

**JOGOS COOPERATIVOS:  
CONFLITO ENTRE O IDEAL E A REALIDADE NO SISTEMA DE ENSINO NO  
MUNICÍPIO DE TUBARÃO<sup>1</sup>**

Marta Maria da Silva Pessanha Coelho<sup>2</sup>

**Resumo:** O proposto artigo analisa criticamente as possibilidades e perspectivas de contribuição dos jogos cooperativos para mediação de conflitos escolares, considerando seu uso nas relações interpessoais no processo de ensino com crianças do ensino fundamental. O interesse pelos jogos cooperativos como mediador de conflitos surgiu com a necessidade de criar uma alternativa para as escolas que estão passando por diversos conflitos e problemas de comunicação interpessoal e requer estratégias diferenciadas para tal enfrentamento, baseado nos argumentos teóricos dos autores: Brotto (2002), Soler (2003), Freire et al. (2006). Este artigo fez uso de pesquisa bibliográfica e análise qualitativa de questionários. O questionário foi respondido por professores da rede municipal da cidade de Tubarão, em escolas onde os jogos cooperativos ocorrem. Os resultados demonstraram que a prática dos jogos no Município de Tubarão é uma realidade que está presente nas disciplinas, e serve como estímulo para os professores e para os alunos, que auxilia no aprendizado, além de fomentar a formação integral, inserção social e moral. Os jogos cooperativos favorecem a integração e a não exclusão através da promoção e socialização do indivíduo. Busca também na formação de personalidade e o desenvolvimento de habilidades, fazendo o uso da atividade lúdica, que geralmente ocorre em momentos de descontração e vivência prazerosa oportunizando o processo de socialização e cidadania.

**Palavras-chave:** Educação. Conflito. Jogos cooperativos. Mediação.

## **1 INTRODUÇÃO**

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-Graduação em Educação e Direitos Humanos: Escola, Violência e Garantia de Direitos, da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista. Orientador: Prof. Orlandy Orlandi, Msc. Tubarão, 2015. (orlandy.orlandi@gmail.com).

<sup>2</sup> Acadêmica do curso de pós-graduação em Educação e Direitos Humanos, da Universidade do Sul de Santa Catarina. (martampcoelho@gmail.com.br).

O presente artigo propõe uma análise sobre o uso dos jogos cooperativos como instrumento de mediação inserido no sistema de ensino municipal de Tubarão-SC. O interesse pelos jogos cooperativos como mediador de conflitos surgiu com a necessidade de uma alternativa para as escolas com diversas divergências e problemas de comunicação interpessoal, e que requer estratégias diferenciadas para tal enfrentamento.

Os jogos cooperativos podem ser um grande aliado na mediação dos conflitos escolares, por serem jogos que promovem a integração social, troca de conhecimento e ampliam as possibilidades de convivência. Os jogos também estimulam uma nova perspectiva diante de conflitos, visando uma mudança de postura coletiva em prol de um bem comum. A cooperação através de jogos pode ser uma mudança de paradigma com relação à competição dentro da escola. É um problema educacional quando o sistema investe em meios para incentivar o individualismo ao invés de produzir um ambiente de sucesso e cooperação.

A reflexão proposta neste artigo é: Como os jogos cooperativos podem auxiliar na mediação de conflitos no meio escolar? E a partir desta, analisá-los como ferramenta na mediação de conflito no ambiente escolar e sua importância considerando seu uso nas relações extraescolares, comparando também os projetos já existentes na rede municipal de Tubarão.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

A educação e os jogos cooperativos possibilitam o exercício da cidadania e a integração e a aceitação dos limites do outro, facilitando a convivência e a formação dos cidadãos e tornando possível a resolução dos conflitos. Os jogos são um dos recursos fundamentais na mediação dos conflitos e nas ações educativas.

Delors (2003, p.58) observa que a “educação para tolerância e para respeito do outro é uma condição necessária à democracia, e deve ser considerada como uma tarefa geral e permanente”.

A educação é muito importante no desenvolvimento intelectual e da habilidade para conduzir seus conflitos.

Segundo Chrispino (2007, p.15), “conflito é toda opinião divergente ou maneira diferente de ver ou interpretar algum acontecimento”. A partir dessa definição, podemos afirmar que todos vivenciam experiências de conflito, mesmo quando crianças. Estes conflitos podem ser divididos entre: intrapessoal (o conflito consigo mesmo e a tomada de decisões) e ou interpessoal (desentendimento entre alunos, professores etc.). Por esta razão, observamos

que os jogos cooperativos podem ser um grande aliado na mediação dos conflitos escolares, por serem jogos que promovem a integração social, troca de conhecimento, ampliação das possibilidades de convivência e ajudam no autoconhecimento. Podem auxiliar na educação, tanto a ensinar quanto a aprender a trabalhar em grupos em equipes.

Na escola também aprendemos a competir. Alunos são valorizados quando se esforçam por um objetivo. O ambiente escolar deveria repensar suas atitudes e seus valores em relação a este tipo de abordagem, porque não permitem a presença de um trabalho pedagógico focado na cooperação. Existe toda uma organização escolar que impede que a cooperação seja vista de maneira positiva, fazendo crer que pessoas sozinhas aprendem melhor.

De acordo com Friedmann (1996), a escola comete um erro muito grave quando divide o seu mundo em dois lados opostos: de um lado fica o mundo do jogo e do sonho, e do outro, o mundo sério: do trabalho e do estudo. Desta forma, a escola deve englobar tanto o aspecto laboral quanto lúdico da aprendizagem. “Você pode descobrir mais sobre uma pessoa em uma hora de brincadeira do que em um ano de conversa”. (PLATÃO Apud SOLER, 2006, p.15).

Os jogos e as brincadeiras envolvem e melhoram a convivência entre as pessoas, porque possibilitam o afeto, a alegria dentro das regras do jogo, para todos que estão envolvidos dentro ou fora dos jogos. Eles também melhoram o comportamento dos alunos, além de aproximar e ajudar a prevenir e amenizar os conflitos que poderiam gerar violência.

Há uma cultura de violência que ocorre tanto dentro quanto fora da instituição. É uma realidade que se faz presente no sistema educacional devido às desigualdades sociais e por falta de projetos que permitam a inclusão de jogos cooperativos nas escolas para amenizar individualidade e a competitividade.

O objetivo dos jogos cooperativos é trabalhar os valores humanos como o respeito, solidariedade, cooperação e união do grupo para superação dos conflitos na escola. Estes surgem como uma oposição aos jogos competitivos levados a extremo (competição negativa). Estes jogos podem também ser usados para criar um espírito de solidariedade e favorecer as relações de apoio e atividade no grupo.

Inicialmente, no referencial teórico abordaremos conceitos e breve reflexão sobre a educação. Na sequência, levantaremos as questões sobre conflitos e o processo de mediação. Como tópico de ligação e finalização, referenciaremos os jogos cooperativos sobre conceitos, suas características e sua aplicabilidade como ferramenta educacional de resolução e mediação de conflitos, além das demais vantagens que serão estudadas.

## 2.1 EDUCAÇÃO

A educação manifesta-se em todo processo pedagógico onde a criança consegue ser protagonista da sua autonomia. Todos os seres humanos têm o direito à educação para desenvolver a capacidade mental.

Segundo o dicionário Aurélio (1988, p. 234), educação é o “processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral da criança e do ser humano em geral, visando à sua melhor integração individual e social”.

Para Krishna (2006, p. 21-22), a receita para boa educação não pode ser idêntica em todos os países. Cada cultura, cada local, cada escola deve trabalhar de maneira particular. Cada ser humano tem sua maneira para compreender e entender a educação. Contudo, geralmente é na escola que a criança consegue desenvolver com as intervenções pedagógicas.

Ainda, segundo Krishna (2006, p. 24), “A verdadeira responsabilidade da educação é revelar à criança toda beleza da vida, e há grande beleza na arte, na literatura, na ciência, na matemática, na música, nos jogos e nos esportes, na natureza e nos relacionamentos.”

Através da educação podemos romper todas as barreiras para conhecer a vida, muitas vezes desconhecida por falta de oportunidade e conhecimento capaz de promover e intervir na realidade.

Segundo o pensador John Locke (1632-1704), o papel da educação é ser um instrumento de formação, tanto da mente quanto da moral de todo indivíduo. Afirma, ainda, em sua obra intitulada *Pensamentos sobre a Educação*, que todos nascem iguais, dotados de razão, mas, ao mesmo tempo, todos têm caráter diferenciado. Dessa forma, ele pressupõe uma educação que deve ser individual. (LOCKE, 1988).

## 2.2 CONFLITO

O Conflito é a oposição ou desacordo entre pessoas em relação com um mesmo assunto ou tema. É preciso reconhecer o início do conflito e de seus motivos. Saber a causa do desacordo e propiciar estratégias não violentas para solucionar o conflito, quando não se consegue resolver, criar algumas situações.

Almeida (2009) afirma que: “Entramos no conflito com uma atitude de competitividade. Conflito não é igual à violência porque é algo habitual nas relações entre grupos sociais e interpessoais. É a interação de pessoas com objetivos incompatíveis”.

A resolução de conflitos através do jogo cooperativo é um método indutivo de aprendizagem baseado na busca e descobrimento, por parte das crianças, dando respostas e soluções às questões planejadas em torno do problema.

### **2.2.1 SUGESTÕES DE ATIVIDADES PARA A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS NA ESCOLA:**

Mediante a leitura sobre o assunto, apareceram sugestões de atividades para a resolução de conflitos, mais especificamente nas escolas. Dentre as mais abordadas foram:

- Estudo de Conflitos;
- Busca de noticiais sobre situações conflitos, classificá-lo (sociais, políticos etc.),
- Investigação de um conflito (as causas que provocaram);
- Quais as principais causas dos conflitos;
- Conflito no nosso âmbito, território;
- Escrever um artigo descrevendo: feitos, opiniões, soluções, etc.;
- Visualizar e analisar conflitos próximos através de dramatizações marionetes, jogos de rol.
- Círculos para compartilhar ideias ou sentimentos sobre uma foto, um fato, uma música;
- Jogos de tomada de decisões rápida;
- Histórias que representam situações de conflitos e como solucionar;
- Análise de filmes, documentários que resolvam conflitos;
- Representações através da dramatização;
- Finais diferentes para história de conflitos;
- Jogos de tabuleiros cooperativos.

### **2.3 MEDIAÇÃO**

A mediação pode ser um veículo muito importante que pode ajudar nos conflitos, principalmente no espaço escolar, onde, em alguns momentos pode ser visto como inadequado.

Mediação é uma ferramenta que está sendo muito utilizada para resoluções dos conflitos e também para as negociações com intervenção de neutralidade e imparcialidade do terceiro (mediador) e na confidencialidade do processo, a fim de que as partes em litígio ou conflito encontrem soluções que sejam mutuamente satisfatórias. (JARES, 2002).

Para a mediação no contexto escolar se desenvolva será necessária uma mudança de comportamento de todos, principalmente dos funcionários e alunos. Todos precisam ser sensibilizados e treinados para uma cultura de diálogo, de escuta e de pacificação das relações interpessoais.

Há espaço no currículo escolar para acrescentar um projeto de mediação para os alunos e professores construir juntos para melhorar os conflitos e violência na escola. (SALES; ALENCAR, 2005).

Segundo Chrispino (2007), é possível pensar na introdução do tema mediação de conflito no currículo escolar, o que seria uma oportunidade para verbalizar a questão e tornar claro o que se espera do jovem no conjunto de comportamentos sociais. De outra forma, é dizer ao jovem e à criança que suas diferenças podem transformar-se em protagonismo, partindo do pressuposto que ele tenha adquirido habilidades de mediação.

Conflito não é igual à violência porque é algo habitual nas relações entre grupos sociais e interpessoais. É a interação de pessoas com objetivos incompatíveis. Se estes não forem entendidos, evoluem para o conflito, que deságua na violência. Cabe ressaltar que esse aprendizado e essa percepção social, quando ocorrem com o estudante, são para sempre.

Há evidências revelam a mediação entre pares se mostre bastante eficaz na promoção de competências relacionadas com a resolução do conflito e melhoria do ambiente escolar (BURREL; ZIRBEL; ALLEN, 2003; JONES, 2004). Os benefícios para os alunos são francamente maiores quando a mediação inclui não só crianças e jovens, mas também pais, educadores e participantes do ambiente escolar, e da comunidade (JONES; KMITTA, 2000).

O mediador direciona duas ou mais pessoas na busca pela resolução de um conflito, sem impor ou sequer propor soluções. Já provendo o ensino da manifestação de tolerância, responsabilidade e iniciativa individual que pode contribuir para que não aja relação de poder entre as pessoas que estão envolvidas.

Chrispino (2007) lista algumas vantagens identificadas para a mediação do conflito escolar.

- O conflito faz parte de nossa vida pessoal e estão presentes nas instituições;
- É melhor enfrentá-lo com habilidade pessoal do que evitá-lo (HEREIA, 1998 apud CHRISPINO, 2007, p. 23).

Mediação com os jogos podem ser uma alternativa para prevenir futuros conflitos no meio escolar. A mediação promove uma construção do diálogo e de aproximação entre partes. Os jogos constroem afetividade e estimula atividade lúdica. Neste contexto tanto os jogos e a mediação podem ser trabalhados numa perspectiva experiência de aprendizagem.

A mediação é um caminho com possibilidades de aprendizagem com muitas perspectivas na educação.

Segundo Feuerstein (2000 apud Pisacco, 2003),

O processo de mediação vai além de uma simples e orientada tarefa de um produto, de uma simples e orientação de aprendizagem; objetiva tornar o indivíduo capaz de agir independentemente de situações específica, e isso torna o aprendiz capaz de se adaptar às novas dimensões com as quais ele irá se defrontar.

As mediações alargam o campo de conhecimento do aluno, incluindo não só a informação ou necessidade imediata, mas uma rede de relações que contempla as próprias experiências dos alunos, as de seus pares, os conteúdos científicos e populares, e a dimensão presente, passada e futura do conhecer. Isto permite ao sujeito situar o seu objetivo de estudo, no tempo no contexto histórico-social, ampliando sua visão de mundo e seu leque de significados (DAROS, 2002 apud PISACCO, 2003.)

## **2.4 JOGOS COOPERATIVOS**

Os jogos cooperativos surgem como opositores aos jogos competitivos levados a extremo (competição negativa). São classificados como um intermediador na resolução de conflitos por estimularem um espírito de solidariedade e favorecer as relações de apoio e atividade no grupo.

Os jogos cooperativos são um excelente exercício de convivência, porque podem nos ajudar a aprimorar nossas interações e nossa comunicação, bem como nos auxiliarem no estabelecimento de um ambiente baseado na confiança e no respeito. Podem ser um recurso a mais para o professor utilizar na mediação do conflito escolar e suas possibilidades educativas. Neste contexto os jogos cooperativos podem se grandes aliados porque proporciona a inclusão e o envolvimento de alunos e dos pais e professores para superar os conflitos existentes, a proximidade facilita o equilíbrio emocional e o autoconhecimento de todos.

Jogos com objetivos de cooperação vêm sendo utilizados como estratégia nos mais variados contextos, entre eles: o escolar, o organizacional, o esportivo e o comunitário. Essa opção por utilizá-los em diferentes ambientes, possivelmente esteja associada à constatação, por parte da sociedade, de que nossas formas de vida coletiva necessitam ser reequilibradas, e que os jogos cooperativos podem oferecer boas contribuições na busca desse equilíbrio.

De acordo com a revisão de literatura, podemos caracterizar os jogos cooperativos como:

- Não há eliminação. Por que fazer com que alguns deixem de jogar?
- Todos os participantes ganham se conseguirem seu objetivo, e todos perdem, em caso contrário;
- Valorização da habilidade pessoal. Cada participante tem habilidades que serão consideradas dentro do contexto de grupo ou equipe;
- A cooperação se produz ao combinar as diferentes habilidades dos participantes, para um objetivo comum;
- Fator importância. Ninguém é melhor que ninguém, por ter uma habilidade que outro não tenha, por isso não se deve supervalorizar e nem desvalorizar as habilidades de uma pessoa, definitivamente, todos ganham e ninguém perde todos se divertem;
- Só se compete contra os elementos não humanos do jogo (a sorte, o acaso, etc.);
- Os jogos cooperativos são jogos nos quais, a diferença dos competitivos, não há ganhadores nem perdedores, não há eliminação, todos jogam, se divertem, ganham e definitivamente todos participam;
- Os jogos cooperativos e integrativos têm uma parcela muito importante na resolução pacífica dos conflitos na sala de aula em todo contexto escolar.

Segundo Jarés (2002, p. 57):

Entendemos por jogos cooperativos como componente essencial num projeto educativo baseado na cooperação e resolução pacífica dos conflitos. Os jogos, tal como os concebemos tradicionalmente, fazem referência inevitável à competição, sempre nos foram apresentados como algo natural e inato às relações humanas. Assim, a seleção, a discriminação, a exclusão, obtém um estatuto de normalidade e vulgaridade, dificilmente questionável. Nos jogos cooperativos pelo contrário, todos ganham. O seu objetivo, de longe é discriminar, e sim unir. Como qualquer jogo o objetivo é realizar ou superar um conjunto de condições ou regras, mas que cooperação dos membros do grupo para competir com determinados elementos ou tarefa. Um jogador pode aprender a melhorar a sua habilidade e capacidade para sua satisfação pessoal em vez de competir com os demais estando igualmente



incentivado pela segurança psicológica que proporciona a ideia de estar protegido pelo grupo e que, em nenhum caso será humilhado nem ficar desclassificado por último, dentro possível os jogos pretendem ser variados e de alguma forma simuladores do mundo exterior. A introdução dos jogos cooperativos vem a ser uma estratégia a mais neste empenho de nos construirmos como pessoas solidárias e efetivas.

Segundo Soler (2003 p.15) os jogos cooperativos nasceram da necessidade que temos de viver juntos, pois se ensina que jogo é sinônimo de competição. Contudo, para ser interessante e desafiador, não precisa ser jogado como se estivéssemos numa guerra. Enfim, temos alternativas, e uma delas é o jogo cooperativo.

Brotto (2001, p.54) classifica os jogos cooperativos como atividades que,

Joga-se para superar desafios e não para derrotar os outros; joga-se para gostar do jogo, pelo prazer de jogar. São jogos onde os esforços cooperativos são necessários para se atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos.

Tais jogos podem nos ajudar ainda na simples constatação de que nenhum de nós é mais competente ou capaz do que todos nós juntos, na busca desse equilíbrio.

A prática dos jogos cooperativos no contexto escolar é observada por outras áreas do conhecimento como forma de aprendizagens de determinados conceitos, por promover diversão e prazer, e por contribuir para ética e melhoria da qualidade de vida.

Uma característica essencial desse tipo de jogo é o envolvimento do grupo em um objetivo comum. A partir deste envolvimento, todos os participantes passam a unir forças para que o objetivo seja alcançado. (MARTINS, 2005)

Jogos oferecem a oportunidade para que sejamos nós mesmos, pois, acolhidos por uma atmosfera de cumplicidade e liberdade, podemos lidar com nossas fraquezas bem como com nossas potencialidades com maior profundidade.

Nessa perspectiva, Brotto (2002. p. 39) observa que:

Estivemos durante muito tempo nos educando, treinando e nos preparando para não nos mostrarmos abertamente e autenticamente ao outro, dissimulamos não nos mostramos como somos intimamente sob o risco de revelar nossas “fraquezas”, e então sermos atacados e derrotados pelos “terríveis adversários”, os outros seres humanos. ” Dessa maneira, “são os riscos que corremos juntos com o grupo, as interações harmoniosas com as pessoas e não a superação delas. ”

### 3 METODOLOGIA

Neste capítulo serão descritos os tipos de pesquisas utilizadas, bem como as técnicas de coletas e análise dos dados.

Segundo Gil (2007, p.17), pesquisa é:

[...] o procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa a desenvolve por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão.

Esta pesquisa consiste no uso de pesquisa bibliográfica, pesquisa documental mediante análise de registros escolares que utilizam os jogos cooperativos, enquanto instrumento na mediação dos conflitos. As informações foram obtidas junto à gestão de ensino da rede municipal de Tubarão – SC.

Uma pesquisa documental pode apresentar algumas vantagens e limitações, que segundo Gil (2002) aponta como vantagens:

- a) Os documentos consistem em fonte rica e estável de dados;
- b) Baixo custo: não exige contato com os sujeitos da pesquisa. As críticas mais frequentes referem-se à subjetividade no conteúdo registrado e falta de representatividade.

Sobre a pesquisa bibliográfica, Koche (1997) afirma que é aquela que se desenvolve tentando explicar um problema a partir das teorias publicadas em diversos tipos de fonte: livros, artigos, meios eletrônicos etc. É fundamental para conhecer e analisar as principais contribuições teóricas sobre um determinado tema ou assunto.

Motta (2009) afirma que uma pesquisa qualitativa é caracterizada pela análise indutiva e subjetiva das narrativas dos sujeitos pesquisados, a respeito de suas percepções sobre o mundo que o rodeia. Neste tipo de pesquisa, pode haver múltiplas realidades e interpretações. Já segundo Minayo (1996, p. 21), “[...] a pesquisa qualitativa visa trabalhar com universo de significados, motivos aspirações, valores e atitudes”, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, do fenômeno que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Todos têm sua importância, independente das dificuldades individuais.

O principal objetivo da pesquisa exploratória é proporcionar maior familiaridade com o objeto de estudo. Muitas vezes o pesquisador não dispõe de conhecimento suficiente para formular adequadamente um problema ou elaborar de forma mais precisa uma hipótese.

Para Dias (2005), a pesquisa exploratória procura gerar hipóteses ou explicações prováveis e identificar áreas para um estudo mais aprofundado. Ela trata de questões não muito bem definidas, sobre as quais não haja nenhuma, ou apenas, pouca pesquisa anterior.

Os sujeitos da pesquisa foram uma coordenadora do ensino fundamental, uma multiplicadora do Programa Elos, quatro professoras da Escola Municipal São Judas Tadeu, um professor do colégio São José e uma professora do Colégio Dehon.

Na sequência, apresentamos o protocolo de pesquisa elaborado para sintetizar as etapas seguidas no processo de investigação.

### 3.1 PROTOCOLO DE PESQUISA

De acordo com Gil (2002, p. 140), “O protocolo constitui, pois, uma das melhores formas de aumentar a confiabilidade do estudo de caso [...]”. Portanto, para melhor compreensão dos procedimentos metodológicos aplicados no estudo sobre a prática dos jogos no ambiente escolar, apresenta-se no quadro 1 o protocolo de pesquisa, constando todas as etapas devidamente especificadas.

Quadro 1 - Protocolo de Pesquisa

<b>Etapas</b>	<b>Protocolo de Pesquisa</b>
1 <sup>a</sup>	Construímos a base teórica à luz dos conceitos e aplicações de estudiosos da área da Educação voltada aplicação de jogos.
2 <sup>a</sup>	Realizamos a entrevista no período de março a maio de 2015, com intuito de coletar informação sobre os jogos na rede municipal.
3 <sup>a</sup>	Elaboramos um roteiro de entrevista estruturada (APÊNDICE A), constando questões previamente estabelecidas, relacionadas aos diversos aspectos dos jogos cooperativos dentro do ambiente escolar.
4 <sup>a</sup>	Técnica de coleta de dados: realizamos as entrevistas com os oito profissionais no período de abril de 2015, no horário de expediente em seus ambientes de trabalho: EMEB São Judas Tadeu. Colégio São José, Colégio Dehon.
5 <sup>a</sup>	Digitamos as entrevistas para posterior análise.
6 <sup>a</sup>	Técnica de análise de dados: as entrevistas foram analisadas mediante a análise dos depoimentos, onde foram extraídos os conteúdos significativos e

	relevantes para o objetivo da pesquisa.
7 <sup>a</sup>	Discutimos os conteúdos extraídos e apresentamos os resultados à luz do referencial teórico.

Fonte: Elaboração da autora, 2015.

#### **4. ANÁLISE DOS DADOS E APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS**

A análise dos depoimentos dos profissionais da educação resultou numa gama de informações objeto de estudo do presente artigo. Para a apresentação dos resultados, adotamos a sequência do roteiro da entrevista.

Quando questionados se os jogos cooperativos constavam do projeto pedagógico, um profissional respondeu que sim outro respondeu que não. Os demais respondentes afirmaram que algumas escolas no município utilizam os jogos cooperativos. São elas: Colégio São José, Colégio Dehon e EMEB Faustina da Luz Patrício na aula de Educação Física.

No início da pesquisa exploratória, buscamos aprofundar o conhecimento da prática dos jogos cooperativos nas escolas do município de ensino fundamental. A coordenadora do ensino fundamental apresentou o “Programa Jogos Elos – construindo Coletivo”. Já no ano de 2013, uma professora do município capacitou-se para ser a multiplicadora. No ano seguinte, através da multiplicadora, alguns professores das cinco escolas tiveram oportunidade de se capacitar. Contudo, por ser um projeto-piloto não foi possível atingir todos os professores do município. Observamos que os jogos cooperativos deveriam constar no projeto pedagógico das escolas, por ser uma diretriz do Ministério da Educação e Cultura (MEC).

No “Programa Jogos Elos”, o objetivo é reduzir comportamentos agressivos e destrutivos, criando a oportunidade para a aprendizagem, contribuindo para a promoção de um ambiente harmônico entre os alunos e o professor. É essencialmente uma estratégia de prevenção ao uso de álcool e outras drogas para crianças de 06 a 10 anos de idade. Além deste objetivo, o programa possui ferramentas de ensino para mediação de relações sociais em sala de aula, que contribui para a produção de interações harmônicas e cooperativas entre os educandos e com o educador. Esta mediação é facilitada por alguns elementos básicos e necessários para o desenvolvimento da autonomia, um pressuposto básico para a construção de coletividades. Trata-se de uma proposta lúdica realizada em conjunto com qualquer

atividade escolar, e que não necessita nada além da sua rotina de sala de aula. É uma ferramenta para auxiliar no encaminhamento das atividades já propostas pelo professor.

As escolas beneficiadas pelo programa foram as escolas municipais: Escola Faustina, Escola Maria Emilia Rocha, Escola Manoel Rufino, Escola Pedro Paulo I- CAIC, Escola Paulo Herdt.

Quando questionados sobre a realização dos jogos cooperativos, um professor relatou que não tem registro, pois ocorrem normalmente durante algumas atividades nas aulas de Educação Física, enquanto a multiplicadora afirmou que tem conhecimento dos Jogos Elos.

Referente à frequência de realização dos jogos cooperativos, a resposta do professor foi semanalmente, enquanto os dos Jogos Elos geralmente ocorriam a cada 15 dias e três vezes por semana.

Quando questionados sobre o contexto em que o jogo cooperativo se faz necessário, o professor do colégio Dehon afirmou que os jogos cooperativos são necessários em situações onde a competição não é o foco da atividade, e sim a participação e realização das tarefas por todos. Além de servir para o desenvolvimento de habilidades motoras, de liderança, de coleguismo, ética e moral. As professoras que utilizam os Jogos Elos afirmaram que são necessários para melhorar o desempenho na disciplina, ajudar na convivência com colegas e aceitar as regras ou deveres.

Ao serem perguntados se existem professores que fizeram curso ou experiências com jogos cooperativos, a multiplicadora do Programa Jogos Elos relatou que foram os professores de 1º a 5º do ensino fundamental das cinco escolas que tiveram a oportunidade de se capacitar, totalizando vinte cinco educadores.

Em síntese, o Programa Jogos Elos busca desenvolver atitudes participativas e colaborativas de maneira a contribuir para construção de coletivos. Destinado a turmas do 1º ao 5º do ensino fundamental, tem como objetivo oportunizar a aprendizagem e aprimoramento das seguintes habilidades sociais: autoconhecimento, autocontrole, autonomia, empatia, escuta, oralidade, tolerância, cooperação.

A respeito do jogo cooperativo, um professor afirmou que leciona numa universidade da região e que os jogos cooperativos estão integrados nas disciplinas de formação pedagógica dos acadêmicos, o que nos leva acreditar que os egressos desta instituição podem estar capacitados a utilizar estas práticas em suas aulas.

Todos os professores responderam que os jogos contribuem na mediação dos conflitos na escola, porque um dos objetivos desta prática é inculcar no ambiente escolar a

necessidade de resolução de problemas. Faz com que alunos possuem mais habilidade em determinada área auxiliem outros, numa interação onde o intuito é o cumprimento da tarefa, onde desta forma todos podem ganhar.

Perguntados sobre as principais limitações, um dos professores responderam que “Não existem impedimentos, as atividades só dependem do conhecimento e da mediação do professor, pois não exigem materiais e nem espaços diferentes”. Outro professor afirmou que “Um dos impedimentos para utilizar os jogos foi a falta de capacitação dos professores, o tempo e a carga horária para se qualificar, igualmente tem a rotatividade de profissionais por ser ACT.”

Quando questionados sobre a interação dos alunos durante as mediações com jogos cooperativos, uns professores responderam que na maioria das vezes é positiva, o que precisa acontecer é uma conscientização da escola para esta prática e o planejamento, por parte do professor, de aulas interessantes e motivadoras. Porém, quando perguntados a respeito da contribuição dos jogos, não houve resposta. Ainda assim, os professores que aplicam os Jogos Elos responderam que os alunos participam e mostram interesse com os jogos.

## **5 CONCLUSÃO**

Concluimos este estudo com certeza de que a educação está buscando acompanhar os desafios que hoje traz a sociedade. A falta de convivência de solidariedade o respeito e também a cooperação fazem com que as pessoas sejam mais individualistas. A educação e os jogos cooperativos são ferramentas que estão contribuindo para ser uma das possibilidades pacíficas no ambiente escolar. A escola nos dias atuais está necessitando de novas propostas pedagógicas para mediar os conflitos escolares. Huizinga (1992) frisa que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve, é através dele que conhecemos a comunidade que ali se encontra.

Diante da entrevista realizada para jogos cooperativos, podemos constatar que o município de Tubarão aplica tanto os jogos cooperativos como os Jogos Elos. Os jogos cooperativos trazem uma proposta similar do Programa Jogos Elos, porque o objetivo de ambos é melhorar a convivência no ambiente escolar, além de contribuir no processo pedagógico e socialização dos alunos e professores. Desta forma, as relações sociais e o conceito de cidadania podem obter resultados benéficos advindos da escola quando utilizados com atitudes de aprendizagem cooperativas.

Entendendo que o estudo teve como objetivo de conhecer a realidade da prática dos jogos cooperativos no ambiente escolar, e em vista do seu uso como mediação para os conflitos é possível afirmar que segundo os relatos dos educadores que participaram da entrevista, que a prática dos jogos cooperativos é positiva para o aumento no interesse dos alunos, no desenvolvimento de suas capacidades de cooperação e seu aperfeiçoamento de suas habilidades de se relacionar.

Constatamos que nos ambientes estudados, a contribuição prática deste estudo relata que os jogos cooperativos não constam dos projetos pedagógicos, não são registrados, ainda não é uma estratégia de aula utilizada pelos profissionais da educação.

Propõe-se que novas pesquisas sobre esse tema. Mais especificamente, da capacitação profissional para a ampliação do uso de programas que contemplem jogos cooperativos que venham contribuir com a prática pedagógica. Possibilitando, de forma clara para os seus alunos e professores através de jogos cooperativos a relação entre cooperação e desenvolvimento dos indivíduos em amplo sentido.

**COOPERATIVE GAMES:  
THE CONFLICT BETWEEN THE IDEAL AND THE REALITY IN THE  
TUBARÃO'S EDUCATIONAL SYSTEM**

Marta Maria da Silva Pessanha Coelho

**Abstract:** The present article intends to analyze critically the possibilities and perspectives of the cooperative games' contribution to mediate school conflicts, considering its use in the learning process of children's interpersonal relationships on elementary school. The interest for cooperative games as mediator of conflicts appeared as a need to create an alternative for schools going through several issues on this matter, based on the arguments of the authors: Brotto (2002), Soler (2003), Freire et al. (2006). This article has used bibliographic research and qualitative analyzes based on surveys. Teachers of the Tubarão's education system answered the survey where the cooperative games occur. The practice of games in the city of Tubarão is a reality that it is present among several subjects, serving as a stimulus for teachers and students, supporting in learning and fomenting their social, moral e integrity formation. The cooperative games hold up the integration e the non-exclusion through the promotion and socialization of the individual. Also seeks the personality shaping and the development of

skills. Using this kind of playful activity, usually occurring in moments of relaxation, giving opportunity of socialization and citizenship.

Keywords: Education. Conflict. Cooperative Games. Mediation

## REFERÊNCIAS

A.C.T. s. Admitidos em caráter temporário. **EFDeportes Revista Digital**. Bueno Aires, ano 18 nº1991. Disponível em: < <http://www.efdeport.com>>. Acesso em: 10 maio 2015.

ALMEIDA, Marco Teodorico Pinheiro da. **Jogos cooperativos na Educação Física**: uma proposta lúdica para paz.III Congresso Estatal y Iberoamericano. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd176/jogos-cooperativos-nas-aulas-de-educacao-fisica-infantil.htm>>. Acesso em: 10 maio 2015.

BURRELL, N.A.; ZIRBEL, C.S.; ALLEN, M. (2003). Evaluating peer mediation outcomes in educational settings: a meta-analytic review. **Conflict Resolution Quarterly**, 21,7-26.

BROTTO, Fabio Otuzi. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 2. ed. Santos: Projeto Cooperação, 2002. 157p.

CHRISPINO, A.. Gestão do conflito escolar: da classificação dos conflitos aos modelos de mediação. **Ensaio**: aval. pol. publ. Educ., jan/mar. 2007, vol.15, no. 54, p11-28. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ensaio/v15n54/a02v1554>>. Acesso em: 04 de maio 2015.

CHRISPINO, A.; CHRISPINO, R. S. P. **Políticas educacionais de redução da violência**: mediação do conflito escolar. São Paulo: Editora Biruta, 2002.

DELORS, J. **Educação**: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez, 2003.

DIAS, S. R. (coord.). **Gestão de Marketing**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2005, p.

Dicionário Aurélio Básico da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. 4. ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009. 175 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1992.

JARÉS, X. R. **Educação para paz**: sua teoria e sua prática. Tradução: Fatima Murad. 22. ed. rev. e ampl. Porto Alegre: Artmed, 2002.



LERMEN, William Renan; ROSA, Alzira Izabel da. **Jogos cooperativos como instrumento pedagógico no ensino do futebol para crianças de 11 a 12 anos**. 2011. Monografia (Curso de Graduação em Educação Física) - Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2011. Disponível em: <[http://aplicacoes.unisul.br/pergamum/pdf/102826\\_Willian.pdf](http://aplicacoes.unisul.br/pergamum/pdf/102826_Willian.pdf)>. Acesso em: 02 jun. 2015.

LOCKE, J. **Ensaio acerca do entendimento humano**. São Paulo: Nova Cultural, 1988.

MARTINS, R. G. **Jogos cooperativos na escola: A concepção de professores de educação física**. Mestrado em Psicologia da Educação. PUC – SP. 2005.

MINISTERIO DA EDUCAÇÃO. **Secretaria de Educação Fundamental: Parâmetros Curriculares Nacionais**. Disponível: <<http://www.mec.gov.br/sef/ensfund,paramnac.shtm>>. Acesso em: 11 maio 2015.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 4. ed. São Paulo, 1996. 269p

MORGADO, C.; OLIVEIRA, I. **Mediação em contexto escolar: transformar o conflito em oportunidade**. 2009. Disponível em: <<http://www.exedrajournal.com/docs/01/43-56.pdf>>. Acesso em: 10 de abr. 2015.

PIAGET, Jean. **Estudos sociológicos**. Rio de Janeiro: Forense, 1973. 231 p.

PISACCO, Nelba Maria Teixeira. **A Mediação em sala de aula sob perspectiva de Feurstein**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003,132.

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos: para educação infantil**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006. 224p.

TREVISAN, Ricardo. **Concepção de Jogos Cooperativos na área de Educação Física**. 2012. 45 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade de Londrina, 2012. Disponível em: <[http://www.uel.br/cef/demh/graduacao/arquivosdownload/TCCs\\_em\\_PDF\\_2012/Ricardo\\_Trevisan\\_LEF037\\_2012.pdf](http://www.uel.br/cef/demh/graduacao/arquivosdownload/TCCs_em_PDF_2012/Ricardo_Trevisan_LEF037_2012.pdf)>. Acesso em: 26 de mar. 2015.

## APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTA

1 - Os jogos cooperativos constam no Projeto Pedagógico da Secretaria de Educação?

SIM ( ) NÃO ( )

2 - Tem conhecimento se alguma escola do município utiliza jogos cooperativos?

SIM ( ) NÃO ( )

- Caso sua resposta seja afirmativa, qual(is) o(s) nome(s) da(s) escola(s).
- Caso a resposta seja negativa, sabe informar porque não são realizados os jogos cooperativos nas escolas do município?

3 - Existe algum registro (fotos, documentos, relatos, etc.) da realização dos jogos cooperativos nas escolas?

4 - Em que frequência é realizada os jogos cooperativos nessas escolas?

5 - Quais situações se fazem necessárias para que os jogos cooperativos sejam realizados na(s) escola(s)?

6 - Tem informação se existem muitos professores que fizeram curso ou experiências com jogos cooperativos no município?

7 - Em sua opinião, os jogos contribuem na mediação dos conflitos na escola?

8 - Quais são as principais dificuldades (limitações, impedimentos) de realizar os jogos cooperativos nas escolas dos municípios?

9 - Como é a interação dos alunos durante as mediações com jogos cooperativos?