

# JOGOS COOPERATIVOS COMO FERRAMENTA PEDAGOGICA EM BUSCA DO DESENVOLVIMENTO DA INTELIGENCIA INTERPESSOAL NAS CRIANÇAS DE CINCO A NOVE ANOS

Cristiano dos Santos Araujo, Roselene Crepaldi, Tiago Aquino da Costa e Silva

## RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo, abordar o tema Jogos Cooperativos no ambiente educacional formal, como ferramenta utilizada para desenvolver a inteligência interpessoal nas crianças de cinco a nove anos de idade, de uma escola particular, situada na Zona Sul de São Paulo, durante as aulas de Educação Física; entendendo a inteligência como uma habilidade a ser adquirida no decorrer do processo de existência do ser humano. Esta habilidade, uma vez desenvolvida, facilitará a resolução de problemas e auxiliará no como lidar positivamente com as diversas situações que surgem no transcorrer da vida dos indivíduos. Ao observamos tais crianças, em situações de exposição pessoal e resolução de conflitos, percebemos que as mesmas demonstravam baixíssima capacidade de expressar-se com autonomia, ou solicitavam com frequência bastante alta a interferência de um adulto nos momentos de discussões durante brincadeiras ou outras atividades. Depois de um ano de projeto, constatamos que 90% das crianças que se apresentavam introvertidas e retraídas em situações de exposição antes da pesquisa, apresentaram uma postura de tranquilidade e espontaneidade para se colocarem frente a grupos, não só nas aulas de Educação física, mas na sala de aula e no recreio.

Palavras chave: jogos cooperativos, inteligência interpessoal.

## INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo apresentar uma pesquisa realizada com crianças entre as idades de cinco a nove anos, em uma escola particular localizada na zona sul da cidade de São Paulo.

Ao observar atentamente alguns momentos das crianças em interação em grupos, percebemos que durante algumas situações onde se fazia necessária a exposição pessoal para possíveis resoluções de conflitos, ou apontar ponto de vista, nem todas as crianças se sentiam confortáveis para tal, e preferiam não participar, se omitindo automaticamente da situação negando-se entrar em debate, não colocando sua opinião.

Tendo a intenção de buscar estratégias para diminuir essas situações, trouxemos para as aulas de educação física o recurso pedagógico jogo cooperativo, uma proposta que visa desenvolver indivíduos que enxerguem o outro como parceiro em potencial para resolução de problemas e alcançar objetivos comuns, onde todos os participantes são importantes para alcançá-los.

Depois de aproximadamente um ano de utilização dos jogos, percebemos que crianças que outrora preferiram não se envolver ou dar sua opinião em momentos de conflitos, passaram a se sentir mais a vontade e confiantes para falar e se expor frente ao grupo, participando efetivamente do processo de resolução destes pequenos impasses e de construção de novas regras, revelando assim a eficácia da proposta utilizada durante as aulas. Nesse artigo também discorreremos sobre o conceito de inteligência interpessoal e os tipos de jogos cooperativos.

Temos como certo que o Jogo Cooperativo é ferramenta que prepara para a vida e, portanto, utilizamos em todas as aulas seus princípios por possibilitarem alcançar nosso objetivo principal o desenvolvimento integral dos alunos, nos âmbitos social, físico, psíquico e moral.

“Quando participamos de determinado jogo, fazemos parte de uma mini sociedade que pode nós formar em direções variadas”. (Orlick 1989)

Utilizar o jogo cooperativo como uma ferramenta pedagógica para o desenvolvimento da inteligência interpessoal nos capacita a participar do jogo da vida e contribui para escolher qual a melhor direção, aquela que nos fortalece para caminhar para o bem comum.

## O QUE É INTELIGENCIA INTERPESSOAL?

Na década de 1980 o cientista norte americano Howard Gardner causa grande impacto ao apresentar ao mundo a teoria das inteligências múltiplas. Gardner através de suas pesquisas apresenta uma nova possibilidade de investigação de inteligência, a teoria das inteligências múltiplas. Sua pesquisa considera para a inteligência humana além das possibilidades do raciocínio lógico matemático defendido até então.

Para Gardner o ser humano possui até oito tipos de inteligência, e as combina de diferentes maneiras. Essas diferentes combinações nos tornam únicos, porém dificilmente conseguimos um bom desenvolvimento todas, um caso muito citado como excepcional é o de Leonardo da Vinci sendo este um excelente pintor, botânico, matemático, anatomista e inventor, porém, Gardner afirma que é quase que impossível alguém que não desenvolva nenhuma delas, apontando o meio social onde a pessoa cresce e se desenvolve, como grande influenciador para propiciar ou não a evolução de certa inteligência.

Gardner define inteligência como a capacidade de resolver problemas ou de elaborar produtos que sejam valorizados em um ou mais ambientes culturais ou comunitários.

Outra contribuição, para melhor compreender o conceito de inteligências múltiplas nos é oferecido por Antunes (2008)

“É possível afirmar com segurança que a inteligência de um indivíduo é produto de uma carga genética que vai muito além da de seus avós, mas que alguns detalhes da estrutura da inteligência podem ser alterados com estímulos significativos aplicados em momentos cruciais do desenvolvimento humano”. (pag. 15 a 16).

No livro *Inteligências Múltiplas teoria – A Teoria na Prática*, lançado no ano de 1995, Gardner, apresenta a descrição das oito inteligências pesquisadas abaixo relacionamos uma sucinta explicação e definição de cada uma das inteligências:

**Lógico-matemática** – Corresponde à capacidade de confrontar e avaliar objetos, conceitos e abstrações, percebendo as suas relações e princípios subjacentes. É a habilidade necessária para raciocínio lógico e dedutivo e para solucionar problemas matemáticos. Esta inteligência é identificada, por exemplo, em matemáticos, cientistas e filósofos entre outros.

**Linguística** – Caracterizada por um domínio e gosto especial pelos símbolos linguísticos, idiomas e palavras, uma capacidade de lidar com esses símbolos e os seus significados, em conjunto, quando organizados em texto, pessoas que tem este perfil de inteligência manifesta também um desejo de os explorar. É predominante em poetas, escritores e linguistas.

**Musical** – Apresenta-se como a habilidade para compor e executar padrões musicais, com a capacidade de memorização e reprodução a partir dessa memória, com discernimento de ritmo, timbre, estrutura, melodia e harmonia. Neste caso Gardner especifica que pode estar associada a outras inteligências, como a linguística, a espacial ou corporal-cinestésica. É predominante em compositores, maestros, músicos, críticos de música e aparece por exemplo em bailarinos e atores.

**Espacial** – Caracteriza-se pela capacidade de compreender visualmente o mundo físico com precisão, permitindo conceitualizar relações espaciais, transformar, modificar percepções e recriar experiências visuais até mesmo sem estímulos físicos. É predominante em arquitetos, escultores, artistas plásticos, cartógrafos, estratégias militares, navegadores ou jogadores de xadrez.

**Corporal-cinestésica** – Caracteriza-se pela capacidade especial de controlar e orquestrar movimentos do corpo. Encontra-se predominante entre atores, bailarinos ou desportistas.

**Naturalista** – Traduz-se na sensibilidade para compreender e organizar os objetos, fenómenos e padrões da natureza. São exemplos o reconhecimento e classificação de plantas, animais, minerais, incluindo rochas e gramíneas e

toda a variedade de fauna, flora, meio-ambiente e seus componentes. É uma característica que encontramos em biólogos, geólogos, entre outros.

**Intrapessoal** – É a capacidade de se conhecer a si próprio, controlar, conhecer e prever reações, emoções e estados de espírito, estando mais desenvolvida por exemplo em escritores, psicoterapeutas, conselheiros, treinadores ou professores.

E por fim a aqui referida enquanto objeto de pesquisa a inteligência interpessoal: Capacidade ou habilidade de entender as intenções, motivações, estados de espírito e desejos dos outros.

Armstrong (2001) aponta que:

“Cada criança tem inclinações diferentes nas oito inteligências, de modo que qualquer estratégia específica provavelmente será muito bem-sucedida com um grupo de alunos e nem tão bem-sucedida com outros”. (pag. 73).

Tal afirmação reforça a intenção de nossa pesquisa, de verificar se a participação em jogos cooperativos pode contribuir para o desenvolvimento da inteligência interpessoal.

## CONHECENDO OS JOGOS COOPERATIVOS

O Jogo Cooperativo é uma possibilidade pedagógica pensada por Ted Lentz em 1950 nos Estados Unidos, a partir da preocupação observada por ele com a valorização exacerbada para com a competição.

Lentz, ativista em busca da criação de uma cultura de paz, uniu-se a Ruth Cornelius e elaboraram o primeiro material de Jogos Cooperativos intitulado All Together (Sempre Juntos), ações posteriores começaram a acontecer corroboraram para propagação das pesquisas para desenvolvimento de uma prática pedagógica que valorizasse a cooperação, podemos considerar como suma importância a proposta de Terry Orlick introduzindo em seu país, a proposta dos Jogos Cooperativos em uma escola de educação infantil.

Orlick, canadense, doutor em psicologia e docente na Ottawa University trás como base de sua pesquisa, a sociologia aplicada na educação e publica no ano de 1978 o livro intitulado “Winning Throuh cooperation” (Vencendo a Competição),

Jogos Cooperativos são jogos que em sua estrutura objetiva a participação de todos, em que o processo do jogo tem maior valor pessoal, do que seu produto: vencer a qualquer custo.

Podemos dizer que se trata de uma ferramenta para o desenvolvimento de empatia, sentimento de equipe, pertencimento, solidariedade, pensar e resolver juntos, tomada de decisão e por fim busca o desenvolvimento de uma cultura de paz.

Soller (2005) define os Jogos Cooperativos da seguinte maneira:

“São jogos que facilitam a aproximação e a aceitação e em que a ajuda entre os membros da equipe torna-se essencial para se alcançar o objetivo final” (pag.67)

Tal afirmação demonstra a importância da aceitação dos demais participantes, que está bem detalhada na palavra de Deacove (1974) - Os Jogos Cooperativos são jogos com uma estrutura alternativa, em que os participantes das equipes jogam uns com os outros, ao invés de uns contra os outros.

Tais valores: cooperação, sentimento de pertencimento, empatia, e solidariedade, são como nos diz Brotto (2013) valores sociais que existem dentro dos Jogos Cooperativos.

“São jogos estruturados para diminuir a pressão para competir e a necessidade de comportamentos destrutivos. Visam promover a interação e a participação de todos e a deixar aflorar a espontaneidade e a alegria de jogar” e complementa dizendo “OS jogos Cooperativos são Jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmo”. (pág. 68)

Ainda sobre as tais características, e não menos importantes, podemos ver em Brotto (2013) a conceituação apresentada por Sobel (1983) - Através desse tipo de jogo, nós aprendemos a trabalhar em grupo, adquirimos

confiança e coesão grupal. A ênfase está na participação tal, espontaneidade, partilha, prazer em jogar, aceitação de todos os jogadores, dar o melhor, mudar as regras e limites que restringem os jogadores e no reconhecimento de que todo jogador é importante.

## METODOLOGIA

Nossa pesquisa aconteceu numa escola privada, com alunos, durante as aulas de educação física e nos períodos de recreio. Ao perceber a pouca interação de algumas crianças, observamos que esse distanciamento era resultado de momentos de discussões e dificuldade na resolução de pequenos conflitos que aconteciam durante os jogos ou outras atividades.

Na busca de minimizar tais situações de afastamento ou exclusão das crianças por conta própria ou pelo grupo e ainda propiciar aos alunos que sempre se negavam a participar, ou mesmo de se posicionar quando da ocorrência de conflitos, passamos a utilizar os Jogos Cooperativos como ferramenta pedagógica, como oportunidade de aprendizagem para novas possibilidades de se expressar frente ao grupo, de uma maneira lúdica e harmoniosa.

Iniciamos mapeando as turmas a partir dos cinco anos de idade, onde os casos apareciam com pouca frequência, e fizemos o mesmo com os grupos das crianças de oito e nove anos, onde os casos ficavam mais constantes.

Dividimos a aula em blocos, organizadas em sequências didáticas inspiradas na literatura de Orlick utilizando jogos com as características que apresentaremos a seguir:

Jogos cooperativos sem perdedores: todos jogam juntos em um objetivo comum, vencer algum tipo de desafio apresentado pelo facilitador.

Jogos cooperativos de resultado coletivo: este jogo a formação de mais de uma equipe, onde o objetivo é vencer metas comuns entre elas, desta maneira juntos se organizam para alcançar o objetivo.

Jogos de inversão: as inversões acontecem com a intenção de desestimular o enfoque na vitória, acontecendo um rodízio entre os participantes de acordo com o resultado obtido. Ex. Quando o jogador faz um ponto ou acerta um passe deve trocar de equipe, ou queimar alguém na queimada. (As formas que irão ser utilizadas para fazer o rodízio devem ser bem apresentadas durante a explicação da proposta).

Jogos semicooperativos: permite a existência de mais de uma equipe que jogam umas contra as outras, porém o facilitador valoriza ações para além do resultado dentro do grupo. Ex. criação de estratégia, participação coletiva, respeito as regras. O facilitador deve valorizar muito a diversão durante o jogo. Utilizamos também alguns jogos baseados na classificação David Earl Platts, que os apresenta da seguinte maneira:

Jogos de Quebra-gelo e Integração: são jogos de apresentação, abertura, com música e descontraído. Servem para unir os participantes e para estabelecer um primeiro contato. Nesses jogos, os participantes se soltam e se aquecem para o trabalho, nos intervalos e sempre que o facilitador perceber que precisa elevar o nível de energia dos participantes. Os jogos de abertura indicam para o facilitador a temperatura do grupo que joga e onde ele pode chegar ao grupo.

Jogos de toque e Confiança: após se quebrar o gelo, podemos entrar agora no objetivo da vivência, ou seja, reforçar a confiança grupal. Conquistando essa confiança já estaremos prontos para iniciarmos um trabalho que envolva o toque. O facilitador deve observar com muito cuidado o grupo que joga., pois jogos que envolvam confiança e toque são propícios para desencadear problemas afetivos.

Jogos de Criatividade e Sintonia: estimulam a imaginação, a criatividade e a intuição. São também conhecidos como jogos do autoconhecimento; é o momento de se perceber para então começar a perceber os outros participantes que jogam. A partir desses jogos, o grupo já estará totalmente sintonizado.



Jogos de Fechamento: são Jogos em que os participantes estabelecem uma ponte entre o jogo e a vida. Momento de se posicionarem em relação ao grupo e a si mesmos. (Soller, 2005, pág. 71)

## FUNÇÃO DOS PROFESSORES DURANTE A PRÁTICA

Nesta nova proposta de aula o professor ocupa uma posição de facilitador do processo, apresentando o jogo e mediando sempre que necessário, para ter sucesso, o professor precisa atuar em três posições:

1 - Facilitador: Mediando e facilitando o caminho para chegar ao resultado final, trazendo possibilidades através de dicas conversas e buscando repostas do grupo para solucionar os desafios oferecidos pelo jogo.

2 - Observador: o professor se coloca em uma posição estratégica no espaço físico, para assistir e poder fazer anotações sobre o que vem percebendo.

3 - Brincante: o professor também assume uma postura de Participante ativo do jogo, uma vez que ao participar algumas situações podem ficar mais claras, por exemplo possíveis exclusões de participante, domínio de um único participante e intenções de prejudicar o andamento do jogo. Nesta posição, o professor pode fortalecer o desenvolvimento do laço afetivo, que será essencial para avanços futuros.

Segundo Brown (1994) o facilitador deve criar um ambiente para o jogo, deve acender o fogo. Se um facilitador sugere um jogo, seco e desinteressado, o grupo possivelmente não vai responder. É preciso mostrar com alegria e entusiasmo e riso que o jogo é cooperação e celebração.

Reforçamos as palavras de Silva e Araújo (2017), um facilitador deve sempre:

- Estar atento para com a maneira em que se comunica, deixando sempre bem claro o que quer dizer;
- Ser amável-amigo no sentido de mostrar sempre solidário, amigo e companheiro;
- Acionar sua criatividade para buscar novas possibilidades, não deixando que as aulas fiquem rotineiras e os alunos percam o interesse pela proposta;
- Manter-se flexível durante o jogo, sempre que for necessário mudar, reiniciar ou simplesmente suspender a proposta;

- Manter-se alegre durante as aulas, mesmo em meio às adversidades diárias;
- Ter a sensibilidade para entender e compreender as diferentes necessidades dos educandos durante o processo;
- Ser paciente, pois é fundamental entender e respeitar o ritmo e as necessidades diversas de cada criança, para que assim consiga propiciar e acompanhar a evolução da prática. E por fim;
- Deve estar atento a todos os sentidos e expressões apresentadas no grupo durante a prática das aulas, como alegria, tristeza, prazer, desmotivação, motivação, entre outras.

## DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

No decorrer da pesquisa depois de aproximadamente seis meses, e durante esse período, em nosso planejamento, buscamos utilizar os jogos que contemplassem inicialmente a socialização do grupo.

Fizemos jogos de toque de confiança, com a intenção de propiciar um ambiente acolhedor para todos. Este tipo de jogo foi utilizado em todos os grupos.

Em seguida avançamos para os jogos com resultado coletivo nos grupos com crianças a cima de sete anos de idade, seguíamos a organização das aulas em equipes e trabalhávamos o a importância de “estar” com o outro para resolver possíveis questões apresentadas durante o jogo, sempre valorizando e buscando a participação de todos.

Por fim começamos a evoluir para os jogos cooperativos sem perdedores, onde todo grupo joga junto sendo estes utilizados para o grupo de crianças a cima de seis anos de idade, buscando a consolidação da cultura de cooperativa.

Logo em seguida passamos a buscar propostas baseadas na exposição frente ao grupo, jogos onde a criança assume papel de líder conduzindo de uma maneira divertida sem necessariamente se sentir exposta.

Para as crianças com idade abaixo de sete anos, começamos a trabalhar com jogos de criatividade e sintonia onde exploramos o faz-de-conta e apresentamos desafios motores a serem resolvidos coletivamente.

Entendemos que durante este período da vida a criança está em desenvolvimento de sua personalidade, por tanto ao oferecer jogos baseados na proposta da cooperação, estamos caminhando em busca de difundir a proposta, garantindo para todos, possibilidades iguais de participação.

É importante ressaltar que em todas as aulas aconteciam roda de conversa, em momentos variados antes, durante e depois do jogo, aonde todos tinham a oportunidade espontaneamente de colocar sua opinião sobre o que sentiu ao participar dos jogos.

## RESULTADO

Depois de aproximadamente um semestre de aula utilizando a proposta cooperativa, constatamos que os alunos que outrora não se sentiam a vontade frente a grupos em momentos de exposição, passaram a se sentir mais à vontade, mais seguros e descontraídos, sem constrangimentos para se manifestar.

A evolução continuou no segundo semestre, e logo fomos percebendo que as crianças em idades de cinco a sete anos tiveram resultados mais rápidos neste quesito e que os grupos de crianças de oito a nove anos, demoraram mais tempo, cerca de dois ou três meses a mais para evoluir neste sentido, demonstrando certa dificuldade para expressar suas opiniões em outros ambientes.

O projeto continua, estamos acompanhando o avanço das crianças durante as aulas, e em outros momentos de brincadeiras ou atividades que necessitam de exposição. Percebemos que no período de um ano aproximadamente 90% do grupo que participou dos jogos cooperativos (assistido e acompanhado) se apresentou mais disposto, e descontraído quando necessário manifestar-se ou dar sua opinião frente ao grupo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao buscar ferramentas pedagógicas que propiciem a cooperação podemos perceber que o ambiente criado pelo jogo auxiliou o desenvolvimento da inteligência interpessoal dos alunos. Acreditamos que a diminuição de pressão psicológica para sempre vencer, que as aulas propiciavam, junto com este ambiente acolhedor que é característico do Jogo Cooperativo, permitiu que os alunos com pouca propensão de falar e se colocar, o faziam de forma tranquila e despretensiosa, não deixando transparecer certo desconforto ou ainda se negarem a participar quando solicitado.

Observamos também que o educador enquanto facilitador durante o processo de apresentação, assimilação e fixação da proposta deve sempre se manter entusiasmado, mostrando prazer em sua participação nas três posições aqui citadas, quando no papel de facilitador apresentar e fazer as mediações sempre com muita alegria e disposição, quando estiver no papel de observador apontar valorizando ações positivas que acontecem no jogo e no papel de brincante estar inteiramente entregue ao jogo. Ações que seguem essa permissão possivelmente facilitará o processo de desenvolvimento da cultura cooperativa.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES. C. **As inteligências múltiplas e seus estímulos**: 14 ed. Papyrus, 2008.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como exercício de convivência. 4 ed. São Paulo: Palas Athena, 2003.
- GARDNER, H. **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: ArtMed, 1994.
- GUILHERMO, B. **Jogos cooperativos**: teoria e prática. 3<sup>o</sup> ed. Rio Grande do Sul: Sinodal, 1991.
- ALMEIDA, M. P. T. **Brincar cooperativo**: vivências lúdicas de jogos não competitivos. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.
- ORLICK, T. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1978.
- SILVA, T. A. C.; ARAUJO, C. S. **Bora brincar**: um convite à brincadeira. São Paulo: All Print, 2017.

SOLLER, R. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

\_\_\_\_\_ . **Educação física – uma abordagem cooperativa**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.