

JOGOS COOPERATIVOS NA FORMAÇÃO DE VALORES HUMANOS EM CRIANÇAS

COOPERATIVE GAMES IN THE FORMATION OF HUMAN VALUES IN CHILDREN

ANDRESSA GOMES PEREIRA¹
Graduanda em Psicologia
andressaagomes@yahoo.com.br

BRUNA POLI MOTA²
Graduanda em Psicologia
brunampoly@gmail.com

NICOLE TRABACH RATUNDE³
Graduanda em Psicologia
nicolleratunde@gmail.com

CARLOS ANTONIO DOS SANTOS
Professor e Mestre em Educação
carlos.asantos@faesa.br

RESUMO

O presente artigo pretende apontar a importância dos jogos cooperativos e brincadeiras com a possibilidade de ensinar valores humanos a crianças e adolescentes com faixa etária de 06 a 13 anos de idade, no qual foi realizada em uma Instituição sem fins lucrativos de direito privado localizada na cidade de Vitória /ES, como instrumento de aprendizagem na área da Psicologia. O objetivo foi descrever os resultados alcançados por meios das atividades realizadas em fevereiro de 2019 há novembro de 2019 durante o Estágio de Ênfase em Educação, no curso de Psicologia da FAESA/ES. Para elaboração desse relato de experiência, foram coletados dados dos diários de campo, adquiridos através das observações durante as atividades e dos resultados obtidos pelas mesmas. Os dados foram analisados qualitativamente a partir da análise de conteúdo dos instrumentos utilizados na realização dos jogos cooperativos. Espera-se que essa pesquisa contribua como referência para

estagiários da área, com intuito de ampliar o conhecimento sobre jogos cooperativos atrelados à formação de valores humanos em crianças.

Palavras – chave: Jogos Cooperativos. Formação de Valores. Desenvolvimento.

ABSTRACT

This article aims to point out the importance of cooperative games in the formation of human values in children from 06 to 13 years old in a non-profit institution under private law located in Vitória / ES as a learning tool in Psychology. The objective was to describe the results achieved through the activities carried out in February 2019 and ending November 2019 during the Emphasis in Education Internship, in the psychology course of FAESA / ES. To elaborate this experience report, data were collected from field diaries, acquired through observations during the activities and the results obtained by them. The data were qualitatively analyzed from the content analysis of the instruments used to perform the cooperative games. This research is expected to contribute as a reference for trainees in the area, in order to increase the knowledge about cooperative games linked to the formation of human values in children.

Keywords: Cooperative games. Formation of Values. Development.

INTRODUÇÃO

Jogos Cooperativos: eu aprendo, tu aprendes e nós cooperamos.

(Ligia Calandro Mendes)

Atualmente, é perceptível cada vez mais que crianças e adolescentes estão apresentando comportamentos inadequados, principalmente em situações em que o indivíduo expõe seus valores humanos. Acredita-se que isto está relacionado a um desenvolvimento de baixa qualidade no que tange as poucas oportunidades oferecidas durante a infância, uma vez que nem todos têm acesso às informações

necessárias para ampliar o seu desenvolvimento em seus vários relacionamentos interpessoais.

A família pode ser considerada o sistema que mais influencia diretamente o desenvolvimento da criança, contudo nem todas as famílias possuem recursos para proporcionar o desenvolvimento de tais crianças de forma eficaz. A respeito disso, Ramos e Nascimento (2008) afirmam que:

Sendo a família uma instituição, ela se apresenta como a primeira instituição com a qual o indivíduo tem contato em sua vida. Entretanto, as mudanças ocorridas na sociedade têm alterado as formas de interação social dentro das famílias, constituindo novos modos de relacionamento entre indivíduo e meio. Tais mudanças são importantes na ressignificação da família enquanto instituição social. (RAMOS; NASCIMENTO, 2008, p.1).

Diante do exposto, se faz necessário buscar outros ambientes que possam oferecer o suporte na busca de auxílio na criação de estratégias preventivas favorecedoras do desenvolvimento infantil.

A escola é uma instituição antiga, criada para o desenvolvimento do indivíduo e a interação com os objetos que compõem no cotidiano das crianças. Na escola acontece o desenvolvimento coletivo possibilitando a socialização da criança. Com uma organização centrada no aprender, a escola tem como desígnio também promover a inclusão social e o respeito ao próximo. De acordo com Almeida:

[...] a esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, uma guia, um animador, um líder, alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir uma nova história e uma sociedade melhor (1987, p.195)

Por ser uma instituição que participa cada vez mais cedo da vida das crianças, principalmente no desenvolvimento de conhecimentos e valores humanos, reforça-se que a escola é um espaço de reflexão, que oportuniza aperfeiçoar muitas habilidades permitindo um ensino que proporciona novos aprendizados. “E, também os capacita a interagir com várias etnias e culturas, aprimorando conhecimentos básicos e de

convívio social respeitando e convivendo com as diferenças de cada um”. (MORESCO; SERIGHELLI, 2015, p.2).

É unânime entre os autores aqui citados e consultados, a influência que a educação traz para o processo educativo dos alunos. A parceria entre instituições filantrópicas e família trazem resultados positivos, pois caminhando juntas, influenciam cada vez mais na formação de valores humanos e éticos. Dentre as possibilidades para a construção de um indivíduo pleno e saudável física e moralmente, podemos citar os jogos cooperativos. Para que se ocorra o desenvolvimento das capacidades integrais nas crianças, no que se refere a aquisição de valores, Sena (2007, p. 249) enfatiza que o jogo no contexto escolar:

[...] é visto como uma atividade que tem características próprias e cujo conteúdo pode colaborar para o pleno desenvolvimento das capacidades motrizes e expressivas da criança, além de representar um meio para se socializarem os demais conteúdos curriculares desse nível de ensino, com destaque para a formação de valores.

Nesse sentido, acreditamos que as oficinas de jogos podem colaborar para essa formação psicossocial do sujeito, agregando valores humanos à constituição de indivíduos mais preparados para a vida.

Conforme Brotto (1999-b, p. 63) “os jogos cooperativos surgem de uma preocupação com o excesso de valorização dada ao individualismo na nossa sociedade”. Ele argumenta que, uma vez visto como “natural” o comportamento competitivo, muito valor é dado a quaisquer características que favoreçam a vitória de uns, em detrimento de outros. Entre tais características preocupantes estão: o individualismo, o desrespeito ao outro enquanto ambiente de competitividade, e etc.

Partindo desta premissa, Querini (2013, p. 6) defende “os jogos cooperativos como um conjunto de experiências lúdicas que possibilitam a todos os envolvidos a avaliar, compartilhar, refletir sobre nossa relação com nós mesmos e com os outros”. Os jogos cooperativos são jogos que tentam proporcionar diversão para todos, bem como são contexto para diminuir a exclusão. Os jogos visam a interação e a competição saudável num intuito de uma vitória para todos, na medida em que cooperam em nome de um objetivo comum. Os resultados esperados num contexto de jogos cooperativos

são: a redução do medo, maior participação de todos os alunos e a exposição ao erro sem medo de serem ridicularizados.

Outros benefícios observados por Soler (2002, p. 25) ao se realizar a utilização de jogos cooperativos, “são os valores que costumam emergir das situações de cooperação: amizade, sensibilidade ao outro, ajuda mútua, comunicação eficiente de ideias e orgulho de pertencer a um grupo”. Uma vez sendo apresentados aos jogos cooperativos, os alunos tendem a reconhecer que a vitória não depende da derrota de seus adversários. Acabam compreendendo que participar de um jogo deste tipo demanda, ao invés de usar as próprias competências para derrotar o outro, uma compreensão das próprias habilidades e das habilidades dos outros. Aprendem a cooperar para que os outros possam desenvolver as próprias habilidades e competências, tornando-se assim um grupo mais coeso e forte.

Partindo desta, os alunos entendem que cooperando, tornam-se mais fortes, vencendo aqueles que insistem em continuar usando valores de competição para sobreviverem. Estes últimos acabam ficando isolados e frágeis diante de um grupo coeso e cooperativo. Como consequência, a cooperação vence a competição como estratégia de sobrevivência. Segundo Vaz (2010, p. 2):

Jogos são formas de expressão cultural de diversos povos, um jogo expressa, como acontece com outros elementos da cultura, um conjunto de concepções, valores e normas que se distinguem no tempo e no lugar histórico em que surgem e são praticados.

Além disso, os jogos expressam valores e normas em diferentes culturas, pois os vários povos propagam valores em diversos locais, portanto não deixando de vivenciar a sua cultura, inclusão, diversão e cooperação, mantendo as culturas originais.

Orlick (1989, p. 121) descreveu diferentes “Categorias de Jogos Cooperativos” buscando integrar os jogos cooperativos em diferentes situações. A diferenciação pode ser chamada de meramente didática, tendo em vista que todos se relacionam de uma maneira interdependente, ou seja, uma mesma atividade pode conter dois ou até os três tipos diferentes tais como:

a) Jogos Cooperativos Sem Perdedores: São jogos em que não há um prêmio ou um grande objetivo a ser alcançado, o prazer reside na participação da brincadeira.

b) Jogos de Resultado Coletivo: São jogos onde existe um objetivo maior que todos buscam alcançar, mas que só é atingido uma vez que todos os membros atingiram seus objetivos individuais que fazem parte da brincadeira. Estimulam a cooperação e o auxílio intragrupo.

c) Jogos de Inversão. Os jogos iniciam com times bem definidos. Uma vez que o jogo se desenrola, os participantes vão trocando de times, experimentando a posição e as dificuldades do outro que executava tal função na brincadeira. Fortalecem a noção de interdependência.

Nesta perspectiva, Orlick comenta que este tipo de jogo é excelente, pois “ataca o conceito de times, forçando as crianças a se olharem como seres humanos, membros da mesma brincadeira independente de qual time representaram em algum momento”.

Para Brown (1995, p. 31) “as principais características dos jogos cooperativos são a confiança, a comunicação, a participação de todos e a não exclusão”. Algumas dessas características são: liberta da competição, o interesse dos alunos se volta para participação, desenvolvimento de habilidades e crescimento do companheiro, algo que destrói a necessidade de vencer ou perder, produto natural da competição.

Levando em conta as recreações, percebeu-se a necessidade de criar e recriar ideias no que se refere aos movimentos que vão além do gesto motor, ampliando manifestações da cultura corporal, para que os educandos compreendessem o sentido e significado das práticas das categorias de jogos cooperativos como também o seu papel na sociedade. Ao mesmo tempo retiram a sensação de exclusão, já que possui como objetivo, incluir e integrar a todos; reduzem a frequência e intensidade de agressões físicas e morais, já que buscam evitar condutas de conflito características de outros jogos; mantem todos os participantes inclusos até o fim do jogo, transmitindo a ideia de que o jogo só dura enquanto todos participam.

Ao usar os jogos cooperativos, não a possibilidade da criação de “grupos” que competem, desincentiva o conflito e desvalorização do outro. Ao invés da construção de grupos característica natural da competição, criam-se grupos de apoio, onde o

desenvolvimento de um é benéfico para o outro. Uma vez esta lógica inserida enquanto cultura, transmitida e manifestada em futuros adultos, construímos uma sociedade menos conflituosa e mais harmônica.

Terry Orlick, fala sobre como os cooperativos, reproduzem estruturas da sociedade, transmitindo valores como cooperação ou competição: “É a estrutura social que determina se os membros dessa sociedade irão cooperar ou competir entre si” (ORLICK, 1989 p. 19). Ele continua argumentando sobre o impacto da competição sobre as ações individuais e a educação, tornando os sujeitos mais individualistas.

Ao utilizar os jogos cooperativos no contexto escolar, pode-se contribuir para o desenvolvimento de uma cultura que transmita aos indivíduos valores coletivos, a fim de concorrer com a sociedade individualista atual. Segundo Hartmann (1932 apud ORLICK, 1989, p. 24): “A cooperação é a força unificadora mais positiva, que agrupa uma variedade de indivíduos com interesses separados numa unidade coletiva”.

Partindo dos jogos cooperativos, é possível então, a criação de contextos adequados para a reflexão acerca de valores e a aplicação destes valores em práticas concretas, dentro de sua própria comunidade atual – turma da escola.

Durante as aulas de educação física DARIDO, (2001 apud CORREIA 2007, p.2) afirma que:

Nesse contexto e em busca de superar a visão excessivamente esportivizada da Educação Física e a exacerbação da competição, os Jogos Cooperativos (JC) são apresentados como uma nova e importante proposta para o cotidiano da EF escolar.

De acordo com Brown (1994, p. 41), “os jogos cooperativos surgem como uma oportunidade diferente, que nos permite sentir a alegria e o prazer mesmo sem precisar derrotar o outro”. Neste sentido, ao invés de constranger, por meio de notas e reprovações, para a aquisição de valores que tornam os sujeitos mais individualistas, o que os jogos cooperativos propõem é um ensino lúdico, com contextos de alegria e desenvolvimento em conjunto, valorizando ações coletivas e respeitadas.

Além disso, Guimarães et.al. (1992 apud BRACHT. 2001, p. 20) “embora que não queira, o educador acaba transmitindo seus valores ao longo de sua prática”. Já que é assim, que os educadores possam começar a utilizar metodologias, como os jogos cooperativos, que transmitam valores de cooperação, respeito mútuo e superação de si ao invés da busca da superação do outro”.

Nessa perspectiva, os jogos cooperativos podem contribuir de maneira muito mais amena e divertida, desenvolvendo a ajuda mútua, melhoria das relações interpessoais, além de ensinarem respeito aos companheiros enquanto estes enfrentam situações que são mais difíceis para si. Pois, criando situações harmônicas, divertidas, de colaboração e respeito, os jogos cooperativos constroem nas crianças e adolescentes a percepção de que eles não vivem sozinhos e que precisam ajudar e de ajuda dos outros membros de suas respectivas comunidades, sendo vizinhos, amigos de escola, companheiros de trabalho, ou outros que convivem em colaboração e respeito com o próximo.

A presente pesquisa foi realizada em uma determinada instituição sediada em Vitória – ES, fundada em 1999, sendo uma instituição sem fins lucrativos de direito privado. A entidade é reconhecida pelas Utilidades Pública Federal, Estadual e Municipal, voltada para promoção social das comunidades próximas do município de Vitória-ES.

O Instituto conduz seus projetos para proporcionar oportunidades de desenvolvimento nas áreas da arte, esporte e educação, priorizando a inclusão social para crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade socioeconômicas. Outra finalidade do Instituto é trabalhar a formação dos valores humanos.

Para chegarmos ao objetivo deste projeto, foram utilizados como recursos teórico-metodológicos os jogos cooperativos baseados em três categorias: jogos cooperativos sem perdedores; através dos jogos não há um prêmio ou um grande objetivo a ser alcançado, o encanto reside na participação da brincadeira. Jogos cooperativos de resultado coletivo; são jogos no qual há um objetivo maior que todos obtém alcançar, mas que só é alcançado uma vez que todos os membros atingiram seus objetivos individuais que fazem parte da brincadeira. Estes, particularmente, estimulam a cooperação e o auxílio intragrupo. Por último, foram trabalhados jogos de inversão, que consistem na formação de times bem definidos no início da brincadeira. Uma vez

que o jogo se desenrola, os participantes vão trocando de times, experimentando a posição e as dificuldades do outro que executava tal função na brincadeira. Fortalecem a noção de interdependência.

Durante todas as atividades, os objetivos eram pautados na formação de valores, a fim de promover uma reflexão por parte das crianças sobre a importância da participação, inclusão, diversão e cooperação. Espera-se que o resultado desta pesquisa, contribua com informações que possam auxiliar outros pesquisadores ou a sociedade como um todo em busca de ampliar seus conhecimentos e experiências.

MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa em discussão é exploratória e descritiva, de caráter qualitativo, que foi dividida em dois momentos: um de observação e outro de prática. No primeiro momento realizamos a observação das crianças e adolescentes, envolvendo todo o ambiente do Instituto, articulando assim, o teórico com a parte prática da pesquisa. A construção foi feita através de levantamento bibliográfico como livros e periódicos, como Pepsic, Scielo, Google Acadêmico e também livros físicos disponíveis na biblioteca da faculdade, com a contribuição de diversos autores sobre o assunto abordado. Ao falarmos da prática, seguimos um cronograma com vários jogos cooperativos, objetivando apresentar, de forma descontraída, a importância dos valores humanos. Elaboramos diários de campo a fim de relatar as atividades propostas e seus respectivos resultados. Após esta etapa, procuramos identificar a possível contribuição dos jogos cooperativos como resultado na construção dos valores humanos.

Para realizar esse estudo, os dados foram coletados dos diários de campo e dos registros no prontuário do grupo, no período de fevereiro a novembro de 2019, na Instituição. Foram realizados 24 encontros, com duração de uma hora, sendo uma vez por semana e executadas sob os cuidados éticos e técnicos estabelecidos pelas normas do Centro Universitário FAESA, submetido ao comitê de Ética da Associação Educacional de Vitória - Unidade de Conhecimento das Ciências Médicas e aprovado para ser executado. Os encontros para aplicação do cronograma dos jogos cooperativos foram fundamentados nos pressupostos teóricos, metodológicos da

Psicologia Educacional. Os dados foram analisados qualitativamente a partir das análises dos instrumentos utilizados no decorrer das aplicações dos jogos cooperativos.

Não houve riscos para os participantes do grupo, uma vez que a pesquisa aconteceu em contexto de Estágio Supervisionado, cujas atividades foram planejadas e supervisionadas por um orientador Psicólogo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta fase do trabalho, apresentaremos os resultados obtidos durante os encontros que ocorreram em 24 dias, realizados por meio de análise dos dados apresentados as contribuições dos jogos cooperativos para construções dos valores humanos. Ressalta-se novamente que os resultados da pesquisa foram divididos em dois momentos: o primeiro momento é referente ao período de observação e o segundo ao período da prática.

No início do período de estágio no Instituto, foi realizada a observação e diagnóstico, para identificação das demandas do local e mapeamento das crianças e adolescentes, de forma a definir o contexto dos jogos cooperativos a serem utilizados na construção da pesquisa.

No primeiro momento do Estágio Supervisionado, foi possível identificar a didática de trabalho com as crianças e adolescentes, incluindo educadores e toda equipe de apoio do Instituto. A observação foi de grande importância, para acompanhar a interação, o comportamento e as particularidades dos educandos.

A pesquisa atual se insere na “perspectiva da fenomenologia no qual o método tem a preocupação em descrever o fenômeno e não de explicá-lo” (MARTINS, 1990, p. 141). A fenomenologia propõe caminhos para compreender o sentido do próprio fenômeno investigado a partir das características de um grupo. Com a observação e os jogos cooperativos, utilizam-se as experiências vividas pelos sujeitos. SANTOS (2017, p. 47), nos denota a seguinte afirmação:

Nossas experiências são mentalizadas e intensificadas e represente por meio das relações sociais, da meditação e atividades de condicionamento físico. Saber o que se passa na mente não garante por si só as transformações, são necessárias mudanças em nossos modos de ser.

A partir do levantamento do referencial teórico, as estagiárias estabeleceram que os trabalhos a serem realizados no segundo semestre estariam voltados para os jogos cooperativos e suas contribuições para o desenvolvimento dos valores humanos nas crianças. Sobre isso SCALON (2004, p. 140) relata:

Jogos cooperativos propõem novas formas de diminuir a agressividade dos indivíduos, tenta resgatar atitudes de solidariedade, sensibilidade, cooperação, comunicação e alegria. Assim, entende-se que estes agem diretamente no processo educativo baseando na resolução de problemas de forma pacífica, onde a forma de condução seja favorável e ética. Ao invés dos participantes competirem, busca o alcançar de um mesmo e determinado objetivo, respeitando suas diferenças. Neste jogo todos participam, visando a segurança do grupo independente de suas habilidades ou capacidades.

No que se segue, tivemos a oportunidade de realizar as primeiras atividades com as crianças do Instituto a partir do projeto “Recriare”, que foi criado pelos estudantes de Psicologia da FAESA, onde diversos jogos aconteciam, trazendo a experiência do brincar como forma de desenvolvimento dos valores humanos. Nossa participação nestas atividades teve como objetivo ser mediadoras nas brincadeiras e jogos, introduzindo-as lentamente nos jogos cooperativos, de forma que, no segundo semestre, as atividades seriam totalmente voltadas para este tipo de intervenção.

No segundo momento, o qual é referente ao segundo semestre do ano, foram colocadas em prática as atividades planejadas anteriormente. Foram matriculadas no projeto, aproximadamente 45 crianças, com idades entre 06 e 13 anos. As crianças foram divididas em dois grupos, sendo selecionadas de acordo com seu horário de aula no Instituto, sendo assim, ficamos responsáveis pelo segundo grupo, com total de vinte e cinco (25) participantes.

Iniciamos o primeiro encontro, no segundo semestre com dinâmicas de quebra-gelo e apresentação, de forma a trabalhar a interação das crianças, bem como para o fortalecimento do vínculo entre estagiárias e alunos, pois haviam crianças que não

estavam presentes no primeiro momento. A dinâmica escolhida foi a do “Nome”, de forma que as crianças gravassem os nomes umas das outras. Este momento também foi de grande proveito para serem estabelecidas algumas regras de convivência, reforçar a importância de sempre estarem trabalhando os valores humanos, de início o respeito, a solidariedade, a harmonia, o trabalho em grupo e a tolerância, e também como seria a distribuição de atividades durante o semestre.

No próximo encontro, iniciamos com o jogo “Tocar o cego” com intuito de observar o desenvolvimento perceptivo de todo o grupo. A execução do jogo é que um colega do círculo se levantará e ficará na frente do colega que está em pé dentro do círculo e tentará adivinhar suas características pessoais. Segundo França (1990, p. 46), considera “o jogo como uma atividade infantil na qual as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente”. Ao fim do jogo, organizamos uma roda de conversa. Desta forma foi aberto espaço para que as crianças se sentissem livres para se expressarem e relatarem sobre situações vivenciadas em suas casas, sobre suas vidas e suas histórias.

Os relatos obtidos após esse momento foram: “agora nós conhecemos todo mundo” (sic.), “que jogo legal” (sic), “adivinhar é divertido”. Podemos perceber que as crianças relacionaram esses acontecimentos a partir de uma atividade que permita aos participantes a vivência de sua realidade, seguida de uma reflexão através do autoconhecimento e do conhecimento recíproco, da cooperação e percepção. Nesse contexto a ação do jogo de forma lúdica a realizada com objetivo específico produz benefícios à criança, por ser um meio muito fácil delas se expressarem.

Devido a realidade sócio-econômica da região, brincadeiras como “polícia e ladrão e “pique esconde” foram citadas com frequência por grande parte das crianças. De acordo com Dietrich (2017, p. 1):

O brincar permite que as crianças possam encontrar magia e beleza para enfrentarem situações de conflito e privação de direitos. Criar as condições para que elas possam brincar é garantir sua sobrevivência. As crianças, por meio do brincar, aprendem a manejar as tensões cotidianas e a escapar de suas dificuldades diárias.

A fim de trabalhar os valores como respeito, solidariedade e cooperação, no encontro que se seguiu, as estagiárias realizaram um questionamento verbal sobre o significado destes termos, e dentre as respostas do grupo: “respeito é saber ouvir o coleguinha” (sic.) “Respeitar os mais velhos e coleguinhas (sic.)” “Colaborar com o próximo (sic)” “Trabalhar em conjunto (sic.)” Após tal discussão, foi realizado o questionamento do que as crianças gostariam de brincar. Logo de cara, houve unanimidade, a brincadeira escolhida foi “polícia-ladrão”, na qual um grupo é a polícia, o outro são os ladrões. Eles se escondem e a polícia deve capturá-los em um tempo combinado no início da brincadeira. Mas, quando crianças brincam de perseguição, elas desenvolvem habilidades sociais e cognitivas. Sobre essas brincadeiras, Holland (2016, p. 1) ressalta:

Crianças transformam galhos em espadas, bexigas em bombas, peças de Lego em revólveres. Mesmo sem armas, vão brincar de luta, morrer e renascer para tentar matar seu assassino. E não adianta proibir. “O fato é que a tolerância zero simplesmente não elimina esse tipo de brincadeira da infância. Crianças, quase sempre meninos, vão persistir fazendo e usando armas de faz-de-conta e agindo como super-heróis.

Posteriormente, foram desenvolvidas brincadeiras como esconde-esconde, pique-pega, pique-cola, e novamente, retornaram ao “polícia-ladrão”. Houve participação das estagiárias nas brincadeiras, para que houvesse interação das crianças. Por parte das meninas do grupo, houve mais resistência, com uma delas chegando a citar que não iria brincar, pois “aquilo ocorria em seu bairro com frequência”. (sic). Segundo Cadernos (2014, p. 3):

Os jogos e brincadeiras são transmitidos como cultura corporal de geração em geração pela estrutura social: comunidade escolar, família, entre outros que faz parte do cotidiano da vida das pessoas. Portanto, se faz necessário proporcionar aos alunos a oportunidade de potencializar o enriquecimento da cultura corporal e vivenciá-los; investigar a importância dos Jogos e Brincadeiras.

Partindo desse pressuposto, observou-se que a utilização de jogos e brincadeiras na Instituição permite que as crianças aprendam a conviver de forma grupal, aceitando e auxiliando o outro em suas dificuldades. Posteriormente, no mesmo encontro, as crianças acabam optando em sua grande maioria, pelos mesmos jogos e brincadeiras.

Diante desses fatores, notamos o quanto é importante estabelecer o tipo de atividade e a forma como é orientada, como é trabalhada e porque está sendo realizada, pois é através da brincadeira que conseguimos entender a criança, suas características, dificuldades e a forma como os jogos cooperativos as auxiliam no desenvolvimento. Sobre a cooperação, Brotto (1999, p. 22) ressalta:

A cooperação é um estabelecimento de relação e essa relação expõe as potencialidades dos participantes, onde afeta as emoções e põem à prova as aptidões, testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação, afetividade, o hábito de permanecer concentradas e outras habilidades perceptuais psicomotoras além do desenvolvimento moral, pois só a cooperação leva a criança atingir a autonomia.

Para dar continuidade à proposta educacional através dos jogos cooperativos, no encontro que se seguiu, foi trabalhado um circuito adaptado com as crianças, onde os educandos foram divididos em dois grupos que tiveram que pular em quatro bambolês que estavam separados no chão, e ao chegar no último tinham que pular 10 vezes a corda. Em cada término era necessário esperar o coleguinha do grupo chegar até o que tinha finalizando para começar a pular a corda. Com objetivo de trabalhar a cooperação, coordenação motora, percepção e equilíbrio. Pode-se notar no início que as crianças tiveram dificuldades em seguir as regras estabelecidas para que o circuito fosse realizado corretamente. Ao final da atividade, todos concluíram as etapas propostas, respeitando os colegas e compreendendo a importância da cooperação e do trabalho grupal.

Em seguida foi proposta uma roda de compartilhamento de experiências; os relatos obtidos após esse momento foram: “Gostei muito da brincadeira de hoje” (sic.), “Foi muito legal brincar disso” (sic.). A partir dos relatos, podemos observar o quanto as crianças gostam de novidades e se interessam pelas atividades propostas. De acordo com Freire (2014 et al, p.1), “é através das brincadeiras que as crianças estabelecem relação com o meio, interagem com o outro, para construir sua própria identidade e desenvolver sua autonomia”. Compreende-se então a importância do jogar e brincar, pois os jogos podem contribuir e muito, para a formação do conhecimento, assim é possível apropriar-se de experiências novas, atitudes e valores.

A fim de fortalecer o trabalho em grupo, seguimos com as oficinas procurando alcançar nosso objetivo. Trabalhando novamente com o valor da cooperação, foi proposta uma brincadeira chamada “pique-corrente”, na qual os alunos, assim que pegos, precisavam dar as mãos ao pegador para que, juntos, pegassem cada vez mais alunos. Foi notória a interação das crianças durante esta atividade. Elas brincaram e construíram estratégias, técnicas e formas de pegar os demais coleguinhas, sempre em conjunto. Após tal brincadeira, algumas crianças relataram o seguinte: “Quando estávamos formulando a estratégia para pegar os outros, o coleguinha tal não teve respeito e estava ouvindo” (sic.), “Tia foi muito legal a gente trabalhar junto” (sic.), “Juntos somos mais fortes” (sic.).

No decorrer dos últimos encontros, foi observado que as crianças aparentaram estar mais centradas nas atividades, bem como procuravam cooperar mais, para que houvesse maior interação entre todo o grupo. Também observamos a mudança individual no comportamento das mesmas. As reflexões trazidas espontaneamente pelas crianças ao final das brincadeiras, é visível como um dos resultados observados, pois estas crianças que compartilhavam sua visão ao encerrar a atividade, no início do período de observação, não demonstravam interesse, e aos poucos foram cativadas e se tornavam cada vez mais participativas ao longo do tempo.

Frente aos resultados destacados, concluímos que as atividades propostas foram essenciais para o desenvolvimento dos valores humanos nos alunos participantes. Isto mostrou que jogos e brincadeiras de caráter cooperativo podem ser utilizados como conteúdo e método de ensino, contribuindo para a melhoria das crianças, iniciando na sua personalidade, prosseguindo no seu convívio com os demais e também nas suas ações frente ao meio na qual a mesma se relaciona.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo teve como objetivo apresentar os resultados alcançados no final das oficinas realizadas no Estágio de Ênfase em Educação no Instituto localizado em Vitória – ES, mostrando o quanto os jogos cooperativos são de suma importância para a construção dos valores humanos.

Sabemos que os valores humanos são incorporados nos diversos meios de vivência e convívio das crianças, e que no caso desta pesquisa, a instituição, tem importância relevante porque se trata de um espaço no qual elas frequentam além do período da escola “convencional”. Este espaço de convivência oferecido por esta instituição, por meio das suas práticas e princípios, exprime conceitos para seus alunos, inclusive os valores humanos, sendo assim, é sua responsabilidade incentivar práticas que incentivem a formação destes.

Ao realizarmos uma análise comparativa de como as crianças chegavam nos primeiros encontros, resistentes, não abertas à novas opções, com o passar dos encontros houve uma melhora significativa nesses aspectos, no qual elas passaram a estar mais receptivas e entendendo melhor os objetivos das propostas dos jogos cooperativos.

À medida que os encontros foram acontecendo e os jogos e brincadeiras realizados, pode-se ver a evolução do grupo e de cada criança, algo nítido perante os relatos e aprendizados por elas trazidos em rodas de reflexão. “[...] a utilização do jogo como proposta de conteúdo é um processo de construção, por meio do qual o educador vai buscando competência através do aprofundamento teórico relacionado dialeticamente com a prática” (LIMA, 1995, p. 203).

Portanto, ressalta-se também a experiência vivida pelas estagiárias, que nitidamente, aprenderam de forma significativa e assumiram o papel de contribuir de forma positiva, para o crescimento e a formação dos valores nas crianças do Instituto. O processo de evolução pessoal e acadêmico foi surpreendente, pois nos tornávamos responsáveis semanalmente por um grupo de 25 crianças. Por vezes, houveram discussões, dúvidas, insegurança e também, graças a nosso professor orientador e supervisor do campo designado, conseguiu nos guiar da melhor forma possível, nos levando a encarar cada desafio como um ensinamento não só no campo de estágio, mas para a vida. Como principal resultado, nós obtivemos a experiência única de poder auxiliar na formação da identidade de cada uma daquelas crianças, participando do desenvolvimento de cada um e cada uma.

Ao analisar os fatos e resultados, acreditamos verdadeiramente que os jogos e brincadeiras de caráter cooperativo tem um papel fundamental na formação da criança

como ser humano, e espera-se que esta pesquisa tenha papel de auxiliar outros alunos, acadêmicos de Psicologia ou não, a ampliarem seus conhecimentos acerca da Psicologia da Educação, trabalhada em conjunto com os princípios das dinâmicas grupais. O grupo nos permitiu experimentar uma sensação incrível que vai além do profissionalismo, que é a realização pessoal de dever cumprido.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica - **Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1987; Disponível em < <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/esporte/a-importancia-da-educacao-infantil-para-o-desenvolvimento-global-da-crianca/18889>> Acesso em: 12 ago. 2019.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 1999. 209 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

BROTTO, F.O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**: Campinas, SP: 1999-b.

BROWN, G. **Jogos cooperativos: teoria e prática**. 2. ed. São Leopoldo: Sinodal, 1995. Disponível em: < <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/viewFile/99/107> > Acesso em: 18 out. 2019.

CADERNOS, P. D. E. "**Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**." (2014).

CORREIA, Marcos Miranda. **Jogos Cooperativos e Educação Física Escolar**: -ano 12, n. 107, 2007.

DIETRICH, Julia. **Relatório aponta que crianças usam o brincar como forma de resistir às situações de crise**. São Paulo, 2017. Disponível em: <https://educacaointegral.org.br/reportagens/relatorio-aponta-que-criancas-usam-o-brincar-como-forma-de-resistir-as-situacoes-de-crise/> Acesso em 25 ago. 2019

FRANÇA, Gisela W. **O papel do jogo na educação das crianças**. Ideias. São Paulo - SP: Fundação para o Desenvolvimento da Educação. n. 7, 1990.

FREIRE, A. Cleudo, et al. **O jogo segundo a teoria de desenvolvimento humano de Wallon**. Disponível em: https://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/Pedagogia/jogo_teoria_do_desenvolvimento.pdf . Acesso em: 4 out. 2019.

GUIMARÃES, Ana Archangelo et al. **Educação Física Escolar: Atitudes e Valores**. Motriz Jan-Jun 2001, Vol. 7, n.1, pp. 17-22. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/educacao/professor-ainda-piorsalario-4954397#ixzz2BHAuoCDa>> Acesso em: 20 out. 2019.

HOLLAND, Penny. Universidade Metropolitana de Londres. LONDON, 2016. Disponível em: <https://super.abril.com.br/comportamento/20-brincar-de-policia-e-ladrao-e-coisa-de-marginal/> Acesso em: 16 ago. 2019.

LIMA, J. M. Educação Física no Ciclo Básico: **O Jogo Como Proposta de Conteúdo**. 1995. 230 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista – UNESP, Marília, SP. Disponível em: <https://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/Educacao/Dissertacoes/pinheiro_cm_me_mar.pdf> Acesso em 28 ago. 2019.

MARTINS, Joel; BOEMER, Magali Roseira; FERRAZ, Clarice Aparecida. **A fenomenologia como alternativa metodológica para pesquisa algumas considerações**. Revista da Escola de Enfermagem da USP, v. 24, n. 1, p. 139-147, 1990.

MENDES, Ligia Calandro; PAIANO, Ronê; FILGUEIRAS, Isabel Porto. **Jogos cooperativos: eu aprendo, tu aprendes e nós cooperamos**. Revista Mackenzie de Educação física e esporte, v. 8, n. 2, 2009. Disponível em: <<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/view/1887>> Acesso em: 18 de nov. 2019.

MORESCO, Camila; SERIGHELLI, Marco André. **A construção de valores humanos e a formação cidadã a partir da literatura infantil**. Santa Catarina, 2015.

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

QUERINI, Marizete. **Jogos cooperativos: Uma nova tendência na educação física escolar**. Curitiba, 2013.

RAMOS, Danielle Marques dos; NASCIMENTO, Virgílio Gomes do. **A família como instituição moderna**. Fractal, Rev. Psicol. Vol.20 no.2. Rio de Janeiro, 2008.

SANTOS, Carlos Antônio dos, **Experiência da Criança no Brincar sob Cuidados Psico-Pedagógicos**. Novas Edições Acadêmicas, República Moldova, 2017.

SCALON, R. **A psicologia do esporte a criança**. Editora Edipucrs. 2004, p.140.

SENA, Silvio. **O jogo como precursor de valores no contexto escolar**. 2007. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rbefe/v23n3/v23n3a06.pdf>> Acesso em: 12 ago. 2019.

SOLER, Reinaldo Jogos Cooperativos. Rio de Janeiro: Sprint, 2002. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unioeste_edfis_pdp_margareth_aparecida_graciano.pdf> Acesso em: 14 ago. 2019.

VAZ, Alexandre F. Caderno de Formação RBCE, Jogos, Esportes: **Desafios para a Educação Física Escolar.** Disponível em: <www.rbceonline.org.br/revista/index.php/caderno/article/viewFile/986/558> Acesso em: 18 out. 2019.