



# Co-operar é co-evoluir

Juliana Lazzarini Naddeo

Não há possibilidade de viver sem conviver (somos seres frágeis e sociais)

A missão de construir uma sociedade convival é de todos

A educação para a convivência é fundamental para a cidadania

Um modelo de convivência pressupõe: Valores, Formas de organização, Sistemas de relação, Normas para enfrentar conflitos, Modos de expressar sentimentos, Expectativas sociais e educativas, Maneira de exercer o cuidado.

## COOPERAÇÃO X COMPETIÇÃO

Brotto, 1999:

Cooperação: é um processo de interação social, cujos objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos para todos.

Competição: é um processo de interação social, cujos objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são isoladas ou em oposição umas às outras, e os benefícios são concentrados somente para alguns.

Margareth Med:

Competição: ato de procurar ganhar o que outra pessoa está se esforçando para obter, ao mesmo tempo.

Comportamento Individualista: um ato em que o indivíduo se empenha para alcançar seu objetivo, sem se preocupar com os outros.

Cooperação: ato de trabalhar em conjunto com um único objetivo, se, e somente se, as outras com as quais ela estiver ligada conseguirem atingir seus objetivos.

Rivalidade: seu objetivo mais importante é conquistar outros ou garantir que não alcancem o seu objetivo.





**CONTRA A EXCESSIVA VALORIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO E ACEITAÇÃO DA  
VIOLÊNCIA, JOGOS COOPERATIVOS !!!!!**

TODOS PODEM GANHAR E NINGUÉM PRECISA PERDER.

São jogos de compartilhar e unir pessoas, que eliminam o medo do fracasso, que reforçam a confiança em si mesmo e nos outros.

**DIFERENÇAS**

Jogos Cooperativos	Jogos competitivos
Visão que “Tem pra todos”	Visão que “só tem pra um”
Objetivos comuns	Objetivos exclusivos
Ganhar COM o outro	Ganhar DO outro
Jogar COM	Jogar CONTRA
Confiança Mútua	“Des-confiança” / Suspeita
Todos FAZEM parte	Todos À parte
Descontração / Atenção	Preocupação / Tensão
Solidariedade	Rivalidade
Diversão para TODOS	Diversão às custas de alguns
A vitória é garantida e compartilhada	A vitória é uma ilusão
Vontade de continuar jogando	Pressa para acabar com o Jogo

No jogo cooperativo, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, um solidário, e não como o temível adversário.

A pessoa quando joga COOPERATIVAMENTE aprende a se colocar no lugar do outro, diminui as manifestações de agressividade, promove boas atitudes: sensibilização, amizade, cooperação e solidariedade, facilita a aproximação, aceitação e ajuda entre os jogadores, prioriza os objetivos coletivos sobre os objetivos individuais.





### Jogo: Limão, Limão!<sup>1</sup>

**Classificação:** jogo cooperativo de inversão.

**Objetivo:** é um jogo de integração e aquecimento, no qual deve-se responder rapidamente as perguntas que forem feitas, dizendo seu próprio nome ou o nome de outros jogadores.

**Duração:** 10 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio.

**Materiais:** uma cadeira, arco ou jornal para cada aluno.

**Preparação:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é estar disposto a jogar de forma cooperativa.

**Desenvolvimento:** faz-se um círculo de cadeiras onde todos devem se sentar; uma pessoa permanecerá em pé no centro do círculo. O professor posiciona-se no centro da roda e inicia o jogo aproximando-se de alguém e dizendo-lhe o nome de qualquer uma das seguintes frutas: "morango, morango!", "laranja, laranja!", "limão, limão!" ou ainda "cesta de frutas!". Se ouvir "morango, morango!", o jogador sentado deverá dizer rapidamente o seu próprio nome. Se ouvir "laranja, laranja!", o jogador sentado deverá dizer rapidamente o nome da pessoa que se encontra à sua direita. Se ouvir "limão, limão!", o jogador sentado deverá dizer rapidamente o nome da pessoa que se encontra à sua esquerda. E se ouvir "cesta de frutas!", todos deverão levantar-se e trocar de cadeira. O professor tentará também ocupar uma cadeira. Quem não conseguir um lugar para si, permanece no centro do círculo e reinicia o jogo. Se alguém errar ao responder ou não se lembrar do nome que deve ser dito, trocará de lugar com a pessoa que está no centro.

**Recriação:** com crianças maiores, o desafio pode ser maior também; por isso, pode-se acrescentar um determinado gesto a cada fruta para que seja repetido ao mesmo tempo em que a resposta. Ex.: se o jogador ouvir "morango, morango!", ele deverá dizer o próprio nome e, ao mesmo tempo, bater palmas; se ouvir "laranja, laranja!", deverá dizer o nome da pessoa que se encontra à sua direita e, ao mesmo tempo, puxar a orelha direita e, se ouvir "limão, limão!", deverá dizer o nome da pessoa que se encontra à sua esquerda e, ao mesmo tempo, bater os pés no chão.

**Oportunidade motora/cognitiva:** exercitar a atenção, a memória e o pensamento rápido.

**Oportunidade afetivo/social:** aumentar a integração do grupo, estimular que todos se conheçam pelo nome, oferecer aos alunos a possibilidade de se divertirem e

---

<sup>1</sup> Retirado de Pedagogia da cooperação. – Brasília: Fundação Vale, UNESCO, 2013.





aprenderem com os próprios erros, bem como criar oportunidades para que todos exerçam a liderança do jogo.

**Dicas:** propor um jogo apresentando um novo elemento a cada etapa pode torná-lo ainda mais interessante e divertido. Por isso, apresentar inicialmente apenas a primeira fruta (morango) e brincar um pouco. Depois, acrescentar um por um os outros elementos, sempre o experimentando antes de introduzir o próximo.

**Reflexão no final do jogo:** qual foi a reação das pessoas diante dos erros? Alguém foi excluído nesse jogo? O que aconteceu com aquele que errou durante o jogo?

### Jogo: 1, 2, 3<sup>2</sup>

**Classificação:** jogo cooperativo.

**Objetivo:** conseguir manter a sequência de números e gestos correspondentes.

**Duração:** 10 minutos ou enquanto durar o interesse.

**Espaço:** espaço livre.

**Materiais:** sem material.

**Preparação:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é a disposição de cada um para jogar de forma cooperativa.

**Desenvolvimento:** formam-se duplas, com um componente de frente para o outro. Ao sinal do professor, a dupla inicia uma contagem de 1 a 3, alternada e rapidamente. Ou seja, o jogador A fala “1”; B fala “2”, A fala “3”, B fala “1”, A fala “2”, B fala “3”, e assim por diante. Após alguns minutos, o jogo é interrompido para trocar as duplas.

O jogo recomeça e, dessa vez, um gesto será acrescentado à fala de “1”, como, por exemplo, levantar os dois ombros ao mesmo tempo em que se pronuncia o número 1; as outras falas seguem da mesma forma. Mais alguns minutos e faz-se uma nova pausa para a troca das duplas. Ao recomeçar, acrescenta-se um novo gesto à fala “2”, bater palmas, por exemplo, mantendo-se o gesto da fala “1”. Mais a frente, outra pausa e faz-se a mesma coisa com a fala “3” acrescentando outro gesto, por exemplo, colocar a mão direita no pé esquerdo. O desafio é conseguir manter a ordem numérica e os gestos associados, do modo mais rápido possível. Quando se errar, não há problema: recomeça-se o jogo.

**Re-criação:** possibilitar que os jogadores criem movimentos e gestos para cada número.

**Oportunidade motora/cognitiva:** desenvolver a atenção e a concentração, exercitar

---

<sup>2</sup> Retirado de Pedagogia da cooperação. – Brasília: Fundação Vale, UNESCO, 2013.





a coordenação motora ampla, o tempo de reação, a perseverança e a criatividade.

**Oportunidade afetivo/social:** oferecer a oportunidade de se lidar e de aprender com os próprios erros e com os erros dos outros, de uma forma leve e divertida; vivenciar a possibilidade de se recomeçar após ter cometido um erro; exercitar a manutenção da concentração no aqui-e-agora. Reconhecer as noções de interdependência e de coexistência.

**Toques:** pode ser estimulante acelerar o ritmo do jogo para que haja muitos “erros”, pois a partir deles, também, é possível se divertir em conjunto e co-aprender a correr riscos, contando com a apoio uns dos outros.

**Reflexão ao final do jogo:** qual foi o momento mais divertido? Quem errou nesse jogo? E o que aconteceu nesse momento? Como as pessoas se sentiram após reconhecer seus erros? Errando juntos, o que o grupo aprendeu a compartilhar?

### **Jogo: Ponte de corda<sup>3</sup>**

**Classificação:** jogo cooperativo.

**Objetivo:** atravessar a “ponte de corda”.

**Duração:** enquanto houver disposição, ou até que todos os que queiram tenham jogado.

**Espaço físico:** espaço livre.

**Materiais:** uma corda náutica ou de rapel de mais ou menos 15 metros.

**Preparação:** “construir” a “ponte de corda” dobrando-a ao meio e amarrando um nó a cada meio metro (0,5m).

**Desenvolvimento:** organizar os jogadores em duas filas ao lado da “ponte de corda” uma de frente à outra. Orientá-los para que estejam com os pés plantados no chão, mantendo um na frente e outro atrás, o que oferece mais equilíbrio ao corpo. Segurar a corda por cima, de maneira que as palmas das mãos estejam viradas para baixo, e colocar as duas mãos juntas no intervalo entre os nós. Manter a cabeça inclinada para a frente, servindo de apoio para quem estiver passando sobre a ponte. A corda deve ficar bem esticada e firme. Colocar uma cadeira em cada extremidade da ponte, para servir de apoio nos momentos de subir e descer da corda. Orientar os jogadores no sentido de que, ao passar pela ponte, deverão pisar somente nos nós da corda, colocando um pé em cada um dos nós, para evitar um peso maior em um determinado elo da ponte.

**Re-criação:** pode-se experimentar utilizar mais do que uma “ponte de corda”, de modo

---

<sup>3</sup> Retirado de Pedagogia da cooperação. – Brasília: Fundação Vale, UNESCO, 2013.





a criar “caminhos” diferentes e conectados, aumentando o desafio e a diversão. Aumentar o desafio, propondo que o maior número de pessoas atravesse a “ponte de corda”, em um período de tempo pré-determinado.

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar o equilíbrio, a força, a resistência e a determinação.

**Oportunidade afetivo/social:** exercitar a confiança no(s) outro(s) e em si mesmo. Estimular o exercício da empatia, a partir da vivência de diferentes papéis no mesmo jogo. Praticar a tolerância e o respeito às diferenças.

**Dicas:** estimular o exercício do cuidado de uns com os outros, pela atitude de servir a quem estiver passando sobre a corda.

**Reflexão ao final do jogo:** como foi passar sobre a “ponte de corda”? Como as pessoas se sentiram ao descobrir que podiam confiar em seus colegas? Em que outras ocasiões elas precisarão confiar nas pessoas? Elas se lembram de alguma situação vivida no esporte em que a confiança mútua foi importante?



#### Jogo: Corrida Pô<sup>4</sup>

**Classificação:** jogo de inversão.

**Objetivo:** atingir o outro lado da quadra, sendo preciso, para isso, vencer os jogos de jo-quem-pô.

**Duração:** 20 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio.

**Materiais:** giz branco, fita crepe e/ou cordas.

**Preparação:** é necessário que, antes da realização deste jogo, todos saibam jogar jo-quem-pô (também conhecido como pedra, papel e tesoura). Desenhar, no espaço escolhido, as linhas de jogo.

---

<sup>4</sup> Retirado de Pedagogia da cooperação. – Brasília: Fundação Vale, UNESCO, 2013.







lado da quadra, passa-se a fazer parte do outro grupo. Após alguns minutos de jogo, o placar provavelmente passará a ser algo secundário, e o prazer de jogar e de brincar se torna o foco principal. Pode-se ainda desenhar mais linhas, aumentando a participação simultânea dos jogadores.

**Reflexão no final da aula:** o que as pessoas aprenderam com esse jogo? Qual grupo venceu o jogo? E qual é o próprio grupo? O que acontecia com a pessoa quando perdia o jo-quem-pô? Alguém é excluído ou rejeitado por perder o jogo?

### Jogo: Amigos de Jó<sup>5</sup>

**Classificação:** jogo cooperativo de resultado coletivo.

**Objetivo como-um:** deslocar todo o grupo na mesma cadência, realizando os movimentos sugeridos e formando uma espécie de “balé brincalhão”.

**Duração:** 20 minutos ou o suficiente para administrar a adequação rítmica.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio.

**Materiais:** giz branco ou arcos de plástico.

**Preparação:** desenhar círculos no chão (ou utilizar os arcos) em número igual ao de jogadores, dispostos em um grande círculo.

**Desenvolvimento:** cada jogador ocupa um círculo. A conhecida música tradicional “Escravos de Jó” é cantada por todos, com algumas modificações:

Versos da música	Coreografia
Amigos de Jó, jogavam caxangá	Quatro pulos simples, em que cada um pula para os círculos que estão à sua direita;
Tira, põe, deixa ficar	Tira - os alunos pulam para o lado de fora do círculo; Põe - os alunos volta para dentro do círculo; deixa ficar- os alunos permanecem no círculo, agitando os braços erguidos;
Festeiros com festeiros fazem zigue, zigue, zá	festeiros com festeiros- dois passos simples, em que cada um pula para os círculos que estão à sua direita; fazem zigue, zigue, zá - começa com o primeiro passo à frente, o segundo voltando e o terceiro novamente para a frente.

<sup>5</sup> Retirado de Pedagogia da cooperação. – Brasília: Fundação Vale, UNESCO, 2013.





O grupo faz uma coreografia ao mesmo tempo em que canta a música. A cadência das passadas está marcada pelas sílabas destacadas em negrito nos trechos abaixo:

**Re-criação:** quando o grupo já estiver sincronizando o seu ritmo, o professor pode propor que os participantes joguem em pares. Nesse caso, o número de círculos no chão deve ser igual à metade do número de jogadores; os participantes ocupam um círculo e ficam um ao lado do outro, dando uma das mãos. Além disso, quando o grupo cantar “tira”, o par pula para fora do círculo, um para cada lado e sem soltar as mãos.

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar o ritmo, a noção espacial e a concentração.

**Oportunidade afetivo/social:** vivenciar o trabalho em equipe, reconhecendo a parceria e o respeito necessários para caminhar junto com o outro em harmonia. Estimular a possibilidade de observar os erros e os acertos com a presença da diversão.

**Dicas:** este jogo exige certa concentração do grupo; por isso, é prudente começar devagar e, se o grupo for respondendo bem ao desafio, sugerir o aumento da velocidade. Se o grupo como um todo não estiver conseguindo estabelecer um ritmo, o professor pode oferecer espaço para que todos percebam onde está a dificuldade e proponham soluções. É preciso ficar atento e aproveitar a oportunidade para reconhecer as lideranças mais fortes do grupo, que podem surgir durante o jogo.

**Reflexão no final do jogo:** o que aconteceu durante o jogo? Que dificuldades o grupo encontrou? Esse grupo já vivenciou essas mesmas dificuldades antes? Que aprendizado as pessoas estão levando dessa experiência?

### **Jogo: o rabo do dragão<sup>6</sup>**

**Classificação:** jogo cooperativo de inversão.

**Objetivo:** queimar o "rabo do dragão".

**Duração:** enquanto houver animação.

**Espaço físico:** quadra esportiva, pátio ou similar.

**Materiais:** duas bolas leves (importante para evitar machucar os outros com boladas fortes).

**Preparação:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é a disposição de cada um para jogar de forma cooperativa

**Desenvolvimento:** formar um grande círculo, tendo, inicialmente, um aluno com uma

---

<sup>6</sup> Retirado de Pedagogia da cooperação. – Brasília: Fundação Vale, UNESCO, 2013.





bola na mão. No centro do círculo, estão dois alunos, um atrás do outro, representando o dragão, que tem uma "cabeça" (o aluno que está na frente) e um "rabo" (o aluno que está atrás segurando na cintura do que está na frente). Inicia-se o jogo com os alunos que estão no círculo, passando a bola entre si para, sem sair do lugar, tentar lançar a bola e queimar o "rabo do dragão" (o bumbum de quem está atrás). O dragão tenta proteger o próprio "rabo", mas não é permitido separar a "cabeça" do "rabo", ou seja, o aluno que representa o "rabo" deve manter sempre as mãos na cintura do quem é a "cabeça". Quando alguém do círculo queimar o "rabo do dragão", esse aluno irá para o centro e se transformará em "rabo"; quem era o "rabo", se tornará "cabeça" e, por sua vez, quem era a "cabeça" retorna ao círculo e passa tentar "queimar" o "rabo do dragão". E assim recomeça-se o jogo.

**Re-criação:** interdependente do grau de habilidade da turma, pode-se utilizar duas ou mais bolas para dinamizar ainda mais a atividade; colocar dois dragões (duas duplas) no centro; conforme o jogo evolui, pode-se sugerir que se o dragão - ou seja, o aluno que é a "cabeça", porque tem as mãos livres – conseguir pegar a bola, a dupla que é dragão escolhe outra dupla do círculo para trocar de lugar.

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras fundamentais de equilíbrio (esquivar, agachar, levantar), habilidades motoras de manipulação (arremessar, lançar no alvo, receber), a noção espacial, o ritmo, a coordenação e a visão periférica.

**Oportunidade afetivo/social:** exercer a troca de papéis, vivenciar a empatia (colocar-se no lugar do outro), promover o respeito mútuo e o cuidado com o outro.

**Dicas:** este jogo oferece uma excelente oportunidade para se perceber a importância da empatia como reguladora de atitudes e comportamentos no jogo, de modo a evidenciar a compreensão que, mesmo fazendo parte de times diferentes (círculo e dragão), todos fazem parte de uma mesma comum-idade de aprendizagem, pois a dinâmica do jogo faz que os papéis sejam continuamente intercambiados, o que ajuda a perceber por meio da prática que, ao invés de existirem adversários, todos são solidários.

**Reflexão:** o que as pessoas aprenderam hoje? Quando foi a última vez que as pessoas se colocaram no lugar do(s) outro(s)? Que diferenças podem existir na maneira de se jogar outros jogos?

## CAMPO MINADO<sup>7</sup>

**Objetivo do jogo:** Cruzar um campo minado, representando por uma matriz de linhas e colunas, cujas células podem conter uma "bomba". Caso a pessoa que faz a tentativa de travessia pise em uma célula que contém uma mina explosiva, será

---

<sup>7</sup> Fonte: Jogo apresentado por Luciano Lannes no capítulo: Gestão Participativa e Cooperação - Uma Ferramenta de Democratização da Relações Interpessoais no livro: Jogos Cooperativos nas Organizações, editado pelo SESC. Edição 8 de Março de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 11



informada pelo facilitador. O jogo termina quando o grupo descobre o caminho correto e todos conseguem atravessa.

**Propósito:** Desenvolver o trabalho em equipe, a comunicação e a habilidade de planejar. O grupo somente alcançará o outro lado do campo minado, caso aprenda com as próprias experiências, e se estas experiências foram acumuladas, incorporadas e transmitidas para os integrantes do grupo no momento apropriado. Este jogo permite também vivenciar a diferença entre conhecer a saída do campo estando do lado de fora, e como a situação parece mudar completamente quando se está atravessando o campo, necessitando da ajuda dos outros integrantes do grupo. O sucesso do grupo depende do sucesso de cada pessoa, e o sucesso de cada pessoa, depende do apoio que cada um receber do grupo.

**Recursos:** Fita Crepe, Folha contendo o mapa do campo minado, Apito

**Número de participantes:** Este jogo torna-se interessante quando exercitado a partir de 10 pessoas. Com grupos acima de 40 pessoas, pode se tornar um pouco demorado e causar desinteresse pela formação de sub-grupos.

**Duração:** Com um grupo de cerca de 20 pessoas, não costuma demorar mais de trinta minutos.

**Descrição:** O facilitador conduz o grupo para o local onde o chão foi antecipadamente demarcado com fita crepe. Todos os membros do grupo são convidados a ficar após uma linha que marca o início do campo minado.

**Instruções ao grupo:** Vocês deverão atravessar este campo minado, uma pessoa de cada vez. Quando a pessoa que está na travessia pisar em uma mina, o facilitador irá soar o apito, que simboliza a explosão da mina. A pessoa que "sofreu" a explosão, deverá voltar para junto do grupo e oportunamente tentar novamente a travessia.

Durante o jogo, o grupo não poderá falar, podendo, entretanto, emitir sons. É permitindo andar uma célula de cada vez, e sempre para uma célula adjacente. O grupo terá cinco minutos iniciais, quando poderão falar, para elaborar a estratégia a ser adotada durante a travessia.

O grupo terá um tempo definido para efetuar a travessia de todos os integrantes. Um exemplo de caminho pode ser visto na tabela abaixo:

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				





O caminho correto neste exemplo é dado pelas células: A1, B2,B3, C4,B5.

**Dicas:** O jogo deve ser conduzido em silêncio, podendo o grupo utilizar sinais físicos ou sonoros previamente combinados. Entretanto, é normal que as pessoas deixem escapar algumas palavras. Neste momento, o focalizador deve paralisar o jogo e lembrar a regra. Não é aconselhável instituir uma punição para o caso de pessoas que falem. Quando algumas pessoas insistirem em falar, o facilitador deve novamente paralisar o jogo e colocar a questão para o grupo, pedindo que eles resolvam a questão.

### QUEIMADA MALUCA<sup>8</sup>

**Objetivo:** queimar, não ser queimado e salvar seus colegas. As crianças terão oportunidades de jogar tentando manter o jogo vivo. Para isso poderão ou não manter os colegas jogando.

**Propósito:** Colocar as crianças frente a frente com a sensação de vencer ou colaborar. As crianças estarão avaliando seu desenvolvimento de acordo com o equilíbrio do jogo.

**Recursos:** Uma bola de meia e giz.

**Número de participantes:** Pode ser jogado com diferente número de crianças, sendo maior que 10 para maior motivação. Caso seja um grupo muito grande (40) pode-se usar 2 bolas.

**Duração:** Normalmente 20 a 30 minutos.

**Descrição:** Todas as crianças deverão ficar em um espaço suficientemente grande para que todos possam correr e se deslocar sem grandes riscos de choque. Elas receberão um pedaço de giz e anotarão no chão ou na parede, seu nome a letra Q (queimei), a letra M (morri) e a letra S (salvei). O professor joga a bola de meia para o alto e está dado o início. Pode-se colocar uma música para acompanhar o jogo. A criança que pegar a bolas, poderá no máximo dar 3 passos para arremessar a bola nos colegas. Caso ela queime alguém este deverá marcar o que houve e depois ficará sentado no lugar. A criança que atirou também deverá marcar que conseguiu queimar o colega. Para salvar bastará que a criança deixe de JOGAR NO OUTRO e passe para quem estiver sentado (JOGAR PARA O OUTRO). Esta, então, poderá levantar e continuar jogando. Todos os acontecimentos deverão ser anotados para futura análise e discussão em grupo.

**Dicas:** Este jogo é muito bom para que o professor possa avaliar o comportamento real de seu aluno. É possível detectar crianças mais cooperativas (salvam mais), mais

---

<sup>8</sup> Edição 9/10 de Abril/Maio de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 21 Criado por Carlos Eduardo Pereira Rodrigues.





competitivas (salvam menos), crianças que fazem parcerias, e trazendo com isso a oportunidade de fazê-los VER. É necessário que o professor proporcione o momento de debate, com tranquilidade, para ouvir os comentários e fazer as possíveis colocações. O professor poderá fazer o jogo sem a marcação e depois colocá-la para eles possam avaliar. É importante colocar que existem diferentes crianças jogando e elas têm a liberdade de serem verdadeiras. Não podemos impor as atitudes e sim mostrar os diversos caminhos que elas podem seguir.

