

COLEÇÃO

# gira mundo

Nº 21 / 2004

Historicamente o jogo está presente na formação cultural das sociedades, em diversas manifestações, com expressões e características próprias de linguagem, movimento e intenção. Os jogos que fizeram parte da nossa infância e que nossos alunos praticam hoje, com algumas adaptações, já eram praticados há muitos anos. Existem registros de jogos em civilizações antigas, como as fenícias, chinesas, gregas e egípcias. O jogo pode ter caráter competitivo, cooperativo ou recreativo, com variações de uma região para outra, com muitas possibilidades.

Os jogos refletem valores e anseios de uma sociedade. Em algumas, o objetivo final do jogo é o empate, expressando um valor cultural local de equivalência moral. Em outras, principalmente nas sociedades ocidentais modernas, a excessiva valorização da competição está presente, onde cada indivíduo é valorizado pela capacidade de se destacar dos demais. Esse excesso, geralmente, se manifesta por meio da ênfase no resultado numérico e na vitória, dando a ilusão que só existe um objetivo para se jogar: vencer.

Os jogadores não devem ser estimulados a vencer os adversários e sim os desafios que cada jogo propõe. Os jogos devem proporcionar prazer e não frustração. Com esse pensamento, o pesquisador canadense, Terry Orlick, na década de 70, desenvolveu o princípio dos jogos cooperativos: atividades físicas cujos elementos essenciais são a cooperação, a aceitação, o envolvimento e a diversão.



# Se o importante é competir, o fundamental é cooperar

## atividade

Acredita-se que os jogos, na sua origem, estavam relacionados aos mitos e ritos religiosos. A amarelinha, por exemplo, está ligada aos antigos mitos sobre os labirintos. O cabo-de-guerra, à dramatização simbólica da luta entre as forças da natureza.

Pesquisar e conhecer as origens de alguns jogos e brincadeiras praticados hoje no pátio da escola, será enriquecedor para as diferentes áreas do conhecimento.

Será que as modalidades esportivas que serão apresentadas na XXVIII Olimpíada têm origens e histórias semelhantes aos dos jogos/brincadeiras que os alunos praticam? Os Jogos Cooperativos ajudam a eliminar o medo do fracasso e reforçam a confiança em si mesmo e nos outros.



Eles são estruturados para diminuir a pressão da competitividade e, conseqüentemente, minimizar os comportamentos agressivos, típicos de jogos onde um "tem de ganhar a qualquer preço".

Os alunos devem ser motivados a pensar sobre a transformação que o jogo deve sofrer para melhorar

a participação, o prazer e a aprendizagem, ajudando-os

a dialogar, a decidir em conjunto

e a praticar

as mudanças desejadas.

Para que isso ocorra

é preciso mudar

as regras

do jogo, criar

um clima

de cumplicidade entre os

jogadores.

Um dos momentos mais polêmicos quando se vai jogar é a formação dos times. O que acontece, na maioria das vezes, é as pessoas ficarem ao lado de quem já conhecem, com quem têm mais afinidade.

Outro critério comum na formação de grupos é os 'fortes' escolherem os 'fortes' e os 'fracos' sobrarem.

Uma forma de fazer com que os alunos formem outras parcerias é mudar os critérios para formar grupos. Por exemplo, dia do nascimento: grupo

primeira quinzena, grupo segunda quinzena; cor dos cabelos; mês de nascimento (dividir por bimestre, trimestre ou semestre), tipo de calçado etc. Nesse enfoque de trabalho com o jogo, a vitória pode (e deve) ser alcançada quando um jogador ajuda o outro a vencer, para que ambos possam vencer. Nos jogos tradicionais, o objetivo é competir, ou seja, tem de haver sempre um vitorioso e o(s) derrotado(s). Assim, a busca pela vitória leva, automaticamente, à procura pela derrota do outro.

## Tartaruga Cooperativa

Material: uma chapa de papelão.

Disposição: todos juntos, apoiados no chão com as mãos e os joelhos com a chapa de papelão sobre eles.

Desenvolvimento: o objetivo é atingir o ponto de chegada sem deixar a chapa cair. O professor pode construir uma pista com obstáculos, e aí o objetivo do grupo será passar pela pista sem que a chapa caia.

## atividade

### Nó

Material: nenhum.

Disposição: todos formando uma roda, de mãos dadas.

Desenvolvimento: ao primeiro sinal todos soltam as mãos, ao segundo passeiam pelo local, ao terceiro voltam

a dar as mãos para as mesmas pessoas quando estavam em roda (observar o par da mão esquerda e o par da mão direita). Nesse momento estará formado um verdadeiro nó de gente. O desafio é, sem soltar as mãos, voltar para a posição inicial, em roda.



**Em seu livro, “Vencendo a Competição”, Terry Orlick, Círculo do Livro, 1989, classifica o Jogo Cooperativo em categorias:**

### Jogos Cooperativos Sem Perdedores

Nesses jogos normalmente não se tem perdedores, todas as pessoas jogam juntas para superar um desafio comum.

### Jogos Cooperativos de Resultado Coletivo

São formadas duas ou mais equipes que incorporam o conceito de trabalho coletivo por um objetivo ou resultado comum a todos, sem que haja competição entre os times que necessitam de alto grau de cooperação entre si, assim como cooperar coletivamente com os outros times para alcançar a meta.

### Jogo de Inversão

Esses jogos quebram o padrão de times fixos e, conseqüentemente, mexem com a questão: Quem venceu? Trazem o prazer pelo jogo e não pela vitória.

Existem vários tipos de inversão dependendo do tipo de jogo e das regras.

Por exemplo:

**Rodízio:** Os jogadores trocam de times em determinados momentos, no final do lance, do saque ou arremesso.

**Inversão do “Goleador”:** Quem faz ponto muda de time.

**Inversão do Placar:** Os pontos são marcados para o outro time.

**Inversão Total:** Tanto o jogador que faz ponto quanto os pontos feitos passam para o outro time.



## atividade

### Banco Sueco

Material: bancos suecos. Na falta desse material pode-se utilizar arquibancada ou mesmo uma marcação no chão.

Disposição: grupo de oito alunos em cima de cada banco, perfilados.

Desenvolvimento: ao comando do professor ou de outro aluno, todos os componentes de cada banco deverá organizar-se, sem que nenhum aluno desça do banco.

As novas formas de organização podem ser orientadas pela ordem alfabética dos nomes, por idade, signos etc.

### Levantar balões

Material: balões de encher

Disposição: depois de encher um conjunto de balões com ar, pede-se aos participantes para formarem um grupo.

Desenvolvimento: o objetivo é que os jogadores mantenham fora do chão o maior número possível de balões quando o professor der o comando.

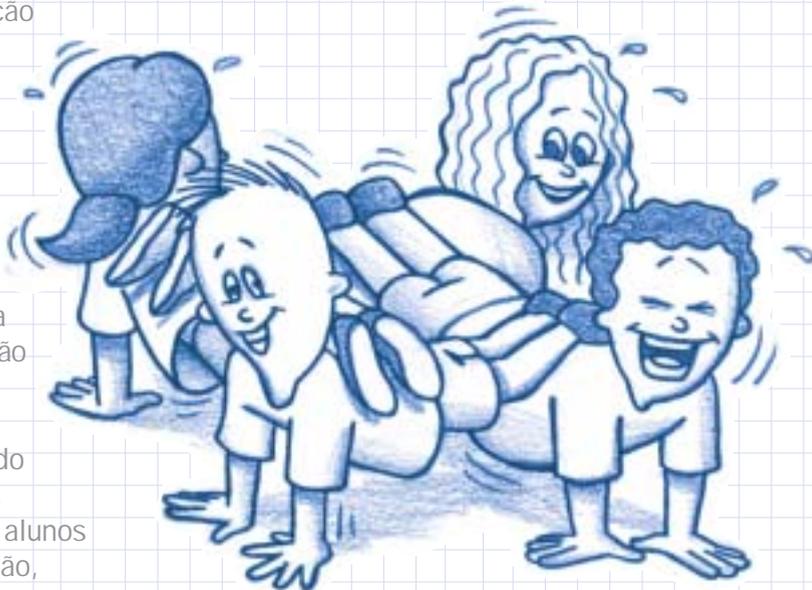
## atividade

### Desafio da Aranha

Material: uma área grande para deslocamento com uma marcação no chão (linha de chegada)

Disposição: grupos de quatro alunos, com quatro apoios, lado a lado, distante da marcação.

Desenvolvimento: ao sinal, os alunos deverão chegar até a marcação, sem deixar desmanchar a formação.



## atividade

É a estrutura social que determina se os membros dessa sociedade irão cooperar ou competir entre si. Daí a importância e extrema urgência em levar às nossas crianças e jovens, valores positivos para uma transformação efetiva de nossa sociedade.

Saiba mais

Site: [www.idecorponteiro.com.br](http://www.idecorponteiro.com.br)

Referências Bibliográficas:

- CIVITATI, H. 505 jogos cooperativos e competitivos. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.
- SOLER, R. Jogos cooperativos. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

**MULTIRIO** - Diretoria de Publicações - Maria Inês Delorme  
• Equipe de Produção - Cristina Campos (conteúdo), Antônio Castro (assessoria artística), Elias Moraes (produção gráfica), Erick Grigorovski (ilustração), Bianca C. Pezzella (diagramação), Nancy A. Soares (revisão) • Fitolitos e Impressão - Esdeva Indústria Gráfica S/A • Tiragem - 40 mil exemplares  
Este exemplar é parte integrante da Revista Nós da Escola nº 21.

**MULTIRIO**

Empresa Municipal de Múltiplos Ltda.

Largo dos Leões, 15 - 9º andar - Humaitá - Rio de Janeiro - RJ

CEP 22260-210 - [ouvidoriomultirio@pcrj.rj.gov.br](mailto:ouvidoriomultirio@pcrj.rj.gov.br)