

OS JOGOS COOPERATIVOS: UMA PROPOSTA INTERDISCIPLINAR DO PROJETO DE EXTENSÃO E INCLUSÃO SOCIAL

Cooperative Games: an interdisciplinary Extension Project proposal and social inclusion

Andréa Alves Lustoza¹

Márcia Aguiar França²

Paula Gonçalves de Andrade³

Viviane Alberta Fernandes Gonçalves⁴

Resumo: O referido artigo apresenta os resultados de uma experiência pedagógica a partir do componente curricular Educação Física, realizada em 2015 e 2017, via projeto de extensão, executados pelos Docentes e os Técnicos em Assuntos Educacionais – TAES do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, *Campus* São Gabriel da Cachoeira, na rede pública de ensino. Trata-se dos Jogos Cooperativos como proposta metodológica interdisciplinar e de inclusão social. O público - alvo do referido projeto foram os discentes, indígenas e não indígenas, dos cursos integrados do *Campus*, dos anos finais do ensino fundamental das Escolas Estaduais, localizadas nos bairros periféricos da cidade (Dabarú e Miguel Quirino). O objetivo do projeto foi de trabalhar os jogos cooperativos como instrumento interdisciplinar na educação, integrando conhecimentos de diferentes áreas a partir da área de Linguagens e Códigos, do componente curricular Educação Física, com vistas à criação de oportunidades para o aprendizado cooperativo satisfatório, interação e desenvolvimento psicossocial. A metodologia consistiu em planejar as atividades a partir da seleção e confecção de alguns tipos de jogos de mesa, em formato gigante, com readaptação das regras desses jogos e utilizando o próprio corpo humano dos discentes como peças do jogo. A equipe envolvida no projeto desenvolveu as ações no ginásio poliesportivo do *Campus*, reunindo o público externo. Pelo dinamismo, criatividade e integração de docentes e discentes, o referido projeto vem sendo redimensionado com um enfoque indígena para ser desenvolvido nas Escolas Indígenas, valorizando as práticas culturais.

Palavras-chave: Educação Física. Jogos Cooperativos. Inclusão Social.

Abstract: *This article presents the results of a pedagogical experience from Physical Education curriculum component, realized in 2015 and 2017,*

¹Especialista em Turismo e Gestão Territorial, Docente, Instituto Federal do Amazonas, *Campus* São Gabriel da Cachoeira – IFAM/CSGC. andrea.alves@ifam.edu.br

²Ensino Médio, Técnica em Assuntos Educacionais, Instituto Federal do Amazonas – IFAM/CSGC. marcia.franca@ifam.edu.br

³Especialista em Educação Tecnológica de Jovens e Adultos – PROEJA, Técnica em Assuntos Educacionais, Instituto Federal do Amazonas – IFAM/CSGC. paula.goncalves@ifam.edu.br

⁴Especialista em Gestão Escolar, Pedagoga, Instituto Federal do Amazonas – IFAM/CSGC. viviane.goncalves@ifam.edu.br

through an extension project, carried out by the Teachers and the Technicians in Educational Affairs - TAES of the Federal Institute of Education, Science and Technology of Amazonas, Campus São Gabriel da Cachoeira, in the public school system. These Cooperative Games are an interdisciplinary methodological proposal and social inclusion. The target audience of these projects were students, indigenous and non - indigenous of the Campus integrated courses: (Dabarú and Miguel Quirino). The aim was to work cooperative games as an interdisciplinary instrument in education, integrating knowledge from Languages and Codes different areas and Physical Education, with a view to create opportunities for satisfactory cooperative learning, interaction and psychosocial development. The methodology consisted in planning the activities from the selection and preparation of some types of table games, in giant format, with game rules readjustment and using students as pieces of the game. The team involved in the project developed the actions in the campus multi-gymnasium, bringing together the external public. Due to teachers and students dynamism, creativity and integration, this project had a redesign to an indigenous approach for Indigenous Schools, valuing cultural practices.

Keywords: *Physical Education. Cooperative Games. Social Inclusion.*

INTRODUÇÃO

Esse artigo trata da realização de 02 (dois) projetos de extensão no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas - IFAM, *Campus* de São Gabriel da Cachoeira em parceria com escolas da rede pública estadual de ensino do município: Os projetos “Os Jogos Cooperativos IFAM x Escola Estadual Sagrada Família” e “Os Jogos Cooperativos como Instrumento Interdisciplinar de Educação”.

A execução dos Projetos foi motivada pela reflexão das práticas pedagógicas; pela necessidade de melhorar a metodologia de ensino nas atividades de Educação Física no *Campus* de São Gabriel da Cachoeira, tendo em vista que essa proposta contribuiria para a aprendizagem dos discentes, fortaleceria a relação e interação social entre os discentes e a comunidade local.

Nas 02 (duas) versões dos projetos utilizaram-se alguns Jogos: Jogos de Tabuleiro que foram construídos no tamanho gigante, como o Xadrez, Jogo da Velha, Dama, Ludo, Banco Imobiliário; os Jogos de Raciocínio Lógico, bem como a utilização de um brinquedo “carrinho de rolimã”. Todos os jogos mencionados foram desenvolvidos considerando os conteúdos trabalhados de forma interdisciplinar com as disciplinas de Educação Física, Matemática, Administração e Informática, ou seja, as diferentes disciplinas deram suas contribuições na compreensão de cada atividade e responderam às dúvidas que foram surgindo, nas situações e problemas.

Para a realização das atividades, os docentes e TAES do *Campus* e das Escolas Estaduais envolvidas se empenharam na quadra poliesportiva. O ambiente escolhido tornou-se atrativo e por ser amplo atendeu as necessidades esperadas. Os discentes do *Campus* e das Escolas tiveram a oportunidade de vivenciar uma experiência extraclasse, intercolegial e do ponto de vista didático-pedagógico motivadora e interdisciplinar, sob o viés da cooperação.

CARACTERIZAÇÃO DA REGIÃO

O Município de São Gabriel da Cachoeira pertence ao Alto Rio Negro e está localizado a noroeste do Estado do Amazonas. O seu formato lembra a cabeça de um cachorro, como regionalmente é conhecido. Segundo o IBGE (2016), a sua extensão territorial é de 109.181,240 km² e sua área faz fronteira com Venezuela e Colômbia. A população do município está estimada em 44.553 habitantes (2017).

De acordo com o mapa-livro que trata do perfil étnico atualizado dos “Povos Indígenas do alto e médio rio Negro”, São Gabriel da Cachoeira possui 23 etnias pertencentes a quatro troncos linguísticos (Tukano Oriental, Aruak, Maku e Yanomami) e distribuídos nas principais calhas de rios: Negro, Waupés, Tiquié, Içana, Xié, Cubate e Curicuriari. Em 1996, no Mapa-livro foram registrados 340 comunidades e 392 sítios indígenas, sem contar com 66 comunidades que estariam fora de terras indígenas demarcadas. Pela diversidade cultural, a “Cabeça do Cachorro” é conhecida como o Município mais indígena do Brasil.

Na Sede do município o percentual de habitantes é menor, mas ainda assim predominam diversas etnias.

A DINÂMICA DOS JOGOS COOPERATIVOS: INCLUSÃO SOCIAL E INTERDISCIPLINARIDADE

Os referidos projetos foram inspirados em prol da melhoria das práticas pedagógicas do Componente Curricular de Educação Física, numa perspectiva interdisciplinar.

Fazenda (1993, p.31), ao caracterizar a interdisciplinaridade:

(...) Em termos de interdisciplinaridade ter-se-ia uma relação de reciprocidade, de mutualidade, ou, melhor dizendo, um regime de co-propriedade, de interação, que irá possibilitar o diálogo entre os interessados. A interdisciplinaridade depende então, basicamente, de uma mudança de atitude perante o problema do conhecimento, da substituição de uma concepção fragmentária pela unitária do ser humano.

Nesse sentido o Jogo é parte do conteúdo programático do Componente Curricular de Educação Física, um elemento agregador e atrativo.

O jogo tem feito parte de diferentes sociedades (indígenas e não indígenas), repassados de geração em geração, criados e reinventados, sempre na perspectiva de entretenimento. Os jogos trazem consigo atitudes, regras e condutas permeadas por enfoques socioculturais e de relações humanas.

A partir dessa reflexão, o jogo surge como uma estratégia de estabelecer o diálogo, a interação e a cooperação, vistos como meios favoráveis para a aprendizagem.

Em se tratando dos jogos cooperativos, vale salientar que, não se constituem de uma prática inovadora, pois de acordo com as literaturas existentes, os jogos cooperativos surgiram há muito tempo.

De acordo com Orlick (1989), tiveram início há milhares de anos, pela união de membros das comunidades tribais, em cerimônias de celebração da vida. Sendo um dos mais importantes teóricos que abordam a temática, Orlick constatou que os jogos reproduziam a estrutura social, refletindo valores da sociedade. Suas observações foram pertinentes acerca da cultura ocidental e o uso dos jogos cooperativos, pois para o autor, a ética competitiva e o individualismo são valorizados e perpetuados pela sociedade e, conseqüentemente, pelo sistema educacional. Os aspectos relativos à

convivência em grupo, de forma harmoniosa, produtiva e cooperativa, apresentam-se como aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas no contexto educacional, independentemente do campo específico do saber.

Às unidades de ensino cabem construir projetos de ensino, de extensão que visam aproximar as áreas de conhecimentos, facilitando ao discente a compreensão das ciências (de forma prazerosa) e mais próximo à realidade dos discentes.

Nesse contexto, através dos projetos desenvolvidos no *Campus* de São Gabriel da Cachoeira buscou-se distanciar o máximo o “espírito de competição”, a ideia de vencedor e perdedor; de que só vence o melhor! O enfoque esteve na participação prazerosa e coletiva, no esforço dos discentes, no apoio dos docentes, na aproximação entre as escolas da rede pública de ensino Sagrada Família e Irmã Inês Penha com o IFAM/CSGC; nas relações interculturais, pois os jogos cooperativos possuem um caráter motivador e agregador, o que facilitou a interação social dos discentes indígenas e não indígenas.

Para uma compreensão sobre o sentido que os Jogos Cooperativos trariam como contribuição, encontrou-se as definições entre cooperação e a competição:

“A principal diferença entre cooperação e competição é que no primeiro todos cooperam e ganham, eliminando-se o medo do fracasso e aumentando-se a auto-estima e a confiança em si mesmo. Ao passo que, no segundo, a valorização e o reforço são deixados ao acaso ou concedidos apenas ao vencedor, o que gera frustração, medo e insegurança. Entretanto, ainda que a cooperação e a competição sejam processos distintos, é possível que elas coexistam e se entrelacem no desenvolvimento de um mesmo jogo.” Orlick (1989,p.118)

As atividades desenvolvidas nos Projetos de Jogos Cooperativos estiveram alicerçadas

na cooperação como proposta de inclusão dos discentes; de desmistificar e superar a ideia de competição; de promover o conhecimento através da contribuição de diferentes áreas, bem como a integração dos atores envolvidos.

O Projeto contou com a inserção de 160 (cento e sessenta) discentes das 03 (três) instituições de ensino envolvidas: IFAM/CSGC e Escolas Estaduais Sagrada Família e Inês Penha. 90% desses discentes eram indígenas e 10% não indígenas, a faixa etária deles variando entre 11 a 18 anos, frequência regular nas turmas dos 9º anos do Ensino Fundamental e do Ensino Médio do IFAM/CSGC.

As instituições de ensino da sede do município atendem na sua maioria discentes indígenas pertencentes às etnias Baré, Tukano, Baniwa, Desana, Tariana, Wanano, Piratapuya, Werekena, Yanomami, dentre outras. É uma característica marcante, principalmente a utilização de suas línguas e práticas culturais.

Das cinco Escolas Estaduais localizadas na sede do município, somente duas escolas foram contempladas no Projeto de Extensão e o processo de seleção envolveu a localização das mesmas. Priorizaram-se as Escolas situadas nos bairros periféricos da cidade: Dabarú e Miguel Quirino, áreas consideradas de riscos sociais e oriundas de famílias de renda baixa.

METODOLOGIA

Os Projetos desenvolveram-se em três fases:

Mapeamento das escolas e elaboração do projeto.

Destacamos que ocorreram os contatos prévios com os coordenadores do Departamento de Desenvolvimento Educacional do *Campus* com o intuito de

destacar a importância e relevância do projeto. Na sequência intensificou-se as visitas às Escolas Estaduais Sagrada Família em 2015 e a Escola Estadual Irmã Inês Penha em 2016, firmando as parcerias, definição das datas, traslado dos alunos, alimentação, contrapartida e colaboradores, ou seja, formando a Equipe Cooperativa formada por servidores do IFAM/CSGC, composta por TAES, Docentes e Discentes. A definição do público-alvo foi feita pela equipe pedagógica das escolas e do projeto.

Execução do Projeto - Diagnóstico e Desenvolvimento.

As atividades iniciaram com o traslado dos alunos das escolas para o Ginásio do *Campus* e seu retorno. A equipe de trabalho foi apresentada e declarada as boas vindas. A parte, enquanto os discentes se interagem, ocorreu a distribuição dos trabalhos com os professores dos Componentes Curriculares: Educação Física, Matemática, Administração e Informática. Breve orientação sobre a Relação interdisciplinar e sobre as atividades: os jogos de tabuleiro em formato gigante (xadrez, ludo, dama, banco imobiliário, jogo da velha, jogos de raciocínio lógico e jogo de carrinho de rolimã), como também, a forma de participação, utilização dos materiais, regras e variação de cada jogo. Ainda nesse início foram aplicação de 02(dois) questionários: o Diagnóstico para conhecer o perfil dos discentes e de Motivação para as Atividades Desportivas – QMAD versão traduzida e adaptada da versão original Participacion Motivacion Questioner – PMQ.

Organização, Compilação e Tabulação dos Dados, registros fotográficos.

Todo o material utilizado foi recolhido e armazenado para futuras utilizações; quanto aos dados coletados foram compilados de acordo com a individualidade de opinião dos entrevistados, tendo em vista que as questões

eram fechadas, de múltiplas escolhas e na sequencia armazenados nas pastas dos computadores da coordenadora do projeto e na Coordenação de Extensão do IFAM/CSGC. O registro fotográfico do projeto foi executado pela chefia de gabinete e o Técnico em Audiovisuais do *campus*, que por sua vez elaborou um vídeo de divulgação do projeto em sua edição 2015, disponível no site do IFAM. Esse material está armazenado na Coordenação de Extensão.

AS DIFERENÇAS OCORRIDAS EM CADA PERÍODO

No primeiro projeto os jogos de tabuleiro gigante utilizados foram: Dama, Xadrez, Ludo e Jogos de Psicomotricidade.

Figura 1: Jogos de Tabuleiro Gigante – Dama e Ludo.



Fonte: Próprio autor, 2015

Já no segundo projeto, os Jogos de Tabuleiro Gigantes utilizados foram: Dama, Ludo, Xadrez, Jogo da Velha, Banco Imobiliário e o brinquedo Carrinho de Rolimã.

Figura 2: 2º Ano de Informática Integrado 2016.



Fonte: Próprio autor, 2016.

Figura 3: Jogo de Tabuleiro Gigante - Xadrez.



Fonte: Próprio autor, 2016

Os principais desafios foram:

1. A distância das escolas parceiras;
2. A Confecção dos tabuleiros gigantes, tendo em vista o recurso insuficiente; e
3. Dificuldades dos discentes com relação à atenção e concentração quando exigido.

As principais conquistas foram:

1. A integração das escolas envolvidas;
2. O envolvimento e a participação dos discentes e servidores das instituições envolvidas; e
3. A facilidade de trabalhar o Jogo como elemento interdisciplinar.

A INTERDISCIPLINARIDADE NOS JOGOS COOPERATIVOS

O quadro interdisciplinar abaixo sintetiza a ação dos Jogos cooperativos no componente curricular Educação Física, a partir do Eixo Esporte que contempla a temática dos Jogos de Tabuleiro e integra os conhecimentos necessários para a cooperação.

Tabela 1: Componente Curricular – Educação Física

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA	
EIXO: ESPORTE	
CONTEÚDO: Jogos Cooperativos - Jogos de Mesa: dama, xadrez, ludo, jogo da velha, banco imobiliário, jogos de psicomotricidade e o brinquedo carrinho de rolimã.	
COMPETÊNCIAS E HABILIDADES TRABALHADAS: Competência: Compreender e usar a linguagem corporal como relevante para a própria vida, integradora, social e formadora de identidade. Habilidades: >Reconhecer o corpo como elemento de ligação , de interação social com o grupo. > Estimular os movimentos corporais considerando os limites de desempenho e as alternativas de adaptação para diferentes indivíduos; > Trabalhar os aspectos Cognitivos e o raciocínio lógico. As três habilidades foram desenvolvidas a partir das regras de cada jogo, da velocidade de reação e a noção do espaço e tempo.	
COMPONENTES CURRICULARES INTEGRADORES: CONTEÚDOS	
EDUCAÇÃO FÍSICA	Jogos de Mesa: Dama, Xadrez, Ludo, Jogo de Velha, Banco Imobiliário, Jogos de Psicomotricidade e o brinquedo Carrinho de Mão.
MATEMÁTICA	Raciocínio lógico. com cálculos matemáticos.

INFORMÁTICA	Princípios básicos da informática.
ADMINISTRAÇÃO	Educação Financeira e Economia.

Fonte: Próprio autor, 2017

Buscando compreender alguns elementos da relevância do projeto, na etapa diagnóstica, foi aplicado um questionário em um único momento, individualmente para um grupo de discentes que participaram das atividades (ver tabela 2).

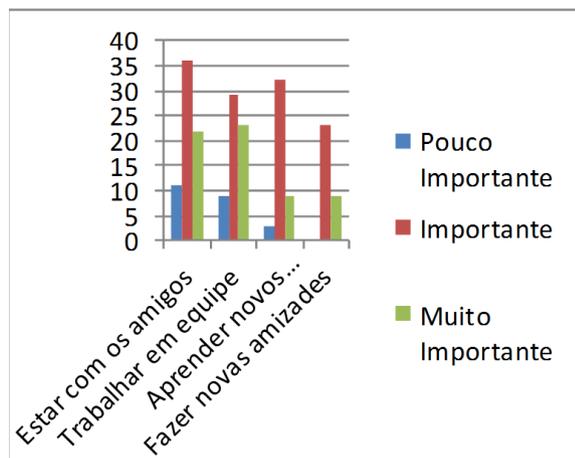
Tabela 2: Questionário de Motivação para as Atividades Desportivas – QMAD versão traduzida e adaptada da versão original Participacion Motivacion Questioner – PMQ.

Códigos: Importante 01, Importante 03, Pouco Importante 02, Muito Importante 04 e Totalmente Importante 05.
PERGUNTAS
1. Estar com os amigos;
2. Ganhar;
3. Viajar;
4. Trabalhar em equipe;
5. Aprender novas técnicas;
6. Fazer novas amizades;
7. Receber prêmios;
8. Fazer exercícios;
9. Entrar em competição;
10. Pertencer a um grupo;
11. Atingir um nível esportivo mais elevado.

Fonte: Próprio autor, 2017

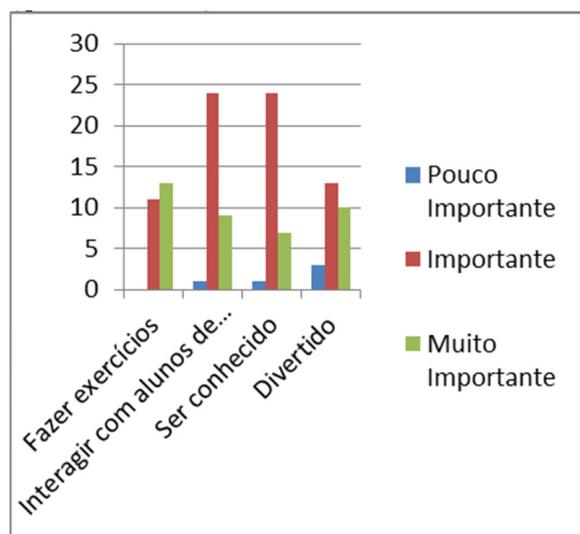
Foram aplicados 122 (cento e vinte e dois) questionários para os discentes da Escola Estadual Sagrada Família e do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas - IFAM, *Campus* de São Gabriel da Cachoeira. Os dados compilados apresentaram um quantitativo de respostas que prevaleceu o código “importante”, conforme o panorama geral nos Gráfico 1 e 2.

Gráfico 1: Grau de importância da participação dos discentes no projeto Jogos Cooperativos (questitos de 1 a 4).



Fonte: Próprio autor, 2017.

Gráfico 2: Grau de importância da participação dos discentes no projeto Jogos Cooperativos (questitos de 5 a 8).



Fonte: Próprio autor, 2017.

Nesse gráfico foram detectados outros elementos do grau de importância que não havia no questionário diagnóstico, mas que provavelmente vivenciados durante a participação dos discentes durante as atividades, eles acrescentaram.

A Relação interdisciplinar dos Componentes Curriculares Educação Física, Administração e Informática será discutida e esgotada todos os aspectos em edições de aprofundamento sobre o assunto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, os jogos cooperativos contribuem para a promoção de ações e relações educativas solidárias, colaboram na diminuição das barreiras emocionais e estreitam as distâncias que possam existir entre as pessoas e os grupos, incentivando que essas ideias extrapolem o próprio ambiente escolar. A interdisciplinaridade por sua vez ordenou os conteúdos e agregou os conhecimentos que estiveram em foco de forma concreta, pois a prática dos jogos cooperativos nas escolas possibilita, assim, o desenvolvimento dos conhecimentos interligados e das habilidades sociais, contribuindo para que os indivíduos se tornem agentes na construção de uma sociedade mais justa e fraterna, sendo capazes de trabalhar juntos para alcançar objetivos que beneficiem o coletivo. Nesse sentido, as proposições dos jogos cooperativos traduzem-se em uma única finalidade: a formação do cidadão.

AGRADECIMENTOS

A Deus o criador e cuidador do mundo. Aos colegas do IFAM/CSGC, aos Gestores, Docentes e Discentes das escolas estaduais parceiras.

REFERÊNCIAS

- COSTA, Mário. **O projeto**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008. p. 210-298.
- FAZENDA, Ivani C. **Interdisciplinaridade: Um projeto em parceria**. São Paulo: Loyola, 1993.
- HUNT, Peter. **Crítica e literatura infantil**. In: PRAT, Marcos (Org.) *Crítica, teoria e literatura infantil*. São Paulo: Ática, 2010. p. 15-55.
- ORLICK, Terry. **Vencendo a Competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.