada à nossa cultura e necessidades. Em 1998, em Salvador, a empresa pioneira foi a Holos, que é uma consultoria especializada na área de recursos humanos.

No Brasil há vários jogos cooperativos com a função seletiva de certas empresas, por exemplo, o Software Tangram, o qual é muito utilizado nos cursos de Administração de Empresas. Também há o SEBRAE, que pode ser considerado um dos mais importantes no Brasil.

2.4 A COOPERAÇÃO A NÍVEL SOCIAL E O EFEITO DOS JOGOS NOS INDIVÍDUOS

Como é possível deduzir a partir do nome, o principal aproveitamento tirado dos jogos cooperativos é a cooperação. Nesses jogos não basta apenas um indivíduo usar suas habilidades pessoais para efetuar uma boa performance; deve, ao contrário, buscar entender as aptidões dos companheiros e aproveitá-las em conjunto às suas. Segundo Terry Orlick, teórico na área:

[...] a diferença principal entre Jogos Cooperativos e competitivos é que nos Jogos Cooperativos todo mundo coopera e todos ganham, pois tais jogos eliminam o medo e o sentimento de fracasso. Eles também reforçam a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna e de valor. (ORLICK, 1978, pág. 144)

Dessa forma, a partir da percepção de que a cooperação leva a resultados, há a possibilidade de que o indivíduo incorpore essas atitudes em prol da colaboração a outros âmbitos de sua vida.



A cooperação pode ser trazida a outros aspectos de vivência com grandes benefícios: é importante no trabalho, por exemplo, para a maior aceitação da diversidade, ao passo que a maior parte do mercado de trabalho, atualmente, preza por empregados que sejam articulados e capazes de conviverem e comunicarem-se. Traz vantagens, também, na construção de indivíduos mais pacíficos e conscientes dos defeitos alheios - assim, uma pessoa julga as outras com mais bom senso, e não partirá para a agressão sob qualquer expressão caso estas cometam algum erro. É a situação observada no trânsito: frequentemente há brigas e trocas de xingamentos, quando a cooperação e compreensão seriam o bastante para que houvesse respeito mútuo. As escolas são outro ambiente em que se utilizariam com sabedoria os atributos incentivados pelos jogos cooperativos, principalmente devido à discussão hodierna tão presente sobre o bullying e seus impactos na formação de caráter. Uma importante iniciativa baseada nos princípios norteadores dos jogos cooperativos que pode ser lembrada é a separação do lixo que ocorre em muitas cidades do Brasil. Chamada de coleta seletiva, é estruturada a partir da disposição popular em separar seu lixo - uma atitude cotidiana, porém que requer cooperação.

Os trabalhos voluntários - ações realizadas por indivíduos que, por livre e espontânea vontade, dedicam parte do seu tempo para realizar alguma ação a favor do bem estar da sociedade - são uma das formas mais ressaltadas de cooperação na sociedade. O espírito cooperativo é o que leva as pessoas a se voluntariarem. Um dos exemplos principais de trabalho voluntário é a Cruz Vermelha, movimento humanitário com quase cem milhões de membros que tem como objetivo ajudar populares necessitadas, principalmente em caso de grandes catástrofes como os recentes terremotos no Haiti e tsunami no Japão.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após terem sido postas sob análise diversas questões concernentes aos jogos cooperativos, pode-se concluir diversos pontos; o mais visível e acentuado, entre eles, é que os jogos cooperativos realmente exercem relevância na estruturação da mentalidade voltada ao trabalho coletivo e à sensibilidade frente às limitações dos outros. Em breve consideração, o problema de pesquisa é solucionado: os jogos cooperativos, independentemente de intensidade, são enriquecedores e colaboram no sentido da maior



integração e contra a segregação. Constituem-se como um método dinâmico e articulado de promover interações proveitosas.

Em primeiro lugar, foi levantada a dúvida quanto à definitiva importância dos jogos cooperativos, sob a hipótese de que, caso bem selecionados e praticados, eles poderiam servir como uma experiência de confraternização. Essa hipótese foi confirmada, porém, além de confraternização, conclui-se que são fonte de compreensão e aprendizagem, ao passo que a individualidade, não importa o quão bem executada, não é o bastante para triunfar em um jogo cooperativo. É uma lição que serve para outros tantos aspectos da vida, à medida em que se incorpora no espectro de ação comum a solidariedade e a compreensão, valores por vezes deixados de lado.

Através do estudo da origem e da história dos jogos cooperativos, traz-se à tona o amadurecimento dos mesmos, e a teorização acerca do assunto; é importante para compreender plenamente o significado e a carga de harmonia que carregam. A seguir, conhecendo em detalhes as classificações e exemplos de jogos, passa-se a ter uma abordagem um tanto empírica, e são abstraídos os valores desenvolvidos pela sua aplicação de uma maneira prática e cognitiva. Após, foi destacada a importância dos jogos cooperativos no mercado de trabalho, a fim de conscientizar sobre a proporção alcançada por eles. Finalmente, fez-se um paralelo associando as virtudes desenvolvidas pelos jogos cooperativos no cotidiano, levando a uma percepção abrangente da realidade ao utilizar-se de aparatos não convencionais para fazê-la melhor.

Em um apanhado geral, ainda que os jogos cooperativos não sejam a única via para desenvolverem-se a união, a compreensão e diversos outros princípios essenciais para o convívio em sociedade, são uma alternativa rica em possibilidades e oportuna para a educação generalizada. O objetivo de esclarecimento acerca do tema, portanto, foi alcançado, dando margem à aplicação bem pensada destes. Assim, é preciso que se propaguem as iniciativas que se aproveitem deles, à medida que edifiquem uma mentalidade mais acolhedora e compreensiva.

REFERÊNCIAS

BARELLI, Walter. Opinião da relevância do trabalho, 2011. Revista Jogos Cooperativos. Disponível em: <<http://www.jogoscooperativos.com.br/opiniao.htm>>. Acesso em 22 de junho de 2011.



BROUGERE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

BROTTO, Fábio Otuzl. **Jogos Cooperativos: O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência**. Santos: Projeto Cooperação, 2002.

DE ABREU LIMA, Paulo. **Sobre o trabalho voluntário**. Partes, jan. 2003.

FERREIRA, Robson. Jogos cooperativos. **Brincar é coisa séria, maio 2008**. Disponível em: <<http://judiconaeducao.blogspot.com/j2008j05jjogos-cooperativos.html>>. Acesso em: 22 jun. 2011.

GURGEL, C. Reforma do Estado e Segurança Pública. **Política e Administração**, v.3, p. 15-21, 1997.

MARIA ALVES BARATA, Kátia. **Jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Educação Pública. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_fisica/0006.html>. Acesso em: 22 jun. 2011.

ORLICK, Terry. **Vencendo a Competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1978.

SOLER, Reynaldo; SOLER, Sylvia. **Jogos cooperativos: Definições e características**. Teia Cooperativa, abr. 2011. Disponível em: <<http://www.teiacooperativa.pro.br/?p=914>>. Acesso em: 22 jun. 2011.

TEIXEIRA, Mônica. Afinal de onde vem estes jogos? **Jogos Cooperativos**, Sorocaba, Ago. 2001.