

## JOGOS COOPERATIVOS: UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA DE CONVIVER JUNTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ana Brauna Souza Barroso – Antônio Villar Marques de Sá  
anabraunab@yahoo.com.br – villar@unb.br  
Secretaria de Educação do Distrito Federal / Universidade de Brasília, Brasil

Núcleo temático: recursos para o ensino e aprendizagem das matemáticas

Modalidade: CB

Nível educativo: inicial

Palavras-chave: Jogos cooperativos. Ludicidade. Aprendizagem lúdica. Educação Infantil.

### Resumo

*O presente trabalho tem a finalidade de analisar os comportamentos manifestados nas relações entre os educandos da educação infantil a partir da aplicação de jogos cooperativos, no contexto de uma escola pública do Brasil. Para isso, foi necessário esclarecer o significado desses jogos e explicar que os processos de aprendizagens matemáticas podem ser mais prazerosos com uma abordagem lúdica. A metodologia adotada foi de cunho qualitativo, fundamentando-se nos princípios da pesquisa-ação e foram utilizadas observações participantes, rodas de conversas guiadas por grupo focal e jogos cooperativos como fonte de dados para essa pesquisa. Os resultados evidenciaram que a maioria dos sujeitos demonstrou satisfação em participar dos jogos e vivenciou relações sociais significativas, como a amizade, cooperação e competição. Nesses processos de interação, foi perceptível também a presença de conflitos e desentendimentos que atrapalhavam o andamento de certos momentos lúdicos e que provocaram sensações e sentimentos de tristeza entre os envolvidos. Apesar das dificuldades, foram identificadas possibilidades nessa ação educativa lúdica para a integração entre as crianças e para a promoção de novas experiências e aprendizagens afetivas, sociais, cognitivas e metacognitivas, colaborando para uma adequada formação pessoal e social do ser humano.*

### Introdução

A educação tem o papel de propiciar o desenvolvimento integral do ser humano em todos os aspectos: cognitivo, afetivo, psicomotor, social, éticos e estéticos. Contudo, a escola, muitas vezes sem perceber, está se preocupando muito mais com o ensino do que com a educação. Assim, os aspectos sociais e o trabalho de valores são deixados de lado em favor dos conteúdos escolares. Isso é reflexo da própria visão atual de sociedade, que tem como propósito o individualismo, a riqueza material, o acúmulo de informações e uma maior produtividade.

Os jogos cooperativos, ao estimularem outro tipo de relação entre as pessoas baseado na capacidade de cooperar, podem vir a ser uma valiosa ferramenta na formação do ser humano.

Em vez de o indivíduo estar todo tempo competindo com os seus semelhantes, ele poderá

desenvolver uma nova forma de interagir com o outro. Isso implica, necessariamente, pesquisar, conhecer, aplicar e introduzir esses jogos dentro de sala de aula, trazendo-os para o cotidiano da prática pedagógica e fazendo-os presentes nas reflexões, nas atitudes e nos métodos educacionais.

De acordo com Barreto (2000) e Brotto (1999), os jogos cooperativos são jogos em que todos trabalham em conjunto, conseguindo alcançar objetivos, e ganham juntos também. Além disso, representam uma oportunidade para que processos de aprendizagens matemáticas possam ser realizados com significado uma vez que, segundo Kishimoto (2011), utilizar jogos favorece a exploração e construção de conhecimentos pela motivação interna do aspecto lúdico, contudo exigindo do trabalho pedagógico uma oferta de estímulos externos bem como a sistematização de conteúdos em outras situações.

Diante dos fatos mencionados, esse artigo traz um recorte de uma pesquisa de mestrado intitulada “Jogos cooperativos na educação infantil e suas implicações para o espaço da sala de aula” e tem como objetivo investigar os comportamentos manifestados nas relações entre as crianças durante o desenvolvimento dos jogos cooperativos (BARROSO, 2016).

### **O jogar na educação**

Para conhecer os jogos cooperativos, é importante que se entenda anteriormente a questão do jogo e a sua ação que é o jogar. Assim, Huizinga (2014) mencionou que o jogo representa um elemento da cultura e é “[...] uma atividade voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo [...]”. Percebe-se que o jogar é um fenômeno cultural com diversos significados que variam de acordo com o tempo e com a cultura. Além disso, possui algumas características consideradas importantes que, conforme Huizinga (2014), se referem à questão do caráter não sério da ação, do prazer pelo jogador, da liberdade do jogo, da existência de regras, da limitação no tempo e no espaço, do caráter fictício ou representativo, da separação dos fenômenos do cotidiano. Para esse autor, o aspecto da não seriedade não significa que o jogar deixa de ser sério, porque, quando a criança joga, ela o realiza de forma concentrada. Essa questão está relacionada ao aspecto do riso e do cômico que está em oposição ao aspecto do trabalho considerado algo sério. Além disso, há a questão das regras que podem ser tanto explícitas quanto implícitas, dando uma condução para a atividade. Por fim, segundo Huizinga (2014), o fenômeno de separação do cotidiano representa a parte do mundo imaginário em que a criança se distancia da vida real quando participa do ato de jogar.

As características mencionadas do jogo, como a liberdade, a existência de tempo e espaço e a questão das regras, são elementos defendidos também por Caillois (1990) que ainda acrescentou mais dois aspectos para o jogo que se referem à incerteza acerca dos procedimentos e resultados, como também ao aspecto da improdutividade. O que importa é o processo e não a aquisição de conhecimentos, pois no jogar a criança não está preocupada

em adquirir alguma coisa ou desenvolver alguma habilidade. Todavia, esta comunicação considera que o ato de jogar é algo produtivo, que vai enriquecer o participante em vários níveis. Enfim, todas essas características favorecem o conhecimento dos fenômenos que ocorrem no jogo e evidenciam que essa atividade é relevante na formação do ser humano em sua cultura.

No jogar, as crianças compreendem regras, vivenciam situações que se repetem, assimilam conhecimentos sobre si e sobre os outros. Dentro de um jogo, há infinitas possibilidades de se resolver um problema, permitindo que os participantes formulem e reformulem hipóteses. Nessa prática, eles se tornam mais livres.

Ainda por cima, jogando com os outros, os seres humanos reforçam a convivência e aprimoram as relações interpessoais. De acordo com Brougère (1998), uma das motivações dessa ação de jogar é estar junto com o outro, interagir, fazer parte de, sendo o jogo um caminho para a interação, desempenhando uma função social explícita. Além disso, o jogo pode ser educativo se bem explorado, sendo um gerador de experiências com esses fins. Confirmando essas ideias, Moura (2011, p. 89) afirmou que o jogo é importante aliado para o ensino da matemática ao ser utilizado nas práticas escolares, por ser um promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, uma vez que “colocar o aluno diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas”.

E como a educação infantil é um espaço onde os jogos estão presentes no seu dia a dia e é a fase mais importante da infância, porque a criança está aprendendo a viver, é uma etapa ideal para se utilizar o recurso do jogo como ferramenta de trabalho pedagógico, se tiver o estímulo correto.

### **Os significados e as características dos jogos cooperativos**

Após a explanação sobre o jogo e sua relevância para a educação, o que vêm a ser os jogos cooperativos? Segundo Orlick (1989), os jogos cooperativos são jogos em que os participantes cooperam entre si e todos ganham. Para alcançar esse objetivo, as pessoas precisam jogar umas com as outras e não contra as outras para superar um desafio. Nessa superação, a participação efetiva de todos torna-se muito importante. Dessa forma, é fácil identificar que esses jogos se caracterizam por apresentar metas coletivas em vez de metas individuais. Em consequência dessa proposta, a diversão e a união entre as pessoas passam a ser a finalidade principal do jogo em vez do ganhar ou perder.

Essa finalidade dos jogos cooperativos pode ser confirmada pelas ideias de Almeida (2011, p. 37), ao dizer que eles representam uma atividade “[...] em que as regras não são o mais importante, o que importa de fato é o relacionamento, a criação coletiva e a integração entre os membros do jogo. As regras existem para ajudar o processo e não para provocar conflitos ou atitudes competitivas”. Todavia, é possível que ocorra embates e até conflitos entre os participantes em razão dos processos a serem desencadeados por esse exercício cooperativo.

Essas características indicam que a experiência cooperativa é um processo de interação e de socialização no qual o objetivo torna-se comum para se ultrapassar um obstáculo ou um desafio, o compartilhamento de tarefas passa a ser exercido e os benefícios são distribuídos a todos os sujeitos. Entretanto, nos dias de hoje, a maioria ainda não está acostumada com essa atividade cooperativa, sendo desafiadora, conflituosa, confusa e até desinteressante. Logo, “não podemos esperar que os jogos cooperativos sejam incorporados e aceitos de

pronto ou de imediato” (CORREIA, 2006, p. 155). Contudo, não há a necessidade de preocupação, porque a cooperação pode ser exercitada por diversas formas e em diferentes graus conforme Orlick (1989), propôs em sua divisão de jogos cooperativos em categorias: jogos cooperativos sem perdedores, jogos de resultado coletivo, jogos de inversão e jogos semicooperativos.

### **Metodologia**

Para esse estudo, de abordagem qualitativa, fundamentou-se na perspectiva da pesquisa-ação que é “realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo” (THIOLLENT, 2011, p. 20).

Essa investigação foi desenvolvida em uma escola pública do Distrito Federal, no Brasil. Teve como participantes a professora e uma turma de 14 crianças da educação infantil, na faixa etária de cinco anos que foram escolhidas devido à aceitação da profissional e dos educandos em participar da experiência com os jogos cooperativos.

A observação participante foi adotada como instrumento metodológico para conhecer e entender o ambiente onde estavam inseridos, ocorrendo ao longo de duas semanas. Além do mais, essa observação se fez pertinente durante todo o desenvolvimento dos jogos cooperativos a fim de compreender as relações estabelecidas entre os jogadores nessas vivências cooperativas.

Os momentos lúdicos se concretizaram em dez encontros que tiveram duração média de 25 a 45 minutos por encontro, sendo aplicados dois por semana. Os dez jogos cooperativos selecionados são nomeados da seguinte forma: achados e perdidos, dado bola, jogos de criação de estórias, eco-nome, famílias, duas pessoas e uma bexiga, cada macaco no seu galho, “Hoot Owl Hoot”, “Max” e “Princess”. Esses recursos se basearam no livro “Manual dos Jogos Cooperativos” do autor Jim Deacove (2004) e “Jogos cooperativos na Educação Infantil” do autor Reinaldo Soler (2006). Além disso, utilizaram-se três jogos cooperativos de tabuleiro das marcas Family Pastimes e da Peaceable Kingdom que não estão disponíveis no mercado brasileiro.

A roda de conversa foi utilizada para evidenciar as percepções das crianças sobre os momentos vividos no desenvolvimento dos jogos cooperativos. Essa conversa se baseou na técnica de grupo focal que, de acordo com Morgan (1997), é um procedimento de coleta de dados por meio das interações grupais em que se discute um tema sugerido pelo pesquisador. Assim, era usada a cada aplicação de jogo com todos os participantes presentes, a fim de que relatassem suas impressões e sentimentos a partir dessa prática lúdica, fazendo uma avaliação dos momentos (O que acharam? Gostaram ou não? etc.).

### **Análise e interpretação dos resultados**

Para fazer a análise dos dados obtidos, evidenciou-se a necessidade de fazer uma adaptação da proposta da Análise de Conteúdo de Bardin (2011, p. 44) que tem a finalidade de estabelecer inferências de conhecimentos relacionados às condições de produção e de recepção de mensagens.

Os educandos destacaram em suas respostas as seguintes ideias sobre os jogos cooperativos: os jogos foram muito interessantes porque tinham amigos para brincar.

Assim, percebe-se que os amigos eram importantes nos momentos lúdicos, uma vez que os alunos sabiam que podiam contar com essas pessoas para as suas participações no ato de jogar e, conseqüentemente, eles oportunizaram instantes agradáveis durante os jogos. Essas ideias podem ser corroboradas com os estudos de Winnicott (2013), ao destacar que a brincadeira permite que as relações emocionais sejam organizadas e, dessa forma, possibilita que os contatos sociais sejam desenvolvidos. Assim, os educandos iniciam seus círculos de amizades e reforçam esses laços por meio do ato de brincar e de jogar onde há trocas de afetos e de sentimentos entre si.

As crianças relataram também que o jogo cooperativo se mostrou divertido e empolgante porque proporcionou que todos estivessem presentes naquele momento lúdico, representando uma possibilidade de estar em contato com colegas, vivenciando situações de trocas e descobertas no processo de socialização entre elas.

Percebe-se que estar com o outro é um fator determinante para que o jogo faça sentido e um grande incentivo para a sua realização, uma vez que o ser humano é um ser essencialmente social, precisando do outro para se sentir pertencente a um grupo. Isso vai ao encontro dos pressupostos de Brougère (1998), que também foram citados nos estudos de Muniz (2016) ao evidenciar que a grande motivação do jogo consiste em relacionar-se e “estar com”, sendo que essa atividade lúdica favorece a interação e a aprendizagem conforme as estruturas ofertadas.

Pelos relatos verbais, as crianças mencionaram ainda que o jogo cooperativo se tornou algo divertido e fácil de jogar, porque todos estavam ajudando no jogo. E estar todo mundo colaborando e cooperando nessa ação significa que o jogo pode ser realizado e vivenciado de forma agradável, visto que todos estão fazendo parte de um mesmo grupo que trabalha em conjunto para a concretização de uma ação.

Foi possível evidenciar pelas ações e pelas falas dos pesquisados, que a competição também se mostrou presente nos momentos dos jogos cooperativos ao considerarem que só um jogador ganhou e os outros colegas perderam em razão de conhecerem que há poucos vencedores ou só um ganhou no final.

Observou-se ainda desentendimentos, atitudes individualistas e ações de atrapalhar o colega com verbalizações negativas como, por exemplo, “vai perder” ou “perde, perde” ao longo da prática dos jogos cooperativos. Assim, alguns jogadores mostraram-se tristes e insatisfeitos em determinados jogos e acabaram fazendo uma associação dessas experiências negativas com o fato do jogo ter sido chato.

Diante do exposto, fica claro que a relação social de competição fez parte de momentos dos jogos cooperativos, visto que cooperar é mais difícil que competir e, principalmente, para o grupo pesquisado, essa ação não fazia parte do cotidiano deles. Entretanto, ela não é impossível de ser exercitada e requer prática, pois segundo Brown (1994), já se sabe competir, sendo necessária a vivência cooperativa como uma forma de se enfrentar as situações e buscar soluções juntos.

Portanto, os jogos requerem alguns cuidados para o educador, incluindo que esse também se faça presente em alguns momentos do jogar, envolvendo-se junto com o grupo, o que possibilitará à atividade lúdica ser atraente, bem orientada e favorável ao desenvolvimento infantil, conforme novas investigações apontaram (SÁ; NOGUEIRA; JESUS, 2017).

### **Considerações finais**

Em virtude dos fatos mencionados, conclui-se que a maioria das crianças gostaram de ter participado da vivência dos jogos cooperativos. No que se refere às relações estabelecidas,

percebeu-se que houve a construção de vínculos entre os envolvidos, em que se estabeleciam parcerias nos momentos dos jogos. Os processos de interação social foram intensificados nas vivências lúdicas cooperativas em que se exercitavam a participação mútua, o incentivo positivo, a comunicação, a argumentação, a confiança no outro, a cooperação e a aprendizagem de regras.

As informações produzidas e analisadas também apontaram a relação de fluir nos jogos em que as crianças jogavam sem a preocupação de serem excluídas e sem ênfase demasiada de quem seria a vencedora no final, favorecendo um bom relacionamento e maior integração entre elas.

Enfim, pode-se dizer que os jogos, e, em especial, os jogos cooperativos, são também relevantes para se trabalhar com as crianças, podendo exercer uma função pedagógica no espaço escolar. Logo, esses jogos puderam desenvolver habilidades intelectuais (imaginar, perguntar, decidir e adivinhar) como também solucionar situações problemas importantes para a construção do conhecimento matemático. Além disso, estimularam as habilidades interpessoais, linguísticas, motoras e o desenvolvimento da autonomia.

### **Referências**

Almeida, M. T. P. de. (2011). *Jogos cooperativos: aprendizagens, métodos e práticas*. Várzea Paulista, SP: Fontoura.

Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo* (2a ed.). São Paulo: Edições 70.

Barreto, A. V. D. B. (2000). *Jogos cooperativos: metodologia do trabalho popular*. [s.l: s.n]. [www.paulofreire.org/forum\\_resumo.htm/](http://www.paulofreire.org/forum_resumo.htm/) Consultado 01/09/2016.

Barroso, A. B. S. (2016). *Jogos cooperativos na educação infantil e suas implicações para o espaço da sala de aula*. 179 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília. <http://repositorio.unb.br/handle/10482/20028> Consultado 24/04/2017.

Brotto, F. O. (1999). *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. 209 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas. [www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=vtls000202203](http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=vtls000202203). Consultado 10/04/2016.

Brougère, G. (1998). *Jogo e educação* (P. C. Ramos, Trad.). Porto Alegre: Artes Médicas. (Obra original publicada em 1988).

Brown, G. (1994). *Jogos cooperativos: teoria e prática* (4a ed.). (R. J. Brender, Trad.). São Leopoldo, RS: Sindonal. (Obra original publicada em 1987).

Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.

Correia, M. M. (2006). Jogos cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios na Educação Física escolar. *Revista Brasileira de Ciências e Esporte*, 27(2), 149-164. <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/99>. Consultado 05/01/2017.

Deacove, J. (2004). *Manual de jogos cooperativos* (2a ed.). (A. F. Freire, Trad.). Santos: Projeto Cooperação. (Obra original publicada em 1974).

- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (8a ed.). (J. P. Monteiro, Trad.). São Paulo: Perspectiva. (Obra original publicada em 1938).
- Kishimoto, T. M. (2011). O jogo e a educação infantil (14a ed.). In: \_\_\_\_\_. (Org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Capítulo 1, pp. 15-48. São Paulo: Cortez.
- Morgan, D. (1997). Focus group as qualitative research. *Qualitative Research Methods Series*, 16(4), 32-46, [http://studysites.uk.sagepub.com/gray3e/study/chapter18/Book%20chapters/Planning\\_and\\_designing\\_focus\\_groups.pdf](http://studysites.uk.sagepub.com/gray3e/study/chapter18/Book%20chapters/Planning_and_designing_focus_groups.pdf). Consultado 28/03/2017.
- Moura, M. O. de. (2011). A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: T. M. Kishimoto, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação* (14a. ed.), Capítulo 4, pp. 81-97. São Paulo: Cortez.
- Muniz, C. A. (2016). Educação lúdica da matemática, educação matemática lúdica. In: A. J. D. Silva e H. S. Teixeira (Orgs.), *Ludicidade, formação de professores e Educação matemática em diálogo*, Capítulo 1, pp. 17-45. Curitiba: Appris.
- Orlick, T. (1989). *Vencendo a competição* (F. J. G. Martins, Trad.). São Paulo: Círculo do Livro. (Obra original publicada em 1978).
- Sá, A. V. M. de; Nogueira, C. A.; Jesus, B. G. de. (2017). *Anais do II Encontro de Aprendizagem Lúdica*. Brasília: Universidade de Brasília. <http://repositorio.unb.br/handle/10482/23065> Consultado 24/04/2017.
- Soler, R. (2006). *Jogos cooperativos para educação infantil*. Rio de Janeiro: Sprint.
- Thiollent, M. (2011). *Metodologia da pesquisa-ação* (18a ed.). São Paulo: Cortez.
- Winnicott, D. W. (2013). Por que as crianças brincam. In: \_\_\_\_\_. *A criança e seu mundo* (6a ed.). (A. Cabral, Trad.). Capítulo 22, pp. 161-165. Rio de Janeiro: LTC. (Obra original publicada em 1964).