



**RESPONSABILIDADE  
E RECIPROCIDADE**

Valores Sociais para uma Economia Sustentável

## **A Utilização de Jogos Cooperativos junto a Adolescentes em Situação de Vulnerabilidade Pessoal e Social**

Maria Aparecida Magalhães Salles  
UBM – mamsalles@hotmail.com

Cláudio Lobue dos Santos  
UNIMONTE – claudiolobue@zipmail.com.br

Sergio de Souza Barbosa  
UNIMONTE - sdbarbosaster@gmail.com

**Eixo Temático:** Humanismo & Complexidade

**Resumo:** Este artigo investiga se jogos cooperativos – aplicados a adolescentes de doze (12) a dezesseis (16) anos em vulnerabilidade pessoal e social, no Centro Social Marista Ir. Acácio, que está localizado em bairro periférico, na zona Norte de Londrina – PR, poderá contribuir para a verificação de constituição de atitudes e comportamentos sócio-emocionais cooperativos em seu ambiente institucional. Concluiu-se com esta pesquisa que os Jogos Cooperativos propiciam a vivência de valores fundamentais para uma vida melhor em sociedade, contemplando entre os adolescentes, a aceitação das diferenças, a empatia e a convivência harmoniosa no coletivo.

**Palavras-Chave:** Adolescentes; Jogos; Cooperação.

370

### **The Use of Cooperative Games with the Adolescents in Situations of Personal and Social Vulnerability**

**Abstract:** This article investigates whether the application of cooperative games among teenagers from age twelve (12) to sixteen (16) in personal and social vulnerability at Centro Social Marista Ir. Acácio, which is located in a peripheral region in the northern area of Londrina – PR, may contribute to the establishment of verification attitudes and socioemotional cooperative behavior in its institutional environment. We have concluded with this research that, cooperative games provide the experience of fundamental values for a better life in society, covering among adolescents, the acceptance of differences, empathy and harmonious coexistence in the collective.

**Key-words:** Adolescents; Games; Cooperation.

### **1. Introdução**

Brotto (1997) se referencia em alguns teóricos, como Darwin, para afirmar que a maior parte das relações entre os organismos vivos é essencialmente cooperativa, portanto, pode-se afirmar que a essência do ser humano é a sociabilidade. Logo, a vida só poderá ser perpetuada se houver interação, associação e cooperação. Nesse sentido, faz-se necessário resgatar a humanidade da competitividade em que ela se vê submersa. É imprescindível reagir e essa



reação deverá ser plantada e semeada no interior de cada ser humano, para que o mesmo seja capaz de superar as adversidades competitivas e tornar o mundo melhor.

A utilização dos jogos cooperativos com crianças pode fortalecer desde cedo, o espírito pretendido, a fim de que as mesmas tenham condições de exercer a cidadania partilhada em suas relações cotidianas e posteriormente quando adultos. O sentido dos jogos cooperativos tem como premissa básica a convivência entre as pessoas, uma existência mais voltada para a associação e não para a dissociação.

Acredita-se que a prática acima mencionada será possível por meio de uma nova modelagem educacional, voltada para a cooperação entre os indivíduos. Pressupõe-se que os jogos cooperativos utilizados na educação social-emocional de crianças em vulnerabilidade pessoal e social poderão contribuir para uma nova realidade social, que privilegie um mundo mais justo e igualitário para todos.

O presente artigo tem por finalidade investigar, se a utilização de jogos cooperativos pode contribuir para a verificação de constituição de atitudes e comportamentos sócio-emocionais cooperativos em uma instituição que desenvolve atividades com adolescentes em vulnerabilidade pessoal e social, por considerar que, quando o indivíduo se percebe não mais isoladamente, mas, como parte de um todo, em que as relações estão interligadas e que as ações realizadas interferem no cotidiano de outras pessoas, contribui para a criação e fortalecimento de relações mais verdadeiras em que a cooperação e o amor estejam mais presentes.

## **2. Jogos Cooperativos**

Acredita-se que através da cooperação a humanidade possa encontrar novos caminhos para um caminhar mais solidário. De acordo com Vieira (2004), algumas pesquisas sobre o tema, se referem aos conceitos de Maturana, segundo o qual, cada ser vivo é um sistema fechado que se auto-organiza e é auto-organizável através de uma relação. “Viver e conhecer são mecanismos vitais. Conhecemos porque somos seres vivos e isso é parte dessa condição. Conhecer é condição



de vida na manutenção da interação ou acoplamentos integrativos com os outros indivíduos e com o meio.” (RABELO, 1998, apud VIEIRA, 2004)

Os acoplamentos integrativos geralmente são estabelecidos nas relações sociais e conseqüentemente, “Os jogos representam uma articulação-chave em qualquer sociedade. Para se orientar essa sociedade no sentido de uma mudança pacífica e humana, podemos começar com uma reforma nos jogos” (ORLICK, 1978, p.105)

Dessa forma, entende-se que os jogos cooperativos têm como uma de suas premissas principais a convivência “É somente pela convivência que somos capazes de superar as necessidades básicas de sobrevivência e de nos libertarmos para aspirar níveis cada vez mais complexos de transcendência” (BROTTO, 2001, p.3). Alguns autores de jogos cooperativos se referem à importância da educação formal e cultural popular na vida das crianças, enquanto cidadãos do mundo.

Dentre eles, pode-se citar Brown (1994), que em seu livro Jogos Cooperativos, faz referências a uma educação popular sob a perspectiva do jogo cooperativo destacando dois aspectos:

- a) a experiência coletiva e não competitiva dos jogos cooperativos constrói um espaço ligado irremediavelmente ao que definimos como Cultura Popular. Isso significa que o jogo, longe de responder a uma necessidade básica do ser humano, integra-se também a toda uma dinâmica de classe que pretende alimentar-se criticamente e crescer em suas possibilidades de estruturar-se como um poder na sociedade.
- b) nesse sentido, os jogos deixam de ser simples instrumentos técnicos que “facilitam”o trabalho com grupos, mas são, a todo instante, experiências portadoras de significado, espaços onde, a partir da cooperação, vamos dando sentido à prática que realizamos.” (BROWN, 1994,p. 8)

O autor propõe o jogo como uma ferramenta, e também como um elemento da cultura popular e a partir desse novo olhar para o jogo, o mesmo torna-se valioso para a melhoria da sociedade como um todo.



### **3. Jogos Competitivos**

De acordo com Brown (1994) a cultura dominante de nossa sociedade tem oferecido ao seu povo uma vida repleta de categorias e regras, com um modelo cultural que legitima a injustiça e a desigualdade social. Atualmente compete-se com todos e a todo o momento.

Mas, o que significa competição? É a ação ou efeito de competir. Competir, por sua vez, é “1. Pretender uma coisa simultaneamente com outrem: concorrer. 2. Disputar a vitória em partida, concurso, torneio etc. 3. Ser comparável; rivalizar” (AURÉLIO, 2004, p.249).

Essa tem sido uma das grandes temáticas da civilização atual, o competir se tornou mais forte que o conviver ou até mesmo que o viver. “Devemos estar atentos às mensagens que transmitimos através dos jogos e buscar alternativas diante daqueles jogos que refletem os valores individualistas e agressivos da sociedade em que vivemos” (BROWN, 1994, p. 13).

Segundo o autor, deseja-se que as crianças tenham valores cooperativos, mas constantemente as mesmas são expostas a mensagens competitivas. O jogo é uma prática da vivência do dia a dia, no jogo revela-se o sentimento, as carências, as necessidades de cada um.

Sendo assim, percebe-se que nos jogos, não é necessário que exista a escassez para instalar-se a competição. Infelizmente, ao iniciar um jogo, imediatamente a competição se instala. É muito raro ver atitudes espontaneamente cooperativas. E essa mensagem é transmitida para a criança: “Ao valorizar a competição, ao levantá-la como bandeira, o homem vê o outro como seu inimigo. Prevalece então a lei da selva, onde sobrevive o mais forte, o mais vivo; e quando há um ganhador, o mais forte, surgem irremediavelmente a marginalidade e a opressão” (REY, 1987 apud BROWN, 1994, p. 15).

Apesar das críticas pertinentes a um aspecto da competição, é visualizado por todos os autores citados neste trabalho, que há uma vertente saudável na competição, que é a possibilidade da superação de limites pessoais, para atingir objetivos, principalmente aqueles que são comuns a várias pessoas. Mas a sociedade atual passa por muitas transformações, e a competição é um dos reflexos dessas transformações.

#### 4. Capitalismo e Competitividade

A partir da Revolução Industrial, o consumismo toma uma proporção maior, em que o ter e o poder se tornam aos poucos fundamentais para a sobrevivência humana. Nesse sentido, a convivência entre os indivíduos, o respeito ao ser humano, torna-se cada vez mais frágil. Uma nova era se apresenta, a era da informação, em que toda revolução tecnológica se fundamenta e as novas possibilidades de ter e poder se fortalecem.

De acordo com Brown (1994) os indivíduos tem a possibilidade de demonstrar diferentes comportamentos, pode ser agressiva, competitiva ou cooperativa. Para o autor o comportamento dessa pessoa é um produto dos valores recebidos socialmente desde pequenos, dos modelos e estímulos, logo os comportamentos das crianças, cidadãos do mundo, são moldados dentro dessas novas perspectivas da sociedade em transformação.

O aumento no índice de criminalidade que assola o país está diretamente relacionado à falta de infra-estrutura sócio-educacional, socioeconômica, sociocultural e conseqüentemente sócio-emocional. As bases de uma sociedade estão pautadas na cultura de sua comunidade, entendam-se valores, crenças, rituais, histórias - e no desenvolvimento harmonioso entre as pessoas que nela habitam.

A desigualdade social é uma realidade no Brasil, essa realidade gera competição acirrada entre pessoas de todas as classes sociais.

Os meios de comunicação exploram a violência e contribuem para a formação de crianças mais dispostas a ferir outras, mais agressivas em suas brincadeiras e mais propensas a escolherem a agressão como reação a situação do conflito.

[...] afirma-se que a agressividade é constitutiva do ser humano e, ao mesmo tempo, afirma-se a importância da cultura, da vida social, como reguladoras dos impulsos destrutivos. Essa função controladora ocorre no processo de socialização, no qual espera-se que, a partir de vínculos significativos que o indivíduo estabelece com os outros, ele passe a internalizar os controles. Então, deixa de ser necessário o controle externo, pois os controles já estão dentro do indivíduo. (BOCK et al, 2002, p.331)



No processo de socialização, a família – que hoje tem sofrido profundas transformações, mas que ainda é a base para inserir as crianças e em particular os adolescentes na sociedade - torna-se fundamental.

A importância da família no contexto da vida social está explícita no artigo 226 da Constituição Federal/88, no Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA, na Lei Orgânica da Assistência Social – LOAS e na Declaração dos Direitos Humanos, com o reconhecimento de que “a família é a base da sociedade”, que constitui o núcleo social básico de acolhida, convívio, autonomia, sustentabilidade, educação, proteção e promoção do convívio social.

No momento em que a família se encontra fragilizada, diante de tantas interferências externas no desenvolvimento de valores fundamentais, para preservação da vida e da unidade na sociedade atual, pode-se propor a aplicação de métodos alternativos nas unidades educacionais, que privilegie a cooperação entre as crianças e adolescentes.

## **5. Metodologia**

Buscou-se no presente trabalho, portanto, uma pesquisa de campo de natureza descritiva, envolvendo um estudo de caso comparativo de um mesmo grupo, mas em dois momentos. Segundo Yin (2005, p.20), “o estudo de caso pode contribuir, em muitas situações, para o conhecimento que temos dos fenômenos individuais, organizacionais, sociais, políticos e de grupo, além de outros fenômenos relacionados”.

Utilizou-se as seguintes fontes de evidências para sistematização dos dados: avaliações formais da amostra; pesquisa qualitativa e observação assistemática. “[...] recolher e registrar fatos da realidade sem que o pesquisador utilize meios técnicos especiais [...]”. (LAKATOS et al, 2004, p 276) Quanto aos instrumentos de pesquisa, faz-se mister alguns detalhes:

a) pesquisa quantitativa, com questões fechadas, relacionadas a comportamentos sócioemocionais. Os questionários foram respondidos pelos educadores antes da aplicação dos jogos cooperativos pelo pesquisador e após a aplicação dos jogos cooperativos, para realizar o estudo comparativo. As perguntas utilizadas foram selecionadas no sentido de evidenciar a



opinião do educador sobre os comportamentos dos adolescentes quando estão em grupo e desenvolvendo atividades na instituição; b) observação assistemática e participativa, através do contato formal do pesquisador com a amostra pesquisada.

A aplicação dos instrumentos de pesquisa realizou-se através de visita do pesquisador à instituição Centro Social Marista Acácio. Essa Instituição foi escolhida, devido ao fato de que um dos autores do presente artigo desenvolve suas atividades profissionais nessa instituição.

A aplicação dos questionários pelo educador aconteceu no mês de abril e julho de 2008, respectivamente antes do início da aplicação das atividades e ao final das dez sessões de atividades de jogos cooperativos. As sessões de atividades com os adolescentes foram realizadas semanalmente, durante 60 minutos e foram aplicadas durante dez (10) semanas no período de Maio a Julho de 2008. A amostra utilizada para este estudo de caso, foi de quinze adolescentes, entre doze e dezesseis anos, sendo oito do sexo masculino e sete do sexo feminino.

Os jogos utilizados foram de apresentação, aproximação, afirmação, ligação, confiança, semi cooperativos e plenamente cooperativos. O pesquisador mobilizava o grupo a estabelecer ligações entre o jogo e o cotidiano, momento em que muitos adolescentes exercitavam a escuta atenta e a livre expressão, partilhavam seus sonhos, medos e perspectivas futuras.

## **6. Resultados**

Decidiu-se por apresentar os resultados dos questionários aplicados aos educadores, antes das atividades com jogos cooperativos e após a finalização da aplicação das atividades dos jogos cooperativos nos adolescentes, com a devida comparação, conforme tabela a seguir:



Antes das atividades com jogos cooperativos:	Após finalização da aplicação de atividades com jogos cooperativos:
<b>1. Nas brincadeiras com outras crianças</b>	<b>1. Nas brincadeiras com outras crianças</b>
53% Resolve as situações de conflito com tranquilidade	93,33% Resolve as situações de conflito com tranquilidade
33,33% Fica zangado quando é contrariado	6,66% Fica zangado quando é contrariado
13,33% Para de brincar quando é contrariado	0% Para de brincar quando é contrariado
<b>2. Nos Jogos</b>	<b>2. Nos Jogos</b>
13,33% Gosta de ganhar a qualquer custo	6,66% Gosta de ganhar a qualquer custo
13,33% Gosta de ganhar, mas observa as regras do jogo e da convivência	6,66% Gosta de ganhar, mas observa as regras do jogo e da convivência
73,33% Não importa o resultado, gosta de se divertir	86,66% Não importa o resultado, gosta de se divertir
<b>3. Nos Jogos</b>	<b>3. Nos Jogos</b>
6,66% Gosta de ser Líder	20% Gosta de ser Líder
53% Gosta apenas de participar	73,33% Gosta apenas de participar
40% É muito tímido	6,66% É muito tímido
<b>4. Na Instituição</b>	<b>4. Na Instituição</b>
60% Participa de todas as atividades	100% Participa de todas as atividades
20% Participa apenas das que gosta	0% Participa apenas das que gosta
20% Fica distraído e com conversas paralelas	0% Fica distraído e com conversas paralelas
<b>5. No relacionamento com os amigos da Instituição</b>	<b>5. No relacionamento com os amigos da Instituição</b>
40% Tem facilidade em dar abraços	60% Tem facilidade em dar abraços
46,66% Só abraça quando a iniciativa é do outro	40% Só abraça quando a iniciativa é do outro
13,33% Não abraça	0% Não abraça
<b>6. No relacionamento com os instrutores da Instituição</b>	<b>6. No relacionamento com os instrutores da Instituição</b>
40% Tem facilidade em dar abraços	60% Tem facilidade em dar abraços
53% Só abraça quando a iniciativa é do outro	40% Só abraça quando a iniciativa é do outro
6,66% Não abraça	0% Não abraça

1: Comparativo de respostas às questões aplicadas antes e depois da aplicação dos jogos cooperativos

Com a análise dos dados se percebe mudança significativa no comportamento dos adolescentes, inicialmente em uma postura individualizada ampliando sinergicamente para uma maior consciência coletiva (grupal). Outra mudança expressiva é a alegria e criação de vínculos de confiança e amizade, que se evidenciaram na conclusão dos jogos.

## 7. Conclusão

Com a aplicação deste trabalho e pesquisa, conclui-se que a aplicação de jogos cooperativos em adolescentes de doze a dezesseis anos em vulnerabilidade pessoal e social, poderá contribuir para constituição de atitudes e comportamentos sócioemocionais cooperativos.



Considera-se importante que outros estudos sejam realizados no sentido de verificar a internalização e fortalecimento dessas relações no grupo, durante a permanência na Instituição. E que outros pesquisadores realizem estudos para ampliar a importância da utilização de jogos cooperativos para favorecer a constituição de atitudes e comportamentos cooperativos no ambiente institucional e também educacional.

## **Referências**

BROTTO, O. Fábio. **Jogos Cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar! Santos, SP: Ed. Re-Novada, 1997.

\_\_\_\_\_. **Jogos Cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.

BOCK, Ana M. Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias**: uma introdução ao estudo da psicologia. São Paulo: Saraiva, 2003.

BROWN, Guilherme. **Jogos Cooperativos**: teoria e prática. São Leopoldo, RS: Sinodal, 1994.

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE (ECA) - Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio**: o dicionário da língua portuguesa. 6. ed.rev. atualiz. Curitiba: Positivo, 2004.

LAKATOS, Eva M.; MARCONI, Marina de A. **Metodologia Científica**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2004.

LEI ORGÂNICA DA ASSISTÊNCIA SOCIAL (LOAS) - Lei nº 8.742 de 07/12/93

ORLICK, Terry. **Vencendo a competição**. São Paulo: Circulo do Livro, 1978..

VIEIRA, Adriano J. H. **Humberto Maturana e o espaço relacional da construção do conhecimento**. 2004. Disponível em < [www.humanitates.ucb.br/2/maturana.htm](http://www.humanitates.ucb.br/2/maturana.htm) > Acesso em 10 de agosto de 2007..

YIN, Robert K. **Estudo de Caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2005.