

**UNIVERSIDADE METODISTA DE PIRACICABA  
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**JOGOS COOPERATIVOS E JOGOS COMPETITIVOS:  
MANIFESTAÇÕES DE SUAS CARACTERÍSTICAS  
EM UM AMBIENTE EDUCATIVO**

**SIMONE CASTRO DOS SANTOS**

**PIRACICABA, SP**

**2017**

**JOGOS COOPERATIVOS E JOGOS COMPETITIVOS:  
MANIFESTAÇÕES DE SUAS CARACTERÍSTICAS  
EM UM AMBIENTE EDUCATIVO**

**SIMONE CASTRO DOS SANTOS**

**ORIENTADORA: PROFA. DRA. IDA CARNEIRO MARTINS**

**Dissertação apresentada à Banca Examinadora do  
Programa de Pós-Graduação em Educação da  
UNIMEP como exigência parcial para obtenção do  
título de Mestre em Educação – Práticas Educativas e  
Relações Sociais no Espaço Escolar e não Escolar.**

**Piracicaba**

**2017**

**BANCA EXAMINADORA**

**Orientadora:** Profa. Dra. Ida Carneiro Martins

**Titular 1:** Profa. Dra. Cínthia Lopes da Silva

**Titular 2:** Prof. Dr. Roberta Cortez Gaio

## DEDICATÓRIA

Dedico este estudo a todos que já tiveram um momento de dificuldade na vida, mas que em meio ao *game over*, buscaram uma forma de superação e encontraram um *play again*.

## AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP) e ao corpo docente do Núcleo de Estudo e Pesquisa em “Práticas Educativas e Relações Sociais no Espaço Escolar e não Escolar”.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão da bolsa que tornou possível esta pesquisa.

À minha orientadora Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ida Carneiro Martins, respeitosamente conhecida como Tita, obrigada pelas orientações, auxílio na organização desta pesquisa e os conselhos de vida *“Quando você me procurou, vi uma mulher forte, então nada de mi mi mi ...”*. Obrigada por assumir um compromisso comigo, quando eu não acreditava mais.

Aos meus companheiros de pesquisa César, Luís Carlos, Andrea e Bianca. Por cada sorriso, suor e lágrima compartilhado. Em especial ao querido César, que conseguiu ultrapassar as fronteiras da pesquisa, se tornando um grande amigo, você foi uma das pessoas que me ajudaram a trazer minha poesia adormecida de volta.

Ao Instituto Formar de Aprendizagem Profissional, por todo apoio e incentivo com a pesquisa e minha formação acadêmica, profissional e pessoal. Aos meus colegas de trabalho, especialmente a Equipe técnica, Professores e Administração, que me apoiaram nesta jornada. *“A disciplina é a base fundamental de todas as coisas. É a nossa base”*.

Aos meus queridos e amados pais, que me deram os primeiros ensinamentos da vida, aqueles que carregamos para sempre e em qualquer lugar. Obrigada por todo o amor incondicional. Quando não encontro mais palavras para descrever minha gratidão, canto junto com Pagan John: *“Corro contra o vento, veia forte de alguém que quer crescer. Espero uma chance, garra, força, o momento de viver. Luto, crio, choro, sinto tanta paz e paro pra sofrer. Sofro o dano, volto, ergo monumento tanto quero ser e te*

*dizer... Vale o quanto pesa, tempo curto pra fazer acontecer. Espero algum dia um, alguém de coração reconhecer. O feito dessa vida é do peito e não é para se esconder. Espero poder te contar histórias de alguém que quis vencer. Muito obrigado, por você ser você. E estar do meu lado, vou te dizer porquê. É tão importante contar com você, nesse passo gigante te agradecer. Obrigado, por você ser você. Vento em popa, corre pro mar. É nosso tempo de celebrar”. Amo vocês!*

À minha família, querida irmã Ângela e querido cunhado João Guilherme meu muito obrigada, e aos tesouros que vocês colocaram em minha vida, minhas amadas sobrinhas Ana Heloisa e Maria Isabel, que amo incondicionalmente. Com toda a certeza desse mundo, quero que saibam que umas das coisas mais difíceis que já fiz na vida foi partir. Então, deixo uma canção que não é minha, mas que nesse momento possa me representar (OutroEu): *“Até mais, vou embora. Vou voltar, não demoro, não! A saudade bate à porta. Eu sei que a liberdade é minha lei. Não sei pra onde vou. Memórias boas vou levar. Chegando o meu momento. Lembrarei do meu lugar”*. Posso viajar o mundo todo, o melhor lugar sempre será com vocês.

À Ilara, meu muito obrigada por dividir anos de sua vida e por ter estado presente em momentos importantes. Como diz John Mayer: *“Parts of me were made by you”*.

Às minhas queridas amigas Dhiulle e Maiane, agradeço por nossos risos bobos, as loucuras que só nós entendemos, as broncas e azedumes, e todo companheirismo que envolve muito cuidado. Parafraseando Antoine de Saint-Exupéry - Pequeno Príncipe, *“vocês eram pessoas iguais a cem mil outras pessoas, mas um dia me cativaram, se tornaram uma necessidade em minha vida, agora são únicas do mundo”*.

Aos presentes que ganhei em Piracicaba: Laura, Letícia, Fábio, Danilo, Samuel, Cíntia, Matheus, Fernanda, Thaís e Gabi, por todos (as) aqueles (as) amigos (as) de conselho e companheirismo, aqueles (as) que são das risadas, aqueles (as) que são das saídas, aqueles (as) que são dos “brindes” e aqueles (as) que simplesmente completam minhas “psicoloucuras”. Parafraseio OutroEu para dizer: *“Ahh, se pudesse ter, mais*

*um dia assim com vocês eu teria... Diz que sente o que eu senti. Diz que vê o que eu vi. Você é a verdade que não me doeu. Aquela ami que enfim zade já bateu. A sua coragem me fortaleceu. Você é o encaixe, à parte, em mim maior”.*

Aos meus amigos-amigos de longa data – a distância geográfica não separa nossos corações: Tiago, Camila, Eloisa, Najila, Fábio, Eder e Ed. Vocês fizeram parte da história de minha vida e mesmo distante ainda fazem, pois carrego cada um dentro de mim. Camila, um abraço especial em você, como te amo minha amiga, é para a vida toda. *“Eu mudei, e nem sinto, nem vejo as coisas como via antes. Meus amigos cresceram, mudaram, ficaram distantes. Perdoe meu choro é sincero. Mas digo sim. Que mesmo confuso, perdido, esperas por mim. Os meus olhos fechados te enxergam bem perto de mim. Te espero te ver nesse inverno”* (Rosa de Saron).

À Pri, que ressurgiu no final da minha trajetória do mestrado, mas acabou chegando na hora certa. O pedaço de papel que foi lançado, serviu para demarcar o tempo que começava a correr. Sem que entendêssemos muito, o relógio começou a contar, o mundo começou a dar suas longas e imagináveis voltas e se firmou no lugar onde o peixe para, mudando tudo e para sempre. Aprendemos que não se pode subestimar a capacidade das ironias do destino. Hoje sabemos que tudo que ficou para trás, também foi o que nos levou ao agora, o amanhã vem lento e aos poucos. Então a música que se encaixa perfeitamente é de Dalto Roberto: *“Porque ninguém vai dormir nosso sonho”*.

*Ando devagar porque já tive pressa.  
Levo esse sorriso porque já chorei demais.  
Hoje me sinto mais forte, mais feliz, quem sabe?  
Só levo a certeza de muito pouco eu sei.  
Ou nada sei.*

*Almir Sater*



## RESUMO

São diversos estudos e discussões que abarcam o universo dos jogos, destacando-se seu papel importante na contribuição da educação de criança e de jovens. Deste modo, os ambientes educativos são espaços que podem proporcionar situações diferentes de jogos e, na atualidade, surgem os jogos cooperativos, que são defendidos em detrimento aos jogos competitivos. Assim, tem como finalidade superar os jogos competitivos, uma vez que os autores favoráveis a esse tipo de jogo, afirmam que os comportamentos competitivos, valorizam apenas o desempenho de um determinado grupo, “o vencedor”. Em consequência, os jogos cooperativos são declarados como facilitadores do despertar de atitudes humanizadas. Portanto, com base na justificativa de que a sociedade contemporânea é individualista e a competição encontra-se exacerbada na mesma, percebe-se que a cooperação e competição são colocadas de forma antagônicas, esquecendo-se que existe espaço para comportamentos competitivos e cooperativos no mesmo jogo. Previamente declaramos que no desenvolvimento desta pesquisa, consideramos o jogo e não a oposição entre essas duas categorias, portanto, não existiu interesse de nossa parte em valorizar um tipo em detrimento de outro. Partindo do pressuposto de que os comportamentos competitivos e cooperativos não são inerentes aos homens, mas sim apreendidos nas relações sociais, buscamos investigar e analisar as manifestações de características atribuídas aos jogos competitivos e cooperativos a partir da observação de práticas educativas vivenciadas por jovens de 16 a 18 anos em uma instituição de assistência social integral e de aprendizagem profissional. Para tal, nos utilizamos da observação participante com o registro em diário de campo e auxílio de videogravações. A partir deste ponto, partimos para análise interpretativa dos dados com apoio nos princípios teóricos. Com base na análise e discussão dos resultados, concluímos que os jogos competitivos e os jogos cooperativos, não podem ser colocados em lados opostos, pois o ganhar e perder fazem parte do universo dos jogos, assim, não podemos negá-los. Ao final do trabalho verificamos que tanto os jogos competitivos como cooperativos proporcionam o desenvolvimento humano e que em ações educativas não devemos enfatizar valores da cooperação em detrimento da competição, responsabilizando os jogos competitivos pela disseminação de contra valores educativos.

**Palavras-chave:** Jogos cooperativos; Jogos competitivos; Práticas educativas.

## **ABSTRACT**

### **COOPERATIVE GAMES AND COMPETITIVE GAMES: MANIFESTATIONS OF ITS CHARACTERISTICS IN AN EDUCATIONAL ENVIRONMENT**

There are several studies and discussions that cover the universe of games, highlighting their important role in the contribution of children and young people education. In this sense, educational environments are spaces that can provide different games situations. Cooperative games are arising at the present time and they are defended in the detriment of competitive games. Thus, its purpose is to overcome the competitive games, since the authors favorable to the cooperation games affirm that competitive behaviors value only the performance of a particular group: "the winner." As a consequence, cooperative games are declared as facilitators of the awakening of humanized attitudes. Therefore, based on the justification that the contemporary society is individualistic and more competitive, it is perceived that cooperation and competition are placed as antagonists, forgetting that it is possible to include both, competitive and cooperative behavior, at the same time, in the games. We have previously stated that in the development of this research we considered the game, not the opposition between these two categories, therefore, there is no interest on our part to value one type over another. Based on the assumption that competitive and cooperative behaviors are not inherent to men, but rather learned in social relations, this project focused on applying competitive and cooperative games for young people aged 16 to 18, who attended an institution of social assistance and vocational learning. The aim of the work was to analyze and investigate possible manifestations of competitive and cooperative characteristics by the students, considering the descriptions made in the field diary and video recordings. To this purpose, the interpretative analysis of the data recorded in the field diary was based on theoretical assumptions, qualitative analysis, observations and data recording. Based on the discussion and analysis of our results, we concluded that cooperative and competitive games should not be in opposite sides. To our knowledge, win and lose belongs to the game universe and both should not be denied. Thus, we consider that competition and cooperation are opportunities for socialization and development, not being able to place their actions on opposite sides, nor to emphasize values of cooperation to the detriment of competition, making competitive games responsible for the dissemination of educational values.

**Key-words:** Cooperative games; Competitive games; Educational Practices.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	1
2. CONCEITOS, CARACTERÍSTICAS E CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS.....	20
2.1. Uma tentativa de conceituar o jogo.....	20
2.2. As características dos jogos.....	30
2.3. A classificação dos jogos.....	33
3. OS JOGOS COMPETITIVOS.....	39
3.1. Os jogos competitivos em diferentes tempos e civilizações.....	39
3.2. Os jogos competitivos e suas características.....	50
4. OS JOGOS COOPERATIVOS.....	54
4.1. Competição e Cooperação.....	54
4.2. Os jogos cooperativos em diferentes tempos e grupos sociais.....	61
4.3. Jogos cooperativos e jogos competitivos.....	64
4.4. Jogos cooperativos: características e categorias.....	68
5. METODOLOGIA.....	73
6. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	78
7. ANÁLISE INTERPRETATIVA DOS DADOS.....	102
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	119
9. REFERÊNCIAS.....	123

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 01. Situações cooperativas e competitivas .....	59
Quadro 02. Tabela Sequencial de Competição-Cooperação .....	60
Quadro 03. Comparação de jogos cooperativos e competitivos.....	67

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

MTE – MINISTÉRIO DO TRABALHO E EMPREGO

TCLE – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

# 1. INTRODUÇÃO

*Vivendo e aprendendo a jogar.  
Vivendo e aprendendo a jogar.  
Nem sempre ganhando.  
Nem sempre perdendo.  
Mas aprendendo a jogar.*

*Guilherme Arantes.*

Em nosso trabalho os jogos foram escolhidos como tema e nele consideramos, em especial, as suas modalidades denominadas de jogos cooperativos e jogos competitivos. Acreditamos que esse campo de estudo requer especial atenção de pesquisadores e professores, posto que os jogos possuem potencial educativo de transformação das relações sociais e apresentam a possibilidade de colaborar para a melhoria das relações sociais, do respeito mútuo, do entendimento das diferenças individuais, de modo a contribuir para uma possível transformação da sociedade em que vivemos.

Tal potencial advém dessa atividade ter como característica o desprendimento de interesse material, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, a sujeição às regras, possuir oportunidades de socialização entre indivíduos, bem como, proporcionar momentos para demonstrar habilidades individuais ou coletivas específicas, além de proporcionar a compreensão nas relações interpessoais.

Observando tais pressupostos, de antemão afirmamos que no desenvolvimento de nossa investigação, consideramos o jogo em si e não a oposição entre uma ou outra categoria, pois não há interesse de nossa parte em valorizar um tipo de jogo em detrimento de outro.

Justificar o interesse por essa temática é, também, correlacioná-la a alguns aspectos de nossa trajetória profissional e acadêmica, os quais determinaram as nossas inquietações sobre o tema. Portanto, de início faremos algumas considerações a respeito de nosso percurso enquanto docente e coordenadora pedagógica, com o objetivo de demonstrar sua conexão com a presente pesquisa.

O primeiro contato profissional na área, foi como auxiliar de sala, no ano de 2000, em uma escola particular de Educação Infantil. De modo diferente de alguns profissionais que têm sua experiência inicial com a docência por meio do estágio supervisionado, iniciamos este processo já como auxiliar de professora. Foi por meio destas vivências como educadora

que pudemos constatar que as ações lúdicas, além de divertimento, propiciam aos alunos a construção de novos conhecimentos. Assim, mesmo antes de iniciarmos o curso de licenciatura, pudemos aprender por meio destas vivências sobre o universo infantil e as atividades lúdicas, apesar de não termos sistematizado os conceitos relativos aos jogos e brincadeiras.

Após termos nos fixado no âmbito educacional como educadora e participado de capacitações que trataram da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, a escolha pela graduação foi consciente e madura. Assim, no ano de 2002 iniciamos o curso de Pedagogia e, no decorrer da graduação nos identificamos com as disciplinas que abarcavam o universo dos jogos, brincadeiras e da expressão corporal, o que culminou com a temática de nosso trabalho de conclusão de curso intitulado “O Desenvolvimento da Inteligência Cinestésica-Corporal através de Vivências Teatrais”.

O estudo da inteligência cinestésica-corporal contemplou a possibilidade de compreensão do desenvolvimento humano com foco no movimento e para a concretização do trabalho utilizamos de práticas educativas que envolviam de jogos corporais, o que requereu que nos apropriássemos da teoria relacionada aos jogos.

Depois de obtermos a certificação acadêmica, no ano de 2006, permanecemos durante um ano ministrando aulas na Educação Infantil. Em 2008 passamos a atuar no Ensino Fundamental como professora de Língua Portuguesa. Ao mesmo tempo em que ensinar era motivador, pela primeira vez nos vimos frustradas diante das pressões, da coordenação e de pais, em relação ao desempenho dos alunos. Não que na docência para a Educação Infantil não existissem preocupações quanto ao desempenho das crianças, mas existia um espaço para as atividades lúdicas nas ações educativas. Como as exigências do contexto escolar no Ensino Fundamental estavam ligadas à produtividade, vimos os jogos se distanciarem da realidade educativa das crianças desse ciclo.

As experiências relatadas foram vivenciadas em diferentes escolas particulares e no ensino Fundamental verificávamos semelhanças quanto as exigências de rendimento escolar, assim como, uma precoce competição impingida aos alunos comparando uns aos outros em relação aos resultados.

Ainda no ano de 2008, participamos de um processo seletivo para professor substituto e passamos a ministrar aulas em escolas públicas e, no Ensino Fundamental, encontrávamos o mesmo processo.

Em 2010 iniciamos outros estudos e concluímos a Especialização em Psicopedagogia Institucional e Clínica. O trabalho de conclusão de curso foi intitulado “A Contribuição da Inteligência Corporal-Cenestésica através de Jogos Corporais”. Embora não nos sentíssemos aptas para atuarmos como psicopedagoga clínica, essa formação específica contribuiu de forma significativa para os conhecimentos sobre os processos de aprendizagem.

Nesses diferentes ambientes de trabalho, sempre nos utilizamos de jogos no desenvolvimento de nossas aulas, independente do componente curricular ou nível de ensino assumido, pois sempre julgamos ser fundamental essa prática para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

Em decorrência de objetivos pessoais iniciamos em 2011 a nossa trajetória numa instituição pertencente ao Terceiro Setor, atuando como Coordenadora Pedagógica, função que exercemos até o presente momento. Trata-se de uma instituição sem fins lucrativos, que objetiva oferecer aprendizagem profissional e assistência a adolescentes em situação de vulnerabilidades social, por meio da inserção no mercado de trabalho e, por essa razão tem a sua matriz curricular validada pelo Ministério do Trabalho e Previdência Social.

Os adolescentes são inseridos no Programa de Aprendizagem em Assistente Administrativo no qual, além de conteúdos específicos, são abordadas questões relativas à ética e modos de agir social, com o intuito de formar não só profissionalmente, mas também para uma atuação cidadã (FORMAR, 2012).

Apesar dessa instituição não ser entendida como uma escola regular, ela é considerada como espaço educativo e, assim observando-a, nos perguntamos: - Qual o lugar do jogo nesse universo formativo? Se as crianças aprendem com os jogos, por que não os inserir no universo juvenil? Foram estes aspectos que nos levaram a propor, em 2014, a inclusão de jogos na matriz curricular que orientam a formação desses jovens e, após aceito, tal componente foi denominado de “Jogos Cooperativos e Trabalho em Equipe”.

No ano de 2015, ingressamos no Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP) com o propósito de dar continuidade aos estudos sobre os jogos e apresentamos como projeto de pesquisa uma investigação sobre os Jogos Cooperativos.

Confessamos que no início nossa visão diante desses jogos era demasiadamente romântica, pois dentro da literatura que havíamos pesquisado, importantes autores como Orlick (1978) e Brotto (1999), tendiam a defender os jogos cooperativos atribuindo a eles características positivas de aprendizado cooperativo e solidário. Em contrapartida, os jogos



competitivos eram descritos como possuidor de caráter individualista, uma vez que eliminavam a alegria e o prazer de jogar, já que a vitória não era garantida a todos. Portanto, a ênfase dada aos jogos cooperativos em detrimento aos jogos competitivos suportava que os cooperativos contribuíssem para uma sociedade com valores mais humanos, enquanto os competitivos eram apontados como disseminadores de contravalores educativos, sendo normalmente vinculados a conotações negativas.

Ao longo dos estudos e das vivências com os próprios jogos fomos desconstruindo esse olhar polarizado. Hoje acreditamos que tanto os jogos de competição como os jogos cooperativos possuem características educativas e podem ser trabalhados juntos, a fim de potencializar o aprendizado e desenvolvimento de crianças e jovens.

A competição tem sido um tema que fomenta diversos debates, que incitam uma visão polarizada entre ser um processo positivo ou negativo, favorável ou desfavorável ao desenvolvimento humano. Para ultrapassarmos tais discussões, sugerimos a reflexão acerca da competição enquanto um componente dos jogos que tem potencial para promover ações educativas.

Acreditamos que não se deve descartar a competição, tampouco, interpretá-la de forma exacerbada, declarando-a como negativa ou inferior e, principalmente, não devemos tirar-lhe o seu valor educativo, pois “a competição em si não é boa ou má, ela é o que fazemos dela” (FERRAZ, 2002, p. 37).

Tais questões é que nos suscitaram a problemática dessa investigação e observando os argumentos apresentados, identificamos as seguintes questões que nortearam essa pesquisa: - Na vivência de jogos competitivos e cooperativos se verifica a manifestação diferenciada das características de jogos competitivos e cooperativos? Podemos observar em sua prática a contraposição entre as manifestações decorrentes desses dois tipos de jogos?

Partindo do pressuposto de que os comportamentos competitivos e cooperativos não são inerentes aos seres humanos, mas sim apreendidos nas relações sociais, estabelecemos como objetivo para essa investigação descrever, interpretar e analisar as manifestações de características atribuídas aos jogos competitivos e cooperativos a partir da descrição realizada diário de campo construído por meio da observação de práticas educativas vivenciadas por jovens de 16 a 18 anos em uma instituição de assistência social integral e de aprendizagem profissional.

Na busca de se alcançar o objetivo traçado a pesquisa foi realizada em uma instituição educativa não governamental, que é reconhecida pelo Cadastro Nacional de Aprendizagem do Ministério do Trabalho e Emprego – a MTE, localizada na cidade de Piracicaba – SP, a qual possui como finalidade o desenvolvimento de adolescentes em situação de vulnerabilidade social, por meio de ações socioeducativas e de formação profissional.

Como parte desse processo de formação profissional, como componente da proposta “Jogos Cooperativos e Trabalho em Equipe”, foram realizadas práticas educativas, nas quais consideramos os dois tipos de jogos, cooperativos e competitivos, diferentemente da proposição inicial. Ressaltamos aqui, que o modelo de competição que foi defendido pautou-se em valores educacionais de reponsabilidade e comprometimento com o grupo. As práticas educativas foram desenvolvidas em cinco sessões, nas quais foram intercalamos um jogo cooperativo e um jogo competitivo.

As intervenções pedagógicas foram registradas em um diário de campo, por meio da observação participante. Os dados obtidos por meio desse instrumento foram estudados por intermédio de análise interpretativa e, para tal, os inter-relacionamos com os princípios teóricos identificados, os quais foram desenvolvidos nos capítulos a seguir. O trabalho que ora apresentamos se divide em cinco capítulos.

O primeiro capítulo intitulado “Conceitos, Características e Classificação dos Jogos” apresenta o exercício de conceituação, caracterização e classificação dos jogos em geral e, para tal, nos apoiamos em alguns dos principais pesquisadores sobre a temática, sendo eles, Brougère (1998), Caillois (1990), Elkonin (1998) e Huizinga (2000).

Já no segundo capítulo denominado “Os Jogos Competitivos”, apresentamos a fundamentação teórica referente aos jogos competitivos, bem como sua definição, suas características e categorias. Para o seu desenvolvimento nos apoiamos em Caillois (1990) e Huizinga (2000), como principais autores, e ampliamos a discussão nos baseando em Elkonin (1998), Kishimoto (1994) e Marcellino (2007).

No terceiro capítulo, que possui o título “Os Jogos Cooperativos” buscamos em Brotto (1999) e Orlick (1978), principalmente, o suporte teórico para discorrer a respeito dos jogos cooperativos ressaltando, assim como nos outros capítulos, a sua conceituação, características e categorias. Esses três primeiros capítulos, como já apontado, deram os subsídios para as análises dos dados que foram realizadas.

Em seguida, no quarto capítulo, apresentamos os procedimentos da pesquisa, ou seja, a metodologia utilizada, os instrumentos e procedimentos de coleta de dados. Para tal, nós utilizamos como base fundamental bibliográfica, os estudos de Minayo (2012).

A análise e discussão dos dados obtidos por intermédio do diário de campo foram expostas no sexto capítulo. Em seguida realizamos a análise interpretativa dos dados e finalizamos o trabalho a partir de nossos “achados” na pesquisa, estabelecidos em nossas considerações finais.

## 2. CONCEITOS, CARACTERÍSTICAS E CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

*Olha lá quem acha que perder é ser menor na vida.  
Olha lá quem sempre quer vitória e perde a glória de chorar...  
Eu que já não sou assim muito de ganhar, junto as mãos ao meu redor.  
Faço o melhor que sou capaz só pra viver em paz.*

*Los Hermanos*

De longa data, os jogos têm sido objeto de estudo de vários pesquisadores que se dedicaram à análise de manifestações e práticas sociais relativas ao tema, considerando perspectivas interdisciplinares, históricas e pedagógicas (KISHIMOTO, 1994). Neste trabalho, em especial no presente capítulo, discutiremos os pressupostos teóricos, conceituações e sentidos dados aos jogos a partir das teorias de Daniil Elkonin (1998), Gilles Brougère (1998), Johan Huizinga (2000) e Roger Caillois (1990).

### 2.1. Uma tentativa de conceituar o jogo

Embora nossos objetivos permeiem o cenário dos jogos cooperativos e dos jogos competitivos, consideramos pertinente a tentativa de conceituar os jogos de maneira geral, no entanto, ao nos lançarmos à empreitada é preciso considerar que, em relação ao fenômeno, existem diferentes entendimentos e interpretações, pois apesar de alguns jogos receberem a mesma denominação, podem conter características específicas.

Kishimoto (1994) destaca que a variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa em defini-lo, já que uma mesma conduta pode ser ou não jogo, dependendo do pertencimento à diferentes culturas ou de significados a ele atribuídos. A autora destaca que é difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas, pois todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou os distanciam.

Nem sempre compreendemos o jogo em sua essência, pois o visualizamos como uma diversão ou entretenimento banal. No entanto, procurar a essência do jogo é tentar descobrir

sua dimensão humana. “É ir buscar nas raízes históricas e culturais, a explicação para as aparências. Enfim, é ir buscar o seu significado dentro da produção coletiva dos homens vivendo em sociedade” (BRUHNS, 1996, p. 29).

No entanto, como argumenta Marcellino (1997, p. 23), este é um jogo de "caça-palavras", decorrente da "forte carga de subjetividade que os conteúdos comportam" (MARCELLINO, 1997, p. 28). Todavia, apesar da dificuldade que o tema apresenta, nos propomos ir à tarefa e, para tal, percorremos alguns conceitos e definições correspondentes ao termo, com o propósito de sinalizar o nosso entendimento de jogo e apontarmos qual conceito a presente pesquisa se apropriará. Para tanto, iniciamos com um dos principais referenciais sobre a temática, Johan Huizinga (2000)<sup>1</sup>.

Na obra denominada *Homo Ludens*, Huizinga (2000) apresenta o jogo como um fenômeno cultural, assim, o considera como uma configuração própria de atividade, entendendo as suas manifestações culturais no ritual, no culto, na dança, na competição e na arte. Para o autor, essas expressões são marcadas pelo jogo e pertencentes às relações sociais e culturais, identificando a sua constituição como mais antiga que a própria cultura, ou seja, está presente na gênese da cultura humana. É importante destacarmos que, em nosso entendimento, Huizinga (2000) não traz uma definição assertiva sobre os conceitos da cultura, mas deixa claro que a mesma se manifesta sob diversas formas de jogo. Vale ressaltar nesta discussão que o autor integra o jogo ao conceito de cultura, no entanto, a palavra “cultura” segue sem uma definição efetiva.

O autor argumenta que é no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve, portanto, o jogo se constitui como “uma das principais bases da civilização” (HUIZINGA, 2000, p. 8). Ele relata que as culturas dos povos primitivos são frutos dos jogos, pois:

O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo (HUIZINGA, 2000, p. 125).

---

<sup>1</sup> Johan Huizinga (1872-1945) foi professor e historiador, conhecido por seus trabalhos sobre a Baixa Idade Média, a Reforma e o Renascimento. Destaca-se sua principal obra denominada *Homo Ludens*, escrita em 1938. (MORAES, 2016)

Em síntese, a ideia principal dessa obra compreende o jogo como uma realidade originária, com bases primitivas na sociedade, portanto, jogar faz parte da condição humana e por seu caráter lúdico, é condição para o desenvolvimento cultural, pois como argumenta o autor, “encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos” (HUIZINGA, 2000, p. 7).

Embora Huizinga (2000), tenha contribuído expressivamente para a discussão sobre a natureza e os significados dos jogos, Eco (1989), faz críticas a sua obra. Para ele, Huizinga (2000) não desenvolveu uma teoria do próprio jogo, mas um estudo sobre a ação lúdica. Portanto, Huizinga (2000), estudou o jogo jogado, bem como o hábito de jogar, e se esqueceu da possibilidade de estudar o jogo jogante, ou seja, o “jogo que nos joga”. Assim, Eco (1989), traz em sua análise, críticas a falta de rigor e consciência metodológica e discorda da noção de cultura utilizada, que é muito próxima às ideias positivistas e o reprova por não se apoiar no instrumental materialista para desenvolver seus estudos.

Para o ensaísta italiano, o jogo se joga até quando uma das suas formas se levanta contra uma outra para negá-la. Jogo que por si só já é sério, porque é condição da vida social; jogo que não é gratuito porque a desestruturar os jogos ou opções de jogo diferentes está a pressão do momento material, que se dilui em jogo, mas que nasce como coisa bem diferente. No desfecho do seu ensaio, Eco ironiza a afirmação descabida de que o jogo acabou. De acordo com o autor de *Obra aberta*, é preciso continuar jogando, mesmo sem a ajuda de Huizinga (MADEIRA; LAFALCE, 2010, n.p.).

Acreditamos que o sujeito é histórico, produtor de uma cultura, capaz de modificar ao mesmo tempo que é modificado por ela. “Portanto, a cultura é um produto da existência do ser humano, resultado de sua vida concreta na sociedade em que vive e das condições, principalmente sociais que o circunda” (MALANCHEN, 2012, p. 10).

Visto assim, se o desenvolvimento cultural envolve a ação humana, se o jogo é uma prática social determinada pelo grupo cultural do qual fazemos parte, portanto o jogo é elemento determinado pela cultura e, desse modo, acreditamos que o jogo não antecede a cultura, mas sim que é prática social, que nela tem a sua gênese e se desenvolve de acordo com os modos de agir social (BROUGÈRE, 1998; VIGOTSKI, 2003).

Neste sentido é importante “buscar o significado do jogo, não mais na caracterização infundável de partes que o compõem, mas sim na identificação dos contextos em que ocorre” (FREIRE, 2002, p. 58).

Dando continuidade à discussão, Huizinga (2000) define a ludicidade como um elemento da cultura humana, que se manifesta em diferentes atividades de diversos grupos sociais e o vincula diretamente ao prazer e divertimento. Todavia, à medida que o ser humano desenvolveu a habilidade para o trabalho, a manifestação lúdica passa a ser controlada.

O autor aponta que na transição dos séculos XVIII para o XIX, o lúdico passa ocupar um lugar secundário na cultura, pois decorrente do pensamento da época, dentre elas a ciência analítica e experimental, a filosofia, o reformismo e a igreja eram adversas ao lúdico na vida social. O autor destaca uma possível ruptura da ludicidade, que leva o espírito lúdico na sociedade contemporânea a um segundo plano, perdendo suas características essenciais, quando questiona:

O problema que aqui nos interessa é o seguinte: em que medida a cultura atual continua se manifestando através de formas lúdicas? Até que ponto a vida dos homens que participam dessa cultura é dominada pelo espírito lúdico? Conforme vimos, o século XIX perdeu grande número dos elementos lúdicos que caracterizavam as épocas anteriores. Terá esta deficiência sido eliminada, ou terá ela aumentado? (HUIZINGA, 2000, p. 140).

É evidente que o elemento lúdico passa para o segundo plano à medida em que a civilização se torna mais complexa e organizada, com diferentes técnicas de produção e formas de vida social. Portanto, a cultura vai se transformando à medida que a civilização se modifica, por agregar novas possibilidades de valores; leis, regras e normas morais; sistemas organizados de ideias, conhecimentos e pensamentos; bem como, doutrinas, o que faz com que o jogo, em seu sentido inicial, se distancie do componente lúdico.

Já Elkonin (1998) explicita que existem muitas interpretações iniciais sobre a palavra jogo e, deste modo, não podemos identificar precisamente o seu significado e conceito. Aponta que, entre diferentes povos, existem características comuns ao jogo que estão ligadas à alegria, satisfação e arte. Para o autor, a palavra “jogo” não é um conceito que possui sentido restrito, assim, diferentes pesquisadores procuraram encontrar algo em comum entre as ações de jogar.

O autor identifica que para Schiller (1875), o jogo pode ser definido como prazer relacionado à manifestação de excesso de energia, sendo uma manifestação estética ligada à

plena realização humana e para Spencer (1902) o jogo serve como um modo de se utilizar do excesso de energia e aponta a existência de um espaço comum que vincula as atividades lúdicas às estéticas. Nessa perspectiva, o jogo não interfere diretamente nos processos vitais do ser humano, uma vez que esses não empregam toda a sua energia para satisfazer as suas necessidades diretas, diferentemente dos outros animais que consomem toda a sua energia em funções vitais. Portanto, essa visão sobre o jogo se relaciona à atividades supérfluas podendo, ainda, ser considerado como mera atividade ao envolver aptidões inferiores, ou como uma atividade das aptidões superiores dos indivíduos.

Brougère (1998) aponta que o jogo é uma oposição complementar ao trabalho. Nesse sentido, o jogo se submete a ele, uma vez que nele é que se encontra espaço de relaxamento e descanso. Assim, o ser humano encontrava no jogo o repouso para o espírito, o que poderia ser permitido algumas vezes, sendo o jogo limitado para evitar excessos.

Encontramos coerência com o que expõe Marcellino (1990) quando afirma que as atividades de lazer, conseqüentemente o jogo, acontece nos momentos de lazer que é

entendido como a cultura - compreendida no seu sentido mais amplo - vivenciada (praticada ou fruída) no tempo disponível. É fundamental, como traço definidor, o caráter "desinteressado" dessa vivência. Não se busca, pelo menos basicamente, outra recompensa além da satisfação provocada pela situação. A disponibilidade de tempo significa possibilidade de opção pela atividade prática ou contemplativa (MARCELLINO, 1990, p.31).

De acordo com Nhary (2006, p. 57), a evolução do ser humano na sociedade vai desprezando, aos poucos, o lúdico e o associa ao ócio, como se esse fosse pernicioso e miserável, assim, começa-se a estabelecer o tempo e o lugar para as atividades lúdicas, para as brincadeiras e para os jogos.

Tal oposição entre jogo e trabalho também é verificada em outros estudos. Rocha (2005), apoiando-se nos estudos de Elkonin (1998), diz que a relação entre instrumentos de trabalho e objetos lúdicos vão se distanciando, surgindo duas categorias de objetos, uns feitos para o trabalho e outros feitos para brincar. Segundo ela, a atividade lúdica encontra-se ligada a três categorias: objetos, ações e medição social, mencionando que existe relação entre as ações lúdicas e a história das crianças com os objetos. Nesse processo se destacam dois tipos de atividades: a prático-utilitária, orientada para as propriedades dos objetos, sua distinção e adaptação a elas e a atividade com a significação dos objetos e sua natureza social que deriva em jogo de faz de conta.



Retomando a nossa tentativa de conceituar o jogo, nos apoiamos em Kishimoto (1994) que relata o quanto é vago e complexo definir os termos jogo, brinquedo e brincadeira, pois possuem diferentes significados e há uma grande variedade de jogos. Do mesmo modo, Brougère (1998) afirma que é impossível definir o jogo e se torna frustrante a tentativa de estabelecer o que é e o que não é jogo, portanto, não há um único conceito sobre essa prática social.

Na tentativa de conceituar o jogo, Huizinga (2000) apresenta o vocábulo em diferentes línguas, enfatizando que não se pode encontrar a mesma ideia e a mesma palavra para expressar uma única definição de jogo. No entanto, o autor identifica que a característica comum relativa ao jogo entre diversos povos está ligada à alegria e, também, à arte. Para ele, a palavra “jogo” não é um conceito que possui sentido restrito e, assim, diferentes pesquisadores procuraram encontrar algo em comum entre as ações de jogar, sendo difícil encontrar uma definição e delimitação exata sobre o assunto.

Para Brougère (1998), as línguas não são instrumentos de descoberta da verdade, mas fornecem interpretações práticas para o uso cotidiano, portanto, trata-se de um recurso de expressão, para os indivíduos e as sociedades, atuando como um instrumento de socialização. O autor afirma que a natureza polissêmica do termo jogo surge de diversas culturas, as quais formam seus próprios modelos de dialogar e conceber formas de jogar ou brincar. Destarte, a percepção de jogo origina-se da compreensão do seu lugar em diferentes contextos sociais.

Huizinga (2000, p. 24) ao discorrer sobre o jogo como expressão de diferentes línguas, analisa os seus conceitos por meio de palavras e verifica, por exemplo, que nas línguas grega, sânscrito<sup>2</sup> e chinês as palavras que designam competição se diferenciam da palavra jogo; já o japonês designa uma única palavra para expressar o lúdico, como algo que nos diverte. Segundo o autor, existem diversos indícios de que a definição de jogo foi tardia, todavia, isso não altera o fato de tal atividade existir nas civilizações primitivas.

Os gregos utilizavam a desinência – *inda* para definir o jogo infantil. Huizinga (2000, p. 25), menciona que “em si mesmas estas sílabas nada significam, limitando-se a dar a qualquer palavra a conotação de “jogar” alguma coisa”. As crianças jogavam *sfairinda* (bola), *halkusitnda* (corda), *streptinda* (jogo de arremesso) ou *basilinda* (o reizinho). Ainda,

---

2 Nome de uma língua antiga que foi utilizada na Índia. A história do sânscrito divide-se em dois períodos. O antigo sânscrito é a língua em que foram escritos os Vedas, livros sagrados dos hindus. O antigo sânscrito é também chamado sânscrito védico ou simplesmente védico. A maior parte das obras em sânscrito do segundo período, o período clássico, trata de assuntos não religiosos. (DICIONÁRIO ON-LINE DE PORTUGUÊS, 2016)

segundo o autor os gregos utilizavam três palavras para designar o jogo e, em geral, todas estavam ligadas à despreocupação e à alegria. O termo *παιδια*, designa aquilo que é próprio da criança, já *παιδιά* (distingue-se pelo acento) indica infantilidade não limitada apenas aos jogos infantis e “com seus derivados *παίζειν* (brincar), *παίγμα* e *παίγνιον* (brinquedo), serve para indicar toda espécie de formas lúdicas, incluindo as mais elevadas e sagradas” (HUIZINGA, 2000, p. 25). O fato dos gregos utilizarem mais de uma palavra para definir jogo decorre do fato desses serem habituais para eles.

Huizinga (2000), também cita a língua sânscrito, na qual se encontra pelo menos algumas raízes verbais para conceituar jogos, sendo o mais utilizado o *kridati* que designava os jogos de animais, crianças e adultos. Em outros termos encontra-se *divyati* que define jogos de azar, mas corresponde também a outros aspectos da esfera lúdica, como brincar, contar piadas, fazer troça. As palavras *spiel*, *play* nas línguas germânicas se referem ao movimento do vento ou das ondas, servindo também para designar saltar ou dançar, se aproximando da representação dramática. “Em todas essas designações do jogo, o ponto de partida semântico parece ser a ideia de movimento rápido, relação esta que se verifica em muitas outras línguas (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Seguindo os estudos do autor, encontramos o chinês, que utiliza também de diversas palavras para designar jogo. A mais utilizada é *wan* que se aplica aos jogos infantis excluindo, portanto, jogos de destreza, azar, competições ou dramatizações. Para designar competições utilizam a palavra *tcheng* e a ideia de competição organizada é expressa pela palavra *sai*. Nas chamadas línguas primitivas é utilizada a palavra *koani*, que mais tarde veio ter um significado erótico e indicar relações ilícitas.

Nas línguas citadas acima, Huizinga (2000) expõe claramente a utilização de mais de uma palavra para designar jogos e competições. Já os japoneses têm uma definição única para a questão lúdica, apresentando um antônimo que representa a seriedade.

O substantivo *asobi* e o verbo *asobu* significam: jogo em geral, recreação, relaxamento, divertimento, passatempo, excursão ou passeio, distração, deboche, preguiça, ócio, disponibilidade, jogo de azar, estar desempregado. Significam igualmente jogar alguma coisa, representar, imitar (HUIZINGA, 2000, p. 28 – grifo nosso).

Nas línguas semíticas<sup>3</sup> o jogo é denominado pela raiz la'ab que designa riso e troça, podendo citar os significados em árabe como "fazer troça" ou "meter-se com alguém", em aramaico como rir e troçar, em árabe e sírio como "babar-se". Para o autor, essas definições de jogos nas línguas semíticas remetem a conceitos um tanto quanto vagos. Já no latim, todo o terreno do jogo é coberto pela palavra *ludus*, abrangendo os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar (HUIZINGA, 2000).

Huizinga (2000, p. 30), refere-se também aos escritos góticos,<sup>4</sup> nos quais encontramos a palavra *laikan*, que aparece no sentido de saltar, em alemão a palavra *leich*, com significado de "um vivo movimento rítmico", em anglo-saxão *lacan* "um barco sobre as ondas", em velho nórdico *leikr*, *leika* designam todo gênero de jogos, danças e exercícios físicos e nas línguas escandinavas mais recentes *lege*, *leka* dão o sentido a jogar. Nas línguas germânicas o autor refere-se às palavras derivadas da raiz *spil*, *spel*, designando jogar.

Os estudos mostram que independente da língua existe uma tendência a enfraquecer a ideia de jogo, o que se vê claramente no velho nórdico<sup>5</sup> onde a palavra *leika* possui um significado extremamente amplo, sendo entre outros, "mover-se livremente", "causar" ou "provocar", "segurar", "distrair-se", "passar o tempo", "praticar". O autor refere-se também aos termos *lâc e plega*, do inglês arcaico ou anglo-saxão que significava "representar o papel de alguém" ou de "tomar o lugar de outrem". (HUIZINGA, 2000, p. 31)

Merece especial interesse, do ponto de vista semântico, o caso do inglês *play, to play*. Etimologicamente, a palavra deriva do anglo-saxão *plega*, *plegan*, significando originariamente "jogo" ou "jogar", mas indica também um movimento rápido, um gesto, um aperto de mãos, bater palmas, tocar instrumentos musicais, e todos os tipos de exercício físico (HUIZINGA, 2000, p. 31).

A abordagem nominalista do uso da palavra jogo expressa um relativismo que autores como Huizinga (2000), tentam dar conta, apontando a variedade das linguagens nas quais se

---

<sup>3</sup> São comumente chamados de línguas semíticas os idiomas falados no Oriente Médio e na África do Norte. As línguas semíticas são a família mais ao nordeste das línguas afro-asiáticas, geralmente conhecidas como camito-semítico (ARAÚJO, 2008).

<sup>4</sup> A literatura Gótica tem como elementos principais as paisagens típicas da era medieval, tais como palácios, templos, florestas, destroços. E apresenta também personagens melodramáticos: donzelas, cavaleiros, seres vis; e uma simbologia repetitiva: mistérios que surgem de tempos passados, manuscritos ocultos, previsões do futuro, imprecações. Algumas obras recorrem igualmente à psicologia do terror – o pavor, a insanidade mental, os abusos da sexualidade, entre outros temas (SANTANA, 2017).

<sup>5</sup> O nórdico antigo (termo pelo qual traduzimos o inglês Old Norse) é o antepassado das modernas línguas escandinavas (islandês, feroês, norueguês, dinamarquês e sueco). Se as três línguas escandinavas peninsulares (norueguês, dinamarquês e sueco) mudaram bastante no final da Idade Média, distanciando-se consideravelmente do idioma da Era Viking [...] (UFPR, 2017).

encontram diferentes noções de jogo, o que determina que uma só palavra pode, então, ser tão restrita e ao mesmo tempo tão ampla. A investigação linguística apresentada pelo autor não relativiza a noção de jogo e sim busca validá-la, como diz Brougère (1998). Sendo a língua um aspecto da cultura, o problema passa a ser então menos dependente do aspecto linguístico e mais do cultural. Para o autor, o jogo tem sentido por si só, o que implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. Devemos observar que uma percepção mais aprofundada sobre o jogo requer a compreensão do seu lugar em diferentes contextos sociais, pois “toda denominação supõe um quadro sociocultural prévio transmitido pela linguagem e aplicado ao real”. (BROUGÈRE, 1998, p. 18)

Esse autor também identifica que existe múltiplos sentidos referentes ao termo, levantando os seguintes questionamentos: o que há de comum entre duas pessoas jogando xadrez e um gato empurrando uma bola, entre dois peões pretos e brancos em um tabuleiro e uma criança embalando uma boneca? Continuando a sua argumentação o autor aponta, que a questão essencial é saber por que atividades tão diferentes são designadas pelo mesmo termo. Se as razões disso não são arbitrárias, nem por isso são necessariamente sempre racionais. “Saber porque usamos o mesmo termo em situações diferentes é explorar a linguagem em seu funcionamento e, ao mesmo tempo, reunir indícios que nos permitirão descobrir as representações associadas à palavra jogo” (BROUGÈRE, 1998, p. 14).

Para Brougère (1998), a psicologia vai tratar a palavra jogo o remetendo às experiências cotidianas. Portanto, para o autor, a psicologia não estuda o jogo em si, mas o que é vivenciado por meio dos jogos, bem como seus comportamentos lúdicos. Ele diz que “Por detrás do jogo algo completamente diferente é estudado pelos psicólogos: o jogo é testemunha de um processo e de seu desenvolvimento” (BROUGÈRE, 1998, p. 25).

O autor ressalta que o jogo deve ser considerado um comportamento social, e não natural, um fato social, devendo ser estudado neste contexto. “Deve-se reconhecer, como já indicava Henriot, que o ‘jogo’ é uma palavra, uma maneira de expressar o mundo e, portanto, de interpretá-lo” (BROUGÈRE, 1998, p. 31).

A noção de jogo como conjunto de linguagem funciona em um contexto social; a utilização do termo jogo deve, pois, ser considerada como um fato social: tal designação remete à imagem do jogo encontrada no seio da sociedade em que ele é utilizado (BROUGÈRE, 1998 p. 16).

Visto assim, as línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão, cujo sentido do jogo dependerá da linguagem em cada contexto social. Para Kishimoto (1994), a noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência dos fenômenos, mas ao seu uso cotidiano. Deste modo, o essencial de nosso vocabulário obedece à lógica do uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. Consequentemente, assumimos que cada contexto social cria sua concepção significativa do que é o jogo, pois toda denominação pressupõe um quadro sociocultural transmitido pela linguagem e aplicado ao real. Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É esse o aspecto que nos mostra por que o jogo aparece de modos tão diferentes, dependendo do lugar e da época (KISHIMOTO, 1994).

Como podemos observar, conceituar o jogo não é tarefa fácil, todavia para Brougère (1998, p. 14-15) o termo jogo deve ser utilizado e compreendido na própria ausência de uma definição mais rigorosa. Apoiado nisto, o autor distingue o jogo em três acepções centrais:

Jogo é o que o vocabulário científico denomina como “atividade lúdica”, quer essa denominação diga respeito a um reconhecimento objetivo por observação externa ou ao sentimento pessoal que cada um pode ter, em certas circunstâncias, de participar de um jogo.

O jogo também é uma estrutura, um sistema de regras que existe e subsiste de modo abstrato independentemente dos jogadores, fora de sua realização concreta em um jogo entendido no primeiro sentido.

O terceiro nível poderia ser associado ao termo brinquedo. Porém esse último termo é bem específico. Entre o material lúdico, certos objetos são usualmente designados como jogo; outros, como brinquedo. Por conseguinte, o brinquedo não é a materialização de um jogo, mas uma imagem que evoca um aspecto da realidade e que o jogador pode manipular conforme sua vontade.

De acordo com Bruhns (1996), os autores do jogo expressam diferentes pontos vista porque é difícil de defini-lo e complementa dizendo que, para uma atividade ser considerada jogo, é preciso estabelecer critérios que o identifiquem.

Conforme aponta Huizinga (2000), deve-se considerar, também, o elemento divertimento no jogo, o qual resiste a toda análise e interpretação lógica, o que determina a complexidade de entendimento. Tal condição só aumenta a complexidade de nossa tentativa de conceituação. Mas, nos arriscamos a emitir tal conceito, circunscrevendo a sua utilização nesse trabalho e, para tal, nos apoiamos em Santos (1997, p. 9) para definir o lúdico. "A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos,

brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte."

Para os demais conceitos relacionados ao lúdico nos apoiaremos na definição proposta por Martins (2009, p. 9)

O brincar e a brincadeira enquanto a ação desenvolvida pela criança; o brinquedo enquanto o objeto que dá suporte ao brincar e o jogo, enquanto categoria desta ação, podendo encontrar nesta última, tipos diversificados como: os jogos de exercício, os jogos de papéis ou protagonizado, os jogos de construção, os jogos de regras e dentre estes últimos os jogos tradicionais infantis. No espaço educacional, pelo objetivo a que se destina encontraremos, ainda, a denominação de jogo educativo.

Neste contexto, jogos competitivos e cooperativos são, então, categorias de jogos. Mas antes de passarmos à essa discussão e considerando que conceituar o jogo não é tarefa fácil, pois não podemos afirmar com clareza ao observamos um grupo, se este joga ou não, torna-se importante que identifiquemos as características a eles relacionados.

## **2.2. As características dos jogos**

Para compreender a natureza do jogo, é preciso, antes de tudo, identificar as suas características gerais comuns à diferentes categorias, que permitem considerar as diferentes situações entendidas como jogo (KISHIMOTO, 1994).

Huizinga (2000) foi um dos autores que identificou algumas características gerais, que lhe são pertencentes, dizendo que:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Ao postular a natureza livre do jogo, o autor o coloca como atividade voluntária do ser humano, pois se formos obrigados a jogar, deixa de ser jogo, ou seja, a adesão voluntária tem que estar presente. Assim, como atividade voluntária o jogo é praticado em horas de ócio, é opção, é liberdade, não podendo ser imposta (CAILLOIS, 1990; KISHIMOTO, 1994; HUIZINGA, 2000).

Outra característica, intimamente ligada à primeira, é que ele não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade que tem orientação própria (HUIZINGA, 2000, p.10).

O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa, portanto, a terceira característica se refere ao isolamento e limitação, visto que os jogos são definidos por um certo limite de tempo e espaço.

O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acabou". Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória (HUIZINGA, 2000, p. 10).

O fato do jogo fixar-se como fenômeno social, permite que ele seja repetido, transmitido ou tornar-se tradição e isto só é possível porque ele tem suas regras, o que determina a sua existência. Ele cria ordem e a menor desobediência as regras, arruína o jogo.

Caillois (1990), inicia o seu trabalho comentando a obra de Huizinga (2000), o elogiando por ter sido o primeiro a discorrer sobre o tema e mostrando a sua devida importância no desenvolvimento dos estudos sobre o jogo. No entanto, o autor aponta que a obra de Huizinga (2000) não é sobre o jogo e sim sobre a fecundidade do espírito do jogo no domínio da cultura. Fala sobre isso que

É sem dúvida meritório e fecundo ter detectado a afinidade existente entre o jogo e o segredo ou o mistério, só que esta convivência não pode, porém, inserir-se numa definição de jogo, na medida em que este é o mais das vezes, espetacular, para não dizer ostentatório (CAILLOIS, 1990, p. 24).

Embora Caillois (1990) faça elogios sobre a obra *Homo Ludens*, o autor apresenta alguns pontos falhos relevantes de serem considerados. Destacamos aqui a omissão referente a descrição e a classificação dos próprios jogos, o que remete a ideia de que todos respondem as mesmas necessidades e exprimem a mesma atitude psicológica e identifica que ele estuda somente "uma determinada espécie de jogos - os jogos de competição regrada (CAILLOIS, 1990, p. 23).

Todavia, Caillois (1990) aproxima-se do pensamento de Huizinga na definição de que o jogo é uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento, para o qual jogador se entrega espontaneamente por puro prazer podendo a qualquer momento optar pelo seu abandono. Para o autor, só existe jogo quando os jogadores querem jogar e a ele aderem. Há concordância entre os dois autores ao considerar que “o jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e realizada, em geral dentro de limites precisos de tempo e de lugar. Há um espaço próprio para o jogo”, portanto o domínio do jogo é reservado e protegido (CAILLOIS, 1990, p. 26).

De acordo com Kishimoto (1994), Christie (1991) elabora os seguintes critérios para identificar traços que distinguem o jogo, neste caso o das crianças, de outras atividades humanas:

1. **A não-literalidade** – as situações de jogo caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa. [...]
2. **Efeito positivo** – o jogo é normalmente caracterizado pelos signos do prazer e da alegria. Entre os sinais que exteriorizam a presença do jogo estão os sorrisos. [...]
3. **Flexibilidade** – as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos em situações de jogo em que outras atividades não-recreativas. [...]
4. **Prioridade do processo de brincar** – enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. [...]
5. **Livre escolha** – o jogo só pode ser jogo quando selecionado livre e espontaneamente pela criança. [...]
6. **Controle interno** – no jogo, são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos. [...] (CHRISTIE 1991, p. 4 *apud* KISHIMOTO, p. 5-6).

Segundo Caillois (1990), para existir jogo é preciso que o componente de ficção e divertimento prevaleçam. Ainda esse autor, indaga sobre a teoria de Huizinga (2000), quando esse autor o caracteriza como sendo destituído de qualquer interesse material, pois isso excluiria a categoria dos jogos de azar dentre as diferentes categorias de jogos.

Outras características são apresentadas por Caillois (1990), no entanto estas se assemelham àquelas propostas por Huizinga (2000). Para ele o jogo é essencialmente uma ocupação separada e isolada do resto da existência, tendo para isso a utilização de espaços reservados e pré-definidos para a execução do jogo.

As emaranhadas leis da vida diária são substituídas, nesse espaço definido e durante esse tempo determinado, por regras precisas, arbitrarias,



irrecusáveis, que tem de se aceitar como tais e que presidem ao correto desenrolar da partida (CAILLOIS, 1990, p. 27).

Ainda, para o autor o jogo não tem outro sentido senão enquanto jogo, pois é uma atividade livre e de resultado incerto. Caso existisse no jogo um resultado a priori, conhecido, a natureza do jogo seria perdida. Assim, na tentativa de sistematizarmos as características atribuídas ao autor para os jogos, trazemos a citação:

- 1 – Livres: sendo o jogador obrigado, perderia sua natureza de diversão;
- 2 – Delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente definidos;
- 3 – Incerta: não sendo possível definir seu resultado, ficando a cargo de seu jogador;
- 4 – Improdutiva: não gera nem bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; salvo em alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores;
- 5 – Regulamentada: sujeita a uma legislação específica;
- 6 – Fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal (CAILLOIS, 1990, p. 29-30).

Tais características identificadas por Elkonin (1998) e Caillois (1990) se apresentam nas diferentes categorias de jogo e são essas categorias que passaremos a discutir neste momento.

### 2.3. A classificação dos jogos

Elkonin (1998) identifica que no livro, Os jogos dos povos da URSS (União das Repúblicas Socialistas Soviéticas), é descrito com três grupos de jogos: os **dramáticos** que se subdividem em laborais, ou seja, de caça, pesca, pecuária, avicultura e agricultura; os **cotidianos**, sociais e familiares; e os jogos **esportivos**, de competições simples e competições com objetivos. Assim, o jogo se apresenta como uma prática social de diferentes grupos culturais, revelando que os fenômenos lúdicos conservam certa semelhança e são compostos por um conjunto de jogos que visam a complexidade ou a simplificação da realidade.

Os três tipos de jogos e seus fenômenos lúdicos se transformam, quando se convertem-se em outras práticas sociais, como o teatro e a dança, em níveis culturais superiores. Já os jogos de **papéis** representam, de forma mais nítida, as demais categorias de

jogo, as regras/normas das relações sociais, uma vez que reconstituem/reconstroem essas relações e acabam por funcionar como possibilidade de apreensão das normas vigentes socialmente, no início do desenvolvimento dos indivíduos.

Nos jogos de **papéis**, que envolvem a situação imaginária, as regras que o definem são decorrentes das práticas sociais segundo os modos de agir do grupo em que estamos inseridos. Assim, “da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo de regras contém uma situação imaginária” (VIGOTSKI, 2003, p. 125).

Assim, para Martins (2009, p. 28)

O caminho realizado entre os jogos, onde a situação imaginária aparece de forma explícita e as regras estão presentes de modo oculto e, ao contrário, quando as regras são explícitas de modo claro e a situação imaginária se faz presente implicitamente, determina a evolução da brincadeira das crianças. Assim, gradativamente, o jogo evolui em direção ao jogo de regras [...]

No processo competitivo relativo aos jogos esportivos é preciso que todos os participantes compreendam e aceitem as regras para que ele aconteça. Esses acontecem no período da vida escolar, no qual as tarefas são, compulsoriamente, baseadas em regras, o que Elkonin (1998, p. 19) em seus estudos ratifica dizendo:

Parece-nos que o verdadeiro curso evolutivo vai dos jogos dramáticos para os esportivos e não o inverso. Ao serem repetidas uma infinidade de vezes na atividade coletiva real, foram se destacando paulatinamente as regras das relações humanas que levavam com êxito. A sua reconstituição sem fins utilitários reais forma o conteúdo do jogo esportivo.

De modo diferenciado, sem apoiar-se nos períodos de desenvolvimento humano, Caillois (1990) traz uma contribuição valiosa para a classificação dos jogos ao estabelecer uma divisão em quatro categorias principais: *Agôn* (competição), *Alea* (sorte), *Mimicry* (simulacro) e *Ilinix* (vertigem). Todavia, identifica que podemos observar a presença de mais de uma categoria em determinados jogos. Estas categorias estão relacionadas entre dois polos antagônicos de regulamentação, são eles: *Paidia* e *Ludus*. A empreitada de Caillois (1990) foi de muita relevância para o desenvolvimento de uma teoria sobre os jogos, pois “A extensão e variedade infindas dos jogos provocam de início o desespero na procura de um princípio de classificação que permita reparti-los a todos num pequeno número de categorias bem definidas” (CAILLOIS, 1990, p. 31).

Diz ou autor:

Joga-se à bola, ao berlinde ou às damas (*Agôn*); joga-se na roleta ou na lotaria (*Alea*); faz-se de pirata, de Nero ou de Hamlet (*Mimicry*); brinca-se, provocando em nós mesmos, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão e desordem (*Ilinx*) (CAILLOIS, 1990, p. 32).

Porém, segundo Caillois (1990), esses são apenas agrupamentos dos jogos, sendo que cada grupo são escalonados segundo uma progressão análoga e podendo ser hierarquizados entre dois polos, em um extremo. O sentido comum da diversão e no outro uma necessidade crescente de subordinar as regras convencionais criando obstáculos com o propósito de dificultar a consecução do objetivo desejado. Para melhor entendimento de tal condição passamos a explicitar as características das diferentes categorias de jogos.

*Agôn* é a categoria de jogos voltados para competição, trata-se de uma rivalidade que se baseia numa única qualidade (rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho, dentre outras), mostrando sempre o valor do vencedor da disputa. Nessa categoria encontram-se as provas desportivas e apresenta a razão de ser de suas múltiplas divisões, quer oponham dois indivíduos ou duas equipes (polo, tênis, futebol, dentre outros) ou um número indefinido de concorrentes (toda espécie de corridas).

A essa classe ainda pertence os jogos em que os antagonistas são de números idênticos (xadrez, damas, dentre outros). Para Caillois (1990), nessas modalidades o interesse do jogo, para cada um de seus concorrentes, é ver reconhecida sua excelência num determinado domínio, razão pela qual a prática do *Agôn* supõe uma atenção persistente, pois representa-se como a forma pura do método pessoal e serve para o manifestar.

*Alea*, segundo Caillois (1990), é o termo usado para demonstrar todos os jogos que se opõem ao *Agôn*, no qual o resultado não depende do jogador, mas sim do destino e da sorte para se vencer um jogo. Os exemplos desta categoria são: jogos de dados, roleta, cara ou coroa, o bacará, a loteria, dentre outros. A categoria *Alea* revela apenas a benevolência do destino, fazendo com que o jogador assuma uma posição de passividade, não podendo utilizar suas habilidades ou inteligência.

Para Caillois (1990), *Alea* contraria *Agôn* ao negar o trabalho, a paciência, a habilidade e a qualificação. Alguns jogos como cartas, dominó, gamão combinam as duas

categorias de jogo. “O Agôn reivindica a responsabilidade individual, a Alea a demissão da vontade, uma entrega ao destino” (CAILLOIS, 1990, p. 37).

Agôn e Alea traduzem atitudes opostas e de certa forma simétricas, mas obedecem ambas a uma mesma lei: a criação artificial entre jogadores das condições de igualdade absoluta que a realidade recusa aos homens [...] O jogo Agôn ou Alea, é, portanto, uma tentativa para substituir a confusão normal da existência corrente por situações perfeitas (CAILLOIS, 1990, p. 39).

*Mimicry* se refere à aceitação temporária de uma ilusão, podendo ser a encarnação de uma personagem ou adoção de um determinado comportamento. *Mimicry*, palavra derivada do mimetismo dos insetos, demonstra o extraordinário prazer que o ser humano tem em se disfarçar, se travestir, colocar uma máscara ou fazer um personagem (CAILLOIS, 1990).

A mímica e o disfarce são os aspectos fundamentais desta categoria. A criança imita o adulto, brinca de avião estendendo o braço e fazendo barulho com a boca. Na fase adulta nos entregamos aos mascarados ou travestidos, à representação teatral e dramática. Segundo Caillois (1990), *Mimicry* se distancia totalmente de *Alea*, porém se assemelha em alguns casos de *Agôn*.

As grandes manifestações desportivas não deixam de ser ocasiões privilegiadas de *mimicry* (...). A mera identificação com o campeão constitui já um *mimicry* semelhante àquela que faz com que o leitor se reconheça no herói do romance e o espectador no herói do filme (CAILLOIS, 1990, p. 42).

Nessa categoria ressaltamos a principal característica que é a invenção incessante, ao ator consiste em fascinar o espectador e ao espectador incide em prestar-se a ilusão proposta.

Já *Ilinx* consiste em buscar na vertigem a destruição da estabilidade, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe que nos retira da realidade. O autor cita dois exemplos para explicar o *Ilinx*: os dervixes<sup>6</sup> dançarinos, que buscam o êxtase girando sobre si mesmos, atingindo o pânico e a hipnose da consciência pela rotação frenética e contagiosa e os *voladores*, que utilizam sofisticados recursos de acrobacias e de alto voo, para atingirem o

---

<sup>6</sup> O termo dervixe (mendigo, mendicante) tem origem na língua persa e se refere a um muçulmano asceta (praticante da renúncia do prazer e satisfação de algumas necessidades primárias, com o fim de atingir a iluminação espiritual) do segmento sufista (de tendência exotérica e mística) do islã. Os dervixes mais conhecidos no mundo são os da ordem Mevlevi, célebres pelas cerimônias de adoração em que rodopiam num ato devocional denominado "dhikr". (SANTIAGO, 2017)

êxtase desejado. Caillois (1990) cita, também, os jogos infantis, nos quais as crianças giram até ficarem tontas.

O autor caracteriza essa categoria de jogo dizendo que

Para abarcar as diversas variedades de uma tal exaltação, que é um atordoamento simultaneamente orgânico e psíquico, propondo o termo *ilinx*, nome grego para o turbilhão das águas e de deriva precisamente, na mesma língua, o designativo de vertigem (*ilingos*) (CAILLOIS, 1990, p.45).

Depois da era industrial, passamos a criar máquinas e instalá-las em parques de diversão na busca de criar sensações similares, ou seja, a perda de sentido.

Observando o caminho da turbulência à regra na estruturação da atividade, Caillois (1990), relata que as regras são inseparáveis dos jogos, sendo a liberdade o motor indispensável e o poder do jogo está na improvisação e alegria geral, que ele definiu como *Paidia*. Ele diz: “Em minha opinião, há que definir o termo *paidia* como o vocábulo que abrange as manifestações espontâneas do instinto do jogo” (CAILLOIS, 1990, p. 48).

Caillois (1990), ressalta que as primeiras manifestações da *Paidia* não têm nome, mas, assim que surgem as convenções, as técnicas, os utensílios, aparecem com eles os primeiros jogos caracterizados: saltar ao eixo, jogar as escondidas, o papagaio, o pião, a cabra-cega, o escorrega, as bonecas. Para ele, a diferença entre *Agôn* e *Ludus* é que no segundo, os jogadores atuam fora de qualquer sentimento explícito ou de rivalidade. Em relação ao *Mimicry*, o autor salienta que o *Ludus* se associa a habitualmente construção de jogos, que é uma espécie de ilusão, por exemplo, animais fabricados com hastes de milho-miúdo para crianças. Na civilização industrial o jogo ganhou nova forma, segundo Caillois (1990), é o hobby, atividade levada por mero prazer.

Ressaltamos que, para nós, o hobby deve ser visto como uma atividade voluntária. Para Marcellino (2007, p. 36), um outro ponto de vista é a ênfase “compensação” das atividades de lazer, referem-se à oposição entre o trabalho – alienado, fragmentado e especializado – das sociedades modernas, e a realização individual. Nessa ótica, o lazer compensaria a satisfação e alienação do trabalho. Entendemos que não pode ser cedido ao jogo um valor compensatório, se não deixaria de ser jogo.

O jogo abarca uma variedade de fenômenos referente aos seus conceitos, características e categorias. A tentativa de dar um significado fixo a palavra jogo, leva-nos a diferentes sentidos. No entanto, é possível identificar aspectos comuns e distintos no jogo,

uma vez que o mesmo, está presente em diferentes civilizações. Do mesmo modo, podemos identificar características específicas às diferentes categorias de jogos e em suas combinações. Ainda, em muitas das manifestações sociais como o teatro, a dança, os rituais religiosos, as brincadeiras infantis, dentre outras, podemos observar características de diferentes tipos de jogos.

Em seguida, passamos a indicar alguns aspectos do jogo em diferentes civilizações, destacando a história dos jogos competitivos, com o objetivo de mostrar a importância da ação competitiva em determinado tempo e espaço. Ressaltamos que esse capítulo é significativo, pois acreditamos que a competição é uma qualidade indispensável as práticas de jogos, nele encontramos conquistas pessoais e sociais. Lamentavelmente, o afastamento entre os extremos trouxe alguma desvalorização de suas práticas, trazendo (pré)conceitos equivocados a respeito da competição.

### 3. OS JOGOS COMPETITIVOS

*Faz parte desse jogo.  
Dizer ao mundo todo.  
Que só conhece o seu quinhão ruim.  
É simples desse jeito.  
Quando se encolhe o peito.  
E finge não haver competição.  
É a solução de quem não quer.  
Perder aquilo que já tem.  
E fecha a mão pro que há de vir.*

*Los Hermanos*

Huizinga (2000, p. 59) afirma: “quem diz competição, diz jogo”. Para o autor não há razão alguma para recusar a qualquer tipo de competição o caráter do jogo. Observando tal pressuposto explanamos neste capítulo os jogos competitivos, suas características e a sua constituição em diferentes civilizações. Nosso olhar frente a competição está associado à ideia de disputa entre indivíduos, grupos, equipes, com a finalidade a superação de limites pessoais ou coletivos. Em consequência, a vitória, a derrota e também o empate são resultados óbvios dos jogos de competição. Contudo, acreditamos que aceitar e respeitar o resultado final é substancial ao jogo.

#### 3.1. Os jogos competitivos em diferentes tempos e civilizações

Para que possamos compreender a constituição dos jogos competitivos é relevante o entendimento do jogo em diferentes épocas e grupos sociais. É o que abordaremos neste subitem.

Os gregos separavam as palavras competição e jogo, no entanto Huizinga (2000) aponta que eles não conseguiam determinar tal separação quando as utilizavam de maneira habitual, pois:

Sob todos os seus aspectos e em todas as ocasiões, a competição tornara-se uma função cultural tão intensa que os gregos a consideravam perfeitamente "habitual", como algo que existia naturalmente. Foi por este motivo que os gregos, possuindo duas palavras distintas para designar o jogo e a competição, não conseguiram identificar de maneira clara a presença, no

segundo, do elemento lúdico essencial, daí resultando que a união conceptual e, portanto, linguística, entre ambas, nunca foi efetivamente realizada (HUIZINGA, 2000, p. 26).

O autor explica que na Grécia as competições sagradas e profanas ocupavam um lugar importante na vida dos gregos, porém o seu povo não se apercebia do caráter lúdico que as constituíam. Dentro dessa perspectiva, o lúdico podia ser encontrado como elemento de atos sagrados, rituais e celebrações. Huizinga (2000) argumenta que, diferentes manifestações culturais como a música, a escultura, a lógica, dentre outras, eram nobres expressões de formas lúdicas. Neste sentido, a competição era associada à exibição da perfeição corporal, como manifestação estética. O sentido para tal perfeição se referia, também, ao gosto pelo elogio às qualidades consideradas à época, mas que podem ser observadas até a presente data.

Um dos mais fortes incentivos para atingir a perfeição, tanto individual quanto social, e desde a vida infantil até aos aspectos mais elevados da civilização, é o desejo que cada um sente de ser elogiado e homenageado por suas qualidades. Elogiando o outro, cada um elogia a si próprio (HUIZINGA, 2000, p. 49).

Nesses tipos de jogos se manifestava, e ainda se manifesta, a necessidade de se gabar por um determinado resultado. Um jogador terá muito mais prazer ao jogar sob a observação de plateia, pois poderá ostentar seus êxitos. Considerando assim, a ideia de jogo está estritamente relacionada a ganhar e, para isto, é necessário que haja um adversário que permita comprovar a superioridade de um em relação a outro. Este tipo de jogo está ligado ao conceito de ganho, prêmio, e daí se derivam as palavras como preço, apreço e salário.

Todavia, Huizinga (2000, p. 40) ampliou tal discussão dizendo:

Não jogamos para ganhar um salário, trabalhamos. Finalmente, a palavra "ganhos" não tem etimologicamente nada a ver com estas palavras, embora semanticamente pertença tanto ao lúdico quanto ao econômico. O comerciante realiza seus ganhos, e o jogador também alcança seus ganhos (HUIZINGA, 2000, p. 40).

Brougère (1998, p. 39), apontou uma diversidade de termos presentes na civilização grega referentes aos jogos competitivos: *athos* que se referia à luta, combate, concurso, jogos tais como os píticos<sup>7</sup>; *agôn* que significava assembleia (em particular para os jogos públicos),

---

<sup>7</sup> Os Jogos Píticos foram uns dos jogos pan-helénicos da Antiga Grécia e realizava-se de quatro em quatro anos em Delfos. Foram antecessores dos modernos Jogos Olímpicos e iniciaram-se no século VI a.C. Os Jogos Píticos



as instalações para esses jogos e, ainda jogos, concursos, lutas e jogos ginásticos; *paidia* que era derivado de criança, jogo infantil, infantilidade, diversão, mas também jogos ou concursos de luta.

Na civilização grega dava-se grande importância aos concursos. Nesse contexto, a criação dos Jogos Olímpicos em 776 a.C. foi uma data significativa, pois tratava-se do concurso de Olímpia, o qual estava inserido em seu calendário religioso. Nele os participantes lutavam em estádios e se impunham como os atores no contexto de uma teologia de renovação cíclica que era relacionada à vegetação, ao universo, às comunidades e seus princípios. Para o autor

A liturgia do concurso é espetáculo apenas de modo acessório. Está centrada na comemoração da morte de um herói. Essa comemoração regular dos grandes mortos permite renovar no além o excepcional poder vital e continuar a proteger a comunidade sobre a qual vivem (BROUGÈRE 1998, p. 40).

O autor aponta que os jogos Pan-helênicos<sup>8</sup>, surgem de roteiros cíclicos de sobrevivência para os mortos principescos de tempos heroicos. A essência desses jogos se baseava no revigoramento do herói, por exemplo, a corrida de pé reanimava as energias vitais por meio do abalo que impunha à terra. Portanto, os Jogos Olímpicos permitiam a reanimação da natureza, da fonte de vida e do poder real. Esses concursos foram “ao mesmo tempo, cerimoniais de iniciação dos jovens; a prova difícil qualifica quem dela sai vencedor” (BROUGÈRE, 1998, p. 40). Os concursos permitiam a seus atores mostrarem sua diversidade vital em um espaço competitivo. Assim, os confrontos eram socializados por regras precisas e controle. O autor também menciona que era nos jogos, concursos e festas que o indivíduo adquiria virtude e recebia a forma conveniente.

Já Roma foi alimentada pelas mais variadas culturas que a antecederam, apesar de apresentar uma estrutura forte em relação às artes e administração, sua base política era pautada no ritualismo. O elemento lúdico na civilização romana estava presente na sua estrutura ritualística. Para o autor,

A sociedade romana não podia viver sem os jogos. Estes eram tão necessários para sua existência como o pão, pois eram jogos sagrados e o

---

realizavam-se em honra a Apolo dois anos depois (e dois anos antes) dos Jogos Olímpicos e entre cada Jogos Nemeus e Ístmicos (RIBEIRO JÚNIOR, 2017)

<sup>8</sup> Jogos Pan-Helênicos, termo utilizado para designar quatro festivais (Jogos Olímpicos, Jogos Píticos, Jogos Nemeus e Jogos Ístmicos), separados, que se realizavam periodicamente na Antiga Grécia (FESTIVAIS, 2017).

direito que o povo a eles tinham era um direito sagrado. Sua função essencial não era a simples celebração da prosperidade que o grupo social havia já conseguido, e sim a consolidação desta e a garantia de mais prosperidade no futuro através do ritual (HUIZINGA, 2000, p. 128).

Para os romanos os jogos destinavam-se ao preparo físico, a fim de formar soldados, cidadãos obedientes e devotos; além de agregar cultura física, formação estética e espiritual decorrente das influências gregas. Se por um lado podemos ver a competição nos jogos na Grécia sob a esfera religiosa e do exibicionismo do corpo, pelo outro, nos jogos romanos encontraremos o sagrado e a demonstração de “virtude” por meio de proezas de força e destreza (KISHIMOTO, 1994).

Huizinga (2000), expõe a contradição existente no Estado romano, pois ao mesmo tempo que se apoderava dos direitos sagrados, apresentava uma estrutura social e econômica frágil. Para o autor, o Império Romano vivia sob a base do exibicionismo, da diversão e da fútil glória.

Segundo ele Roma se utilizava dos triunfos como um ritual para recuperação do Estado, das tensões da guerra, para estabelecer o bem-estar. O elemento lúdico é claramente entendido na expressão “panem et circenses” (pão e circo), uma estratégia utilizada para entreter a população, sendo estes essenciais para a sociedade romana, já que os jogos eram considerados sagrados.

De acordo com Brougère (1998), especialistas dos povos etruscos<sup>9</sup> mencionavam que os jogos atléticos eram efetuados por escravos para o deleite dos espectadores. Ainda, para este autor, os jogos distinguem-se em dois tipos: os de **cena** (*ludi scaenici*) e os de **circo** (*ludi circenses*). Os jogos de **cena**, retratavam um mundo imaginário e englobavam o teatro, a mímica, a dança e os concursos de poesia. Já os jogos de circo tratavam de duelos e eram compostos por corridas de biga, combates e encenações de animais, caças e jogos atléticos.

Os combates de gladiadores (*munera*, deveres), demasiadamente reais, só serão comparados ao jogo mais tarde, no século III da nossa era, por derivação tardia talvez, por esquecimento da distinção entre o combate real e a encenação (BROUGÈRE, 1998, p. 37).

---

<sup>9</sup> Os Etruscos são povos que viveram na região da Península Itálica, em meados dos anos 1200 a 700 a.C. A região cuja eles habitavam equivale o que é hoje a Toscana, com partes no Lácio e Umbria (AUGUSTO, 2017)

As corridas de bigas eram populares nos jogos romanos, utilizadas como recurso de combate pelos gladiadores e desapareceram da guerra há muito tempo. O público ocupava posição central neste jogo, pois:

Mais do que salvar a sua pele, o gladiador deve agradar o público que solicita a morte do vencido, a menos que este tenha seduzido apesar de sua derrota. A morte não é inelutável. A decisão pela morte resulta de uma escolha do público e não da finalização do combate. Mais do que o realismo, a encenação exótica e a teatralização acompanham o duelo (BROUGÈRE, 1998, p. 37).

Corridas de bigas e combates entre gladiadores, além de ser um espetáculo, possuíam uma dimensão religiosa sendo oferecido aos deuses como um presente. Portanto, aqueles que financiam os jogos, ofereciam e proporcionavam alegria e relaxamento aos homens e às divindades.

Os jogos romanos eram um fenômeno periódico, possuindo uma grande diversidade, como por exemplo, os jogos seculares que aconteciam a cada 110 anos; os jogos anuais (jogos de Apolo); jogos a cada cinco anos, variados e numerosos; jogos circunstanciais (jogos fúnebres e triunfais). Esses jogos, frequentemente, eram utilizados com propósitos políticos e encenavam poder (BROUGÈRE, 1998).

Podemos observar que tanto na civilização grega e romana encontramos similaridades, mas também distanciamentos se considerarmos as características dos jogos competitivos.

Isso também se dá com os jogos na China Antiga, pois nesse grupo se destaca a influência de competições festivas, nas quais os clãs rurais celebravam as festas das estações, desenvolvidas por meio de competições destinadas a favorecer a fertilidade e o amadurecimento das colheitas. Deste modo, as competições estavam relacionadas ao ritual, sendo indispensáveis para a harmoniosa sucessão de estações, o amadurecimento da colheita e a prosperidade para o próximo ano.

De acordo com Huizinga (2000, p. 43),

Com o surgimento dos chefes e de reinos regionais, no interior do imenso território da China, foi-se desenvolvendo, acima e para além dos simples dualismos originais, cada um dos quais correspondia a um único clã ou tribo, um sistema de numerosos grupos opostos, abrangendo uma série de clãs ou tribos reunidas, e continuando a ter nas competições festivas e rituais a principal expressão de sua vida cultural.

O autor destaca o surgimento da hierarquia social a partir de competições primitivas. Em estudos antropológicos se observou que, em algumas comunidades, havia a separação em dois grupos que se utilizavam de totens como simbolismos, sendo que o relacionamento entre as duas metades das tribos era de rivalidade e competição. Inicia-se aí o dualismo sexual, explicado pela divisão das tribos em masculino e feminino, o que impunha a homens e mulheres se encontrarem, apenas, em rituais. Esta dualidade é encontrada nos relatos da China antiga.

Huizinga (2000), cita estudos de Marcel Granet, que explorou esses ritos, como a celebração dos clãs rurais, para fortalecer a fertilidade ou a festa de inverno na casa dos homens, nas quais não era permitida a presença de mulheres. Esses homens se dividiam em grupos, um representando o princípio *yang* – sol, calor e verão –, e o outro representando *yin* – lua, frio e inverno que competiam.

Na civilização chinesa primitiva, quase todas as atividades se configuravam como uma competição ritual, tais como: atravessar um rio, escalar uma montanha, cortar árvores ou colher flores. As lendas chinesas se baseavam no herói derrotando seus adversários por intermédio de proezas espantosas e miraculosas demonstrações de força, provando a sua superioridade. Regra geral, o torneio acabava com a morte dos vencidos. “O mais importante aqui é que todas estas competições, mesmo quando são fantasiosamente descritas como combates titânicos e mortais, pertencem em todos os seus aspectos ao domínio do jogo” (HUIZINGA, 2000, p. 43).

Dentro da cultura chinesa, a competição pela honra assume uma forma invertida, se transformando numa competição de boas maneiras, assim derrotar o adversário podia ser visto como uma exibição de delicadeza para com os outros, mas com um profundo interesse pela própria honra. Neste sentido, (HUIZINGA, 2000, p. 51) afirma que a palavra, *jang*, significa "ceder o lugar a outrem" e, possivelmente, na China a competição de cortesia era mais formalizada, mas podia ser encontrada em toda a parte do mundo.

Segundo Huizinga (2000), a virtude de um homem é qualidade que o torna capaz de lutar e comandar e, nas civilizações primitivas, o ideal viril deveria ser reconhecido, quando não, conquistado pela força. A virtude, a honra, a nobreza se encontram no campo da competição, isto é, do jogo.

Já o jogo na civilização Asteca era muito diferente dos gregos ou romanos, pois eram considerados como uma atividade séria, em sua essência estava relacionada à renovação

cósmica. Para Brougère (1998), o termo jogo, na civilização asteca, origina-se do vocábulo *tlachia* que expressa o ver, o olhar.

O *Tlachtli*, também conhecido como jogo de bola, é traduzido como jogo de pelota e é jogado como uma bola de borracha. De acordo com Brougère (1998), o jogo *Tlachtli* ocorre em um terreno em forma de T duplo, no qual dois campos se confrontam por ambos os lados da linha mediana, onde dois anéis de pedras servem de goleira, para que os jogadores joguem a bola por esses orifícios.

A sociedade Asteca rejeita a ideia de jogo como gasto inútil de energia, assim, existem leis contra a embriaguez e os jogos de azar. Portanto, o jogo tem como objetivo a regeneração da sociedade e envolve rituais religiosos. Nesse jogo dar, receber e retribuir são fatores formadores de uma tríplice obrigação social. Essas três normas permitem, em todas as sociedades, o estabelecimento e a manutenção de relações sociais.

Huizinga (2000) relata, também, a cerimônia *potlatch*, que é realizada pelos indígenas da América do Norte. É uma grande festa, na qual uma tribo faz pomposas doações às outras, tendo a outra a obrigação de promover uma nova festa ainda mais bonita, pois quem oferece a *potlatch* demonstra sua superioridade e, portanto, está relacionada à necessidade humana de lutar pela honra e pela glória.

Outro jogo é o *kula*, praticado por grupos de ilhas a leste de Nova Guiné como um ritual que tem finalidade de trocas, entre as tribos, de objetos destituídos de valor econômico, como colares de conchas vermelhas e braceletes de conchas brancas. É considerado um exemplo de jogo nobre e puro, que traduz a imperecível necessidade humana de viver em beleza. Existiam, também, entre os indígenas os torneios de *jactância* ( vaidade, orgulho, arrogância), nos quais se competiam para expressar a riqueza, que gerava um grande desperdício de alimentos.

Na Idade Média, o jogo ainda mantinha contato com as atividades religiosas, porém, de modo diferente da Antiguidade. De acordo com Brougère (1998), nesse período era possível encontrar a atividade lúdica vinculada à religião, por meio de ritos de carnavais. As comemorações de carnaval, associavam-se ao fingimento, à simulação. Ainda, se mantinham jogos competitivos e de destreza. No entanto, a partir da separação das diferentes atividades sociais o jogo foi isolado, o que fez dele uma atividade fútil. Neste contexto, o jogo vem se opor à seriedade, como atividade de relaxamento, praticados no tempo disponível. De acordo com Dumazedier (1976), o lazer é

um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda, para obter informação ou desenvolver a formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais (DUMAZEDIER, 1976, p. 34).

Para Marcellino (1987), o lazer não é mera atividade, mas a cultura vivenciada no tempo disponível de obrigações. Assim, nos apoiando nas ideias do autor, podemos dizer que a concepção de jogo foi mudando através dos tempos, gradativamente, ocupando o lugar de atividade não produtiva. “O renascimento e os períodos posteriores veem o jogo passar do sério ao frívolo, do público ao privado” (BROUGÈRE 1998, p. 45).

A história dos jogos é, portanto, aquela de sua transferência do sério ao frívolo, não sendo o sério somente o lugar do trabalho, mas também o da sociabilidade considerada ainda mais importante que o trabalho. [...] (idem – grifo do autor).

Segundo Brougère (1998), por volta do século XVII, o jogo é marcado pelo duplo signo da frivolidade e da aposta, portanto, o jogo de azar assume o primeiro plano, o que acaba por modificar a representação de jogos. Deste modo, este tipo de jogo tornou-se um vício temível, pois arruinava famílias.

O verbete JOGAR da *Encyclopédie* de Diderot e d’Alembert nos faz entrar imediatamente no clima desse século no que concerne o jogo: JOGAR, (*Gram.*). Diz-se de todas as ocupações frívolas, com as quais nos divertimos, relaxamos, embora algumas vezes acarretam a perda da fortuna e da honra (BROUGÈRE, 1998, p. 45 – grifos do autor).

O jogo era explorado como uma atividade social do universo próprio do adulto. Brougère (1998), cita trechos do verbete jogo da *Encyclopédie* de Diderot e d’Alembert no qual, diz que a concepção de jogo admite a necessidade de desafio e delimita dois tipos de jogos: os de **destreza** e os de **azar**.

Os dois verbetes da *Encyclopédie* começam por uma definição do jogo interessante porque delimitam estreitamente a concepção de jogo em questão, trata-se de uma atividade que supõe um desafio. Não há jogo a não ser que um desafio seja proposto aos participantes, o que supõe um vencedor. Os jogos são divididos em jogos de azar e jogos de destreza, com uma categoria intermediária ou mista (jogos de azar mesclados de destreza). Por jogo de destreza deve-se entender tanto jogo intelectual... quanto jogo físico. Esses jogos, assim como os de azar, são suscetíveis de um desafio... (BROUGÈRE, 1998, p. 47).

Aponta ainda o autor que, muitas vezes, os jogadores colocam uma parcela significativa de seus bens à mercê das cartas e dos dados, sem ignorar as consequências nocivas.

Para Kishimoto (1994), o interesse pelos jogos diminui com a chegada do Cristianismo. Assim, essa sociedade cristã, que impõe uma educação disciplinadora, não estabelece condições para a expansão dos jogos, pois eram considerados delituosos, assemelhando-se a prostituição e embriaguez. No entanto, durante o Renascimento, no qual a ideia de corpo não exigia a mortificação, mas sim o seu desenvolvimento, o jogo passa deixar de ser objeto de reprovação e é inserido no cotidiano dos jovens.

Nessa época se reabilitam os exercícios físicos banidos pela Idade Média. Exercícios de barra, corridas, jogos de bola semelhante ao futebol e o golfe são práticas que se generalizam. Aos jogos do corpo são acrescentados os do espírito (KISHIMOTO, 1994).

Para Brougère (1998), ao caminharmos um pouco mais no tempo, no século XIX, o jogo se reveste da mais extrema seriedade.

Com efeito, um dos sentidos usuais de *ludere* (verbo relativo a nosso vocabulário) é “se exercer”. O adjetivo *ludius* designa o que é “exercício”, “treinamento”, em oposição ao que é luta em aplicação real, o que é retomando a expressão das crianças, “parar rir” em oposição a “de verdade” (BROUGÈRE, 1998, p. 36).

De Rose Jr (2009) afirma que mesmo com registros de existência de atividades esportivas e jogos ao longo dos séculos, o esporte como é conhecido na atualidade é fruto das mudanças que aconteceram na Europa com a Revolução Industrial dos séculos XVIII e XIX, especialmente na Inglaterra. Em consequência disso, a nobreza inglesa alternava as atividades esportivas entre campo e cidade, assim, alguns esportes como o críquete e o boxe foram regulamentados.

A existência de mais tempo para o prazer, proporcionada por essa revolução, fez com que aumentasse a prática de atividades físicas e proliferaram as entidades esportivas. Como consequência, surgiram novas modalidades e outras foram aperfeiçoadas, como rúgbi, remo, futebol, hóquei e tênis (DE ROSE JR, 2009, p. 104).

Com a Revolução Industrial as modalidades esportivas passam, também, a serem praticadas por trabalhadores em seu tempo disponível e livre de obrigações. O tempo disponível para a prática de jogos competitivos, foram sem dúvida, impulsionadores para a regulamentação de determinados esportes (MARCELLINO, 2007).

O esporte se enquadra na categoria *Agôn*, por se tratar de um jogo competitivo, que apresenta como característica a necessidade de superação do outro por meio das melhores habilidades do praticante (CAILLOIS, 1990).

Em concordância com essa ideia, Pereira (1988) afirma que o esporte

é uma atividade específica de competição, na qual se valoriza intensamente a prática de exercícios físicos com vistas à obtenção do resultado, para a superação de si ou dos adversários e, para tal, requer o aperfeiçoamento das capacidades e habilidades do sujeito (PEREIRA, 1988 p. 212).

Para Silva (1973, p. 14 *apud* SOARES, 2013, p. 17), “o esporte é determinado quando ocorrem três fatores: o jogo, o movimento e a agonística”. Já para Azevedo e Gomes Filho (2011), “os jogos podem ou não ser competitivos; mas esportes são sempre jogos competitivos organizados”. Com relação ao esporte, Huizinga (2000) destaca que: “a transição do divertimento ocasional para a existência dos clubes e da competição organizada, só aconteceram quando haviam grupos que jogavam uns contra os outros”.

O principal jogo relatado por Huizinga (2000) é o de bola, no qual a seriedade começa a tomar corpo, a partir da existência de profissionais e amadores, este tipo de esporte entra em uma situação que nem é jogo e nem é seriedade propriamente dita.

Grande marco das transformações dos jogos, ocorreram na Inglaterra, visto que essas mudanças se deram de forma institucionalizada. Segundo Azevedo e Gomes Filho (2011), esportes são jogos institucionalizados. Portanto, praticar um esporte é praticar um jogo que requer de alto rendimento, segundo regras institucionalmente definidas e estrutura com normativas de organização. Para ambos os autores, a organização rígida é uma das características que fazem a passagem dos jogos para os esportes.

De acordo com De Rose Jr (2009), foi no século XIX que o esporte passou a ser praticado nas escolas públicas e nas universidades inglesas, substituindo os jogos antigos, pela intervenção do pedagogo Thomas Arnold. Assim, o esporte sobre a ótica educativa tornou-se parte do currículo das instituições de ensino.



Correia (2006), aponta que Pierre Coubertin realizou os primeiros Jogos Olímpicos da Era Moderna em 1896, com intuito de unir países, promover a paz, universalizar o espírito formativo nas escolas inglesas e conservar o amadorismo. Porém, esses ideais foram corrompidos com a evolução e o sucesso dos jogos olímpicos, que se tornou o maior evento mundial, despertando interesse diversos: políticos, econômicos, de veículos de comunicação, dentre outros.

Novas modalidades esportivas são criadas (basquetebol, voleibol e handebol) e com o “ressurgimento dos jogos olímpicos em 1896, o mundo passou a ter contato com grandes atletas e com as diferentes modalidades esportivas, evidenciando a competição entre os indivíduos e as nações participantes” (DE ROSE JR, 2009, p. 104-105).

A partir da metade do século XX, o esporte começou a ter uma maior cobertura dos meios de comunicação mais especificamente rádios e jornais. Com o desenvolvimento de novas tecnologias (principalmente a televisão), os eventos esportivos passaram a ter visibilidade, e os grandes atletas tiveram a oportunidade de tornar suas qualidades e seus defeitos visíveis para um público cada vez maior (DE ROSE JR, 2009, p. 105).

Com o foco voltado ao corpo, a competição se transforma na busca do “corpo perfeito e ideal”, tornando-se condição de “bem-estar ou mal-estar” de uma pessoa. Em vista disso, Farias (2005), aponta que, através de uma lógica de mercado, as práticas esportivas foram transformadas em verdadeiros espetáculos.

Para Camargo (2016) o esporte é uma prática social formada pelos jogos, pelo processo histórico dos jogos, pela história da humanidade e pela cultura. Porém, o sentido do esporte, e aqui nós incluímos o jogo, se modifica cada vez que a mídia traz a visão de esporte-espetáculo para determinada prática esportiva. O esporte espetáculo impulsionou o mais alto nível de profissionalização, de especialização de treinamento, de equipamentos, de seleção de competição e também de corrupção (CORREIA, 2006).

Segundo Betti (1997, p. 39), a transmissão televisiva propõe uma nova visão do evento esportivo: a repetição obsessiva dos lances mais violentos ou espetaculares, o fanatismo da torcida, a euforia da vitória, dentre outros. Isso facilita muito a comercialização do esporte, pois permite a ênfase em tudo o que mais interessa aos investidores, e produz uma visão artificial do esporte, em combinação com uma linguagem "guerreira", amplificando o falso drama que se vive no campo e nas quadras. Nesse sentido, cremos que a violência se tornou um produto a ser vendido pela televisão por prender a atenção do telespectador.

Estudos de laboratório mostraram repetida e consistentemente que a violência na televisão pode tornar as crianças mais dispostas a ferir outras pessoas, mais agressivas em suas brincadeiras e mais propensas a escolherem a agressão como uma reação a situações de conflito (ORLICK, 1978, p. 62-63).

Conforme aponta Orlick (1978), o problema de a violência ser evidenciada nos meios de comunicação e nos esportes é que esses modelos oferecidos serão imitados. O mesmo é discutido por Caillois (1990), quando afirma que o público vive a vida de seus ídolos, limitando-se a copiá-los em tudo que fazem como roupas, gestos, gostos e muitas vezes até mesmo a morte.

Consideramos que os valores sociais e morais como ética, honra e respeito aos adversários, vão se distanciando das características dos esportes/jogos, por meio da violência e pela busca da vitória a qualquer preço.

### **3.2. Os jogos competitivos e suas características**

Até o presente momento, conduzimos o jogo sob uma esfera histórica ligada ao combate e a guerra, das civilizações mais antigas. No entanto, convém lembrar que grande parte das civilizações foram sendo transformadas e organizadas em formas mais evoluídas com isso o jogo também vai ganhando outros contornos.

Conforme vimos, os jogos gregos e romanos faziam parte de sua cultura competir até a morte, se preciso fosse. Dentro da cultura desses povos, principalmente dos gregos, o impulso da competição constituía-se em formas de lutas, cujo o jogo de *agôn*, ou conhecido também como agonístico era praticado até a agonia. Diante da civilização moderna e frente a novas teorias, a competição exacerbada passou a ser objeto de estudos para pesquisadores. Portanto, a competição tem sido caracterizada por alguns estudiosos como um valor que gera atitudes individualistas, disseminador de contra valores, capaz de eliminar o prazer, alegria e divertimento.

Acreditamos que a competição em si, não deve ser colocada como negativa ou positiva, isto é, a competição não é boa ou má, ela é o que fazemos dela. É claro que o pensamento sobre a vitória está ligado ao jogo e para vencer é indispensável que haja um parceiro ou um oponente. No entanto, pensamos a competição como forma de mostrar

habilidades específicas. A competição é um valor atribuído ao jogo que pode ter maior ou menor importância para o jogador dependendo de seus interesses e personalidade (ANDRÉ; RUBIO, 2009, p. 294).

A competição é tão antiga quanto a história da humanidade, podendo ser um fator motivante para obter conquistas pessoais e sociais, podendo estar presente tanto nos jogos quanto nos esportes.

Recorrendo a história conceitual do esporte, é possível descobrir que a exacerbação do *agôn*, ou detrimento ou atrofia do *ludes*, ou lúdico, enquanto perdurou a perspectiva única do rendimento, tornou-se mais competição do que jogo, perdendo parte do seu significado sociocultural inicial (TUBINO, 1992, p. 27).

Já para Orlick (1978), o objetivo da competição está ligado à rivalidade, pois se busca impedir que o oponente seja recompensado, garantindo que ele não alcance seu objetivo.

Isso pode ser observado quando uma pessoa está disposta a deixar que seu próprio desempenho seja prejudicado com o intuito de diminuir as recompensas de seu semelhante. Ela não se importa com a qualidade de seu desempenho desde que possa assegurar que seu companheiro não seja bom (ORLICK, 1978, p. 81).

Por isso, na visão de alguns educadores, a competição é o aspecto mais perverso do jogo por promover valores exacerbados de concorrência e individualismo em prejuízo de valores de igualdade e solidariedade. Huizinga (2000) e Caillois (1990), concebem a essência da competição com valores sociais e morais, como por exemplo, a ética, a honra, o cavalheirismo e o respeito às regras e aos adversários.

Caillois (1990), classifica os jogos utilizando-se das denominações competição, sorte e interpretação, distinguindo assim, os jogos em categorias: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, conforme mencionado no capítulo anterior.

A categoria *agôn* reúne todos os jogos de competição, podendo estar presentes desde jogos atléticos a intelectuais. Tem como pressuposto que seja assegurada a igualdade de oportunidades entre os competidores, garantindo os mesmos direitos, deveres e recursos para o confronto (CAILLOIS, 1990).

O *agôn* configura-se como uma categoria importante dos jogos. Pois, trata-se de uma rivalidade baseada em qualidades como rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade,

engenhos, etc., de tal forma que o vencedor apareça sendo o melhor em uma determinada categoria de proezas (CAILLOIS, 1990).

Assim, o interesse do jogador, é ser reconhecido em sua superioridade em um determinado domínio. A prática do *agôn*, exige treinamento adequado, esforços, concentração e vontade de triunfar, portanto, a essência da competição requer do jogador não só capacidades físicas e intelectuais para ser um vencedor, mas principalmente valores sociais e morais.

Huizinga (2000) menciona, que dentre a fronteira do jogo e do combate, o *agôn* obedece ao código do duelo, do torneio e alguns aspectos notáveis em guerra. No entanto, o objetivo não se fixa na destruição do adversário, mas sim o de demonstrar a sua superioridade. Pois, quando um duelo ultrapassa os limites das regras e códigos de honra, deixa de ser um jogo e torna-se barbárie. Nessa mesma perspectiva, o mesmo intercorre no jogo competitivo quando não há regras, igualdade, controle e respeito aos adversários.

De certo modo, tais ideias estão presentes na classificação de De Rose Jr (2009, p. 106) que identifica quatro fatores que evidenciam o nível de competição:

- Confronto – Realizado entre dois ou mais indivíduos ou equipes, direta ou indiretamente, dependendo da modalidade esportiva. Algumas vezes, o confronto é pessoal, isto é, quando o indivíduo tenta superar suas próprias marcas ou aquelas estabelecidas por outros atletas.
- Demonstração – Oportunidade de demonstrar as capacidades e as habilidades desenvolvidas e apreendidas nos treinamentos e ao longo da vida esportiva, por meio das experiências competitivas.
- Avaliação – Pode ser quantitativa (quando se leva em consideração o produto do desempenho a partir das normas de referência numérica com base e critérios previamente definidos; [...]) ou qualitativa (quando se avalia o processo ou qualidade do movimento realizado, levando-se em consideração as situações inerentes a uma competição [...])
- Comparação – Acontece em função de um padrão próprio ou a partir de modelos externos.

Esses quatro fatores podem alterar o padrão de comportamento do jogador, dependendo dos aspectos relacionados às suas características pessoais como, por exemplo, o estágio de desenvolvimento, o estado físico, o nível técnico, as experiências acumuladas, a necessidade de autoafirmação, as expectativas e aos objetivos pessoais. Podendo também sofrer influências externas como a expectativa de outras pessoas em relação ao seu desempenho, nível da competição, nível dos adversários, pressões variadas, dentre outras.

Concorrer, competir, disputar, etc., sempre esteve presente na humanidade, nos jogos de competição, o prazer está situado no vencer, as habilidades individuais ou coletivas, portanto, determinam quem ganha e quem perde. Nesse tipo de jogo podemos encontrar esforços, trabalho e seriedade o que leva o indivíduo a um comprometimento pessoal e coletivo. Acreditamos que os jogos competitivos precisam ser disseminados em espaços escolares e não escolares, pois através dele, poderá ser refletido suas regras, prazer, desprazer, possíveis conflitos, superação, respeito, perseverança, aprendizagem, etc., podendo atribuir novos significados e conceitos para seus participantes, pois

A competição é base e pressuposto para a cooperação. Quem não sabe competir não sabe cooperar. Seja entre pessoas, seja entre instituições, cidades e países. Do que estamos carecidos é de uma sólida aprendizagem da competição susceptível de enraizar profundamente uma ética do jogo, do jogador e do competidor (BENTO, 2013, p. 96 *apud* CAMARGO, 2016, p. 29).

Os jogos competitivos são alvo de críticas por vários autores, sendo os mais relevantes dessa pesquisa Orlick (1978) e Brotto (1999). As críticas aos jogos competitivos acentuam-se na ideia de uma competição exacerbada, com valores de exclusão, egoísmo e comportamentos agressivos. Assim, esses autores, inclinam-se positivamente aos jogos cooperativos por acreditar que suas práticas são capazes de desenvolver habilidades humanas e transformar comportamentos competitivos em comportamentos cooperativos. Sendo assim, na sequência passaremos a explicar alguns aspectos relevantes sobre os jogos cooperativos.

## 4. OS JOGOS COOPERATIVOS

*Enquanto houver você do outro lado.  
Aqui do outro eu consigo me orientar.*

*Teatro Mágico*

Dentro do contexto dos jogos, surgem estudos sobre os jogos cooperativos com o intuito de proporcionar aos seus praticantes, relações mais humanizadoras, desconstruindo as ideias de valorização excessiva do individualismo encontrada na competição. As atividades de caráter cooperativo, não são recentes, para Orlick (1978), elas começaram a milhares de anos com os povos primitivos. Observando tais questões, neste capítulo serão apresentadas a trajetória dos jogos cooperativos e as suas principais características, para buscarmos uma compreensão mais específica sobre o tema.

### 4.1. Competição e Cooperação

As notícias diárias abarcam guerras, bombardeios, sequestros, assaltos, mortes, estupros e dentre outras crueldades. Encontramos inúmeros tipos de violência e atos desumanos contra o próprio ser humano. Todavia, segundo Orlick (1978), também podemos observar em outras situações a capacidade de cooperação, que é mostrada em atitudes afetuosas, amorosas e compassivas. Para o autor, os seres humanos foram criados em uma cultura industrializada e competitiva, na qual a corrupção e a distorção dos valores humanos são vistas em todos os lugares, bem como, o desejo de vencer tornou-se tão intenso que ameaça destruir nossa sociedade.

Essa selva desumana está se expandindo das cidades para os subúrbios, dos subúrbios para a zona rural, das sociedades perturbadas para as sociedades mais calmas. Se não detivermos esse movimento, seremos rapidamente engolidos pela insanidade competitiva, e a vida não valerá a pena ser vivida (ORLICK, 1978, p.12).

O autor complementa: “Quando as decisões importantes de uma sociedade são baseadas no lucro material, em vez de lucro de caráter humanitário, não é de surpreender que

estejamos nos afastando dos valores humanos” (ORLICK, 1978, p.13). Para o autor, a sociedade é dominada por uma postura competitiva que se apoia nos ideais capitalistas. Observando tais aspectos podemos afirmar que a competição se tornou mais acentuada, uma vez que, a riqueza passou a fazer parte da vida da sociedade e abarcou somente alguns indivíduos e, por consequência, os que detém o poder passam a controlar os menos favorecidos, fazendo com que comportamentos de cooperação sejam substituídos por comportamentos competitivos. Portanto, em nosso entendimento Orlick (1978) e Brotto (1999), enxergam nos jogos competitivos uma demonstração de poder e vitória para quem os pratica, anulando as conquistas e habilidades pessoais ou coletivas da competição, pois “teriam contribuído para a manutenção do sistema de organização social capitalista, uma vez que evidencia a seletividade, a dominação, a exploração, a hierarquização, e beneficiam os mais fortes, excluindo os menos aptos” (LOVISOLO; BORGES; MUNIZ, 2013, p. 137).

Foi observando os pressupostos de Orlick (1978) que Brotto (1999) fez a proposta de uma pedagogia que se apoiasse na cooperação, em especial, nos jogos cooperativos.

A proposta, dito de forma resumida, caracteriza-se pelo seu espírito anticapitalista, por atacar a competição (“exacerbada”, qualificativo amplamente utilizado nos textos) e por entender que os jogos cooperativos podem transformar os indivíduos e a sociedade (LOVISOLO; BORGES; MUNIZ, 2013, p. 131).

Vista assim, a proposta valoriza a cooperação em detrimento à competição. Isso também é observado nos argumentos de Soler (2006), para o qual as características que lembramos dos jogos, são momentos de alegria, diversão, prazer, descontração e motivação. Já os jogos competitivos possuem, na maioria das vezes, regras inflexíveis, o que deixa de lado a ludicidade relativa ao brincar, o gostar de aprender o que, como consequência, dificulta a participação de todos. Ainda segundo o mesmo autor, por causa das regras inflexíveis, os indivíduos deixam de participar do jogo com medo de não conseguir alcançar o resultado esperado.

De acordo com Soler (2006), os jogos cooperativos contribuem com a diminuição dos problemas e dos conflitos sociais e acrescenta dizendo que nessa modalidade de jogo os participantes são mais confiantes em relação ao medo de errar. Concordamos que a cooperação pode ser considerada um instrumento importante para enfrentar problemas, assim como conflitos pessoais e coletivos, porém, isso não significa que não possamos encontrar essas características na competição.

Acreditamos que muitas manifestações da ideia de competição exacerbada encontram-se presente desde cedo no discurso de pais e escolas ao dizerem que precisam “preparar” as crianças para “vencer na vida”. As atividades competitivas pressupõem a seleção de alguns e, necessariamente, a exclusão de outros. Orlick (1978), menciona que no jogo competitivo, recompensa-se a capacidade demonstrada por alguém de atingir o objetivo ou impedir que outros o atinjam. No entanto, o autor aponta que não são todas as formas competitivas:

Isso não quer dizer que, em todas as formas de competição, uma pessoa que não receba os reforços declarados do jogo seja necessariamente impedida de receber todos os reforços. Um “perdedor”, pode ter “vencido” se tiver alcançado um objetivo de desempenho pessoal, como a excitação experimentada, um bom exercício, o prazer em si, ou a realimentação social positiva de uma pessoa importante (ORLICK, 1978, p.82).

Em concordância com o autor, cremos que é fundamental refletirmos sobre as vivências competitivas e cooperativas, não se deixando de lado a competição, mas, propondo uma análise reflexiva sobre as atitudes comportamentais da competição e, principalmente, sobre as consequências de sua supervalorização.

A competição apontada por Brotto (1999) é vinculada a um estímulo de segregação do que de união, é produtora de insegurança pessoal, de promoção de perdedores, dentre outros. Para Brown (1994, p. 41), “em situação de competição somos menos capazes de ver as coisas a partir da perspectiva do outro”. Acreditamos que esses autores, desconsideram a possibilidade do jogo competitivo ser um momento de expressão de sentimentos, de alegria, de jogar com outras pessoas.

Em síntese, a gênese da proposta dos jogos cooperativos, de acordo com Correia (2006), é buscar a eliminação do confronto, da disputa, da competitividade e da ideia de se obter uma vitória a qualquer custo, para evidenciar valores como a cooperação, o respeito mútuo, a alegria e a união. Não concordamos com a vitória a qualquer custo, no entanto a ideia de jogos competitivos que se estabelece nos parece deturpada e equivocada já que, por exemplo, um perdedor poderá se sentir satisfeito de ter alcançado um objetivo pessoal. Considerando tal ideia, entendemos que existem espaços para os dois tipos de jogo, ou seja, os jogos competitivos e cooperativos possuem potencial educativo.

Orlick (1978), aponta que as situações não precisam ser puramente competitivas e com apenas duas alternativas, embora em geral sejam, devido a ênfase dada ao resultado mais



notório e facilmente reconhecível – o escore<sup>10</sup>. Pelo contrário, na competição cooperativa a orientação levada para o jogo é menos séria e o resultado no painel é menos vital do que na pura competição. O resultado do jogo nunca é mais importante do que o bem-estar dos jogadores.

A cooperação não-competitiva vai além da competição porque o objetivo é compartilhado e a relação com o objetivo mantém os indivíduos unidos. Assim, os esforços obtidos nestes jogos são distribuídos com igualdade, baseados no comportamento cooperativo. Em um jogo cooperativo, a contribuição de alguém para um objetivo coletivo é recompensada e os reforços do jogo são partilhados por todos os participantes. Nos jogos cooperativos o principal objetivo é a ênfase dada, é o prazer em ajudar os outros, ou seja, em saber que os outros atingiram seus objetivos.

A cooperação nem sempre é humanizadora e a competição nem sempre é desumanizadora. Neste sentido, a cooperação que é centralizada na destruição de outras pessoas, não pode ser considerada desejável. Do mesmo modo, a competição que resulta na melhoria das partes envolvidas não pode ser considerada indesejável. “A cooperação e a competição não são sempre diametralmente opostas e nem ocorrem independentes uma da outra. Existem graduações de competição e de cooperação, e, às vezes, a interação entre as duas coisas” (ORLICK, 1978, p. 83).

Dentro do campo esportivo, membros de uma mesma equipe de futebol por exemplo, podem cooperar por um objetivo comum, como vencer o jogo/campeonato, mas também, alguns jogadores podem competir pela vaga de titular ou artilharia de um campeonato. Para Orlick (1978), neste caso é possível pensar na competição para a não-competição e da cooperação para a não-cooperação. Portanto, acreditamos que o caminho não é estabelecer que a cooperação é mais benéfica que a competição ou vice-versa.

Para definir a cooperação, Margaret Mead, citada por Orlick (1978), ao analisar o grupo *arapesh* da Nova Guiné, julgou necessário distinguir as atividades coletivas das individuais, pois para a antropóloga, um homem que caça sozinho na floresta, para contribuir com a festa da comunidade, está empenhado numa atividade individual pelo fato de estar trabalhando sozinho, mas também está empenhado num empreendimento cooperativo. Para Orlick (1978), na competição cooperativa, as outras pessoas, inclusive os competidores, são

---

<sup>10</sup> Tabuleta onde se inscrevem os resultados de competições esportivas, eleições etc. (DICIONÁRIO ON-LINE DE PORTUGUÊS, 2017)

sempre mais importantes do que o objetivo pelo qual competem. A estrutura pode ser competitiva, mas as pessoas que agem dentro da estrutura são cooperativas.

Talvez seja isso que permite, em certas culturas, que as pessoas participem de um jogo competitivo e ainda assim se comportem de uma forma amigável, cooperativo e prestativo [...] Se deve existir competição, podemos humanizá-las, para que ela se torne mais cooperativa (ORLICK, 1978, p. 84).

Considerando que ao jogar podemos observar aspectos objetivos e, também, questões subjetivas, as quais nem sempre podemos delimitar a existência, para nós, tanto os jogos competitivos quanto os jogos cooperativos, podem promover a integração em grupo ou exclusão de indivíduos, a aceitação ou rejeição de resultados, a sensação de realização ou de fracasso, evidenciar a autoestima ou o sentimento de inutilidade. A cooperação, assim como a competição, pode desenvolver o interesse de uns pelos outros, mas pode também criar intensa rivalidade e a completa falta de interesse. Portanto, as atividades podem ser estruturadas para reduzir tensão, como também elevar níveis de angústia, assim, tanto a essência competitiva como cooperativa podem levar ao prazer ou ao desprazer na participação.

Brotto (1999, p. 33) faz uma análise sobre os conceitos de cooperação e competição, sendo os dois pertencentes ao mesmo espectro, que não se opõe, mas que se compõem. Para o autor, a competição e a cooperação, são processos de interação social e de valores humanos e que estão presentes no jogo, no esporte e na vida.

Analisando os estudos de Rodrigues (1972), Brotto (1999) afirma que na cooperação e na competição existe uma série de evidências comportamentais quando indivíduos são colocados diante da necessidade de alcançar metas ou solucionar conflitos. Assim, entende-se que os jogos cooperativos podem ser uma proposta educativa, com intuito de exercitar a cooperação. O autor baseado nas ideias de diferentes pesquisadores, define cooperação e competição do seguinte modo:

- **cooperação** é um processo onde os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos;
- **competição** é um processo onde os objetivos são mutuamente exclusivos e as ações são benéficas somente para alguns (BROTTO, 1999, p. 35).

Não concordamos com a afirmação do autor, pois comportamentos de cooperação e competição são colocados em extremidades discrepantes. Acreditamos que é preciso trabalhar as potencialidades desses dois tipos de jogos, por considerarmos que ambos podem propiciar benefícios individuais e coletivos.

De acordo com Brotto (1999), ao estudar competição e cooperação como atitudes sociais, Zajonc (1973, p. 96) considerou que uma atitude é competitiva, quando "o que A faz, é no seu próprio benefício, mas em detrimento de B, e quando B faz em seu benefício, mas, em detrimento de A." Por outro lado, o autor define que uma atitude é cooperativa quando "o que A faz é, simultaneamente, benéfico para ele e para B, e o que B faz é, simultaneamente, benéfico para ambos".

Baseado nessas ideias Brotto (1999), apresenta um quadro comparativo referente a situações cooperativas e competitivas que as pessoas podem enfrentar diante da necessidade de alcançarem objetivos ou solucionar problemas:

SITUAÇÃO COOPERATIVA	SITUAÇÃO COMPETITIVA
Percebem que o atingimento de seus objetivos, é em parte, consequência da ação dos outros membros.	Percebem que o atingimento de seus objetivos é incompatível com a obtenção dos objetivos dos demais.
São mais sensíveis às solicitações dos outros.	São menos sensíveis às solicitações dos outros.
Ajudam-se mutuamente com frequência.	Ajudam-se mutuamente com menor frequência.
Há maior homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.	Há menor homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.
A produtividade em termos qualitativos é maior.	A produtividade em termos qualitativos é menor.
A especialização de atividades é maior.	A especialização de atividades é menor.

Fonte: BROTTTO (1999, p. 36)

Este quadro comparativo, considera as situações cooperativas e competitivas como processos distintos. Todavia, eles não são distantes, já que é possível encontrar no jogo de competição uma atitude cooperativa e nos jogos cooperativos a competição, assim se faz necessário redobrar atenção para que a competição exacerbada não se torne a única prática.

De acordo com Orlick (1978), deve-se examinar os meios e os fins do comportamento específico, antes de afirmar ou não, sua conveniência relativa a determinada situação, sendo elas relações “humanizadoras” e “desumanizadoras”. Nesse sentido, fixa suas características:

- **Relação humanizadora:** bondade, consideração, compaixão, compreensão, cooperação, amizade e amor;

- **Relação desumanizadora:** falta de interesse para com o sofrimento do outro, crueldade, brutalidade, e a desconsideração geral para com os valores humanos (BROTTO, 1999).

Essas relações são pontos extremos de uma escala de atitudes que Orlick (1989) denomina como: "Tabela Sequencial de Competição-Cooperação":

COMPORTAMENTO	ORIENTAÇÃO	MOTIVAÇÃO PRINCIPAL
<b>Rivalidade Competitiva</b>	Anti-Humanista	Dominar o outro. Impedir que os outros alcancem seu objetivo. Satisfação em humilhar o outro e assegurar que não atinja seus objetivos.
<b>Disputa Competitiva</b>	Dirigida por um objetivo (contra os outros)	A competição contra os outros é um meio de atingir um objetivo mutuamente desejável, como ser o mais veloz ou melhor. O objetivo é de importância primordial, e o bem-estar dos outros competidores é secundário. A competição é, às vezes, orientada para a desvalorização dos outros.
<b>Individualismo</b>	Em direção ao Ego	Perseguir um objetivo individual. Ter êxito. Dar o melhor de si. O foco está em realizações e desenvolvimentos pessoais ou aperfeiçoamento pessoal, sem referência competitiva ou cooperativa a outros.
<b>Competição Cooperativa</b>	Em direção ao objetivo (levando em conta os outros)	O meio para atingir um objetivo pessoal, que não seja mutuamente exclusivo, nem uma tentativa de desvalorizar ou destruir os outros. O bem-estar dos competidores é sempre mais importante do que o objetivo extrínseco pelo qual se compete.
<b>Cooperação não competitiva</b>	Em direção ao objetivo (levando em conta os outros)	Alcançar um objetivo que necessita de trabalho conjunto e partilha. A cooperação com os outros é um meio para alcançar um objetivo mutuamente desejado, e que também é compartilhado.
<b>Auxílio Cooperativo</b>	Humanista-altruísta	Ajudar os outros a atingir seu objetivo. A cooperação e a ajuda são um fim em si mesmas, em vez de um meio para atingir um fim. Satisfação em ajudar outras pessoas a alcançar seus objetivos.

Fonte: ORLICK (1989, p. 106)

Neste sentido, o autor afirma que é necessário examinar esses comportamentos antes de definir sua situação, pois os seres humanos são capazes de agir com extrema violência, contra os outros ou contra si mesmo. Essa violência pode ser entendida como rivalidade competitiva. Por outro lado, os seres humanos também podem ir em direção oposta à violência, assim, realizar atos de doar-se incondicionalmente pelo outro em auxílio cooperativo.

Percebemos que a competição é posta em oposição à cooperação de forma altamente desfavorável. Todavia, o autor posteriormente afirma, que competir ou cooperar são

possibilidades de agir e de “Ser no Mundo”, complementa dizendo que não existe uma “natureza” que possa determinar as atitudes competitivas ou cooperativas, assim os indivíduos são educados e/ou condicionados para cooperar ou competir. Nesse sentido, o autor se posiciona a favor da cooperação, porém menciona que não é contra a competição e afirma que “o sucesso das futuras gerações depende da capacidade de cooperação de seus antecessores e contemporâneos” (BROTTO, 1999, p. 41).

Brotto (1999) aponta que a antropóloga Margaret Mead (1961), depois de ter analisado diferentes sociedades, concluiu que competição e cooperação são determinados pela estrutura social, a qual é resultado das ações e relações de uma sociedade, grupo, comunidade, país, dentre outros. Deste modo, o autor aponta que a cooperação e a competição são determinadas pelas escolhas, decisões e atitudes que cada indivíduo possa ter.

Somos socializados e socializamos os outros para a Cooperação e Competição através da educação, da cultura e da informação. Eminentemente, tornar a sociedade Cooperativa ou Competitiva, é uma ação política, uma arte pessoal e coletiva de realizar o melhor (im)possível para todos (BROTTO, 1999, p. 66).

Assim, tanto Orlick (1978) como Brotto (1999) consideram que o jogo deve ser utilizado ressaltando seus aspectos desejáveis, ou seja, as questões positivas das relações. Desse modo, essas questões, podem ser interpretadas por nós como: a valorização da coletividade, o trabalho em equipe, a solidariedade e a cooperação. Contudo, acreditamos que os jogos de cooperação e também jogos de competição possuem características positivas e negativas se não forem trabalhadas de forma reflexiva.

#### **4.2. Os jogos cooperativos em diferentes tempos e grupos sociais**

Os jogos cooperativos surgiram há milhares de anos atrás, quando membros de comunidades tribais se uniam para celebrar a vida. No entanto, sua estruturação aconteceu a partir de vivências e experiências, na década de 50 nos Estados Unidos, por meio do trabalho pioneiro de Ted Lentz. De acordo com Orlick (1978), no final da década de 60, um caçador obteve contato com habitantes de uma caverna primitiva denominado *tasaday* e percebeu que estes povos não tinham palavras para descrever coisas como luta, inimigo, ódio ou guerra. No entanto, apresentavam-se honestos, despojados de egoísmo, como podemos observar no que

foi dito: “Não há cobiça entre eles. Repartem tudo. Enquanto todos não comem, não ficam satisfeitos.... Parecem esquecer de si mesmos como indivíduos; se buscam algo, todos buscam, juntos, e amam as mesmas coisas...” (ORLICK, 1978, p. 16-17).

Segundo Orlick (1978), muitos povos viviam em uma harmonia cooperativamente e suas manifestações se davam por meio da dança, dos rituais e das atividades de subsistência, como a caça, a pesca e a agricultura. Não podemos nos esquecer que os povos primitivos foram guerreiros e competitivos, mas também precisavam cooperar entre si.

Diante do exposto, Orlick (1978) afirma que o homem não é essencialmente mau, como alguns acreditam ser. Observamos um comportamento coletivo, em algumas sociedades em que se vive em harmonia, na qual um ser humano é complacente com os outros. No entanto, na atualidade vem se construindo um cenário de destruição, visto que o capitalismo é o advento desta sociedade degradada. Atualmente no cenário mundial, existe grande preocupação em diferentes setores da sociedade, no que diz respeito as relações sociais, políticas, econômicas, ecológicas e educacionais, em razão de situações de desigualdade e falta de respeito mútuo, bem como de solidariedade e cooperação (CORREIA, 2006).

Nesse sentido, Orlick (1978, p. 17) comenta que “A destrutividade e a crueldade em larga escala passaram a existir como o aumento da produtividade, a divisão do trabalho, a formação dos grandes excedentes da produção e a criação dos Estados com hierarquias e elites” e complementa dizendo que “enquanto a nossa sociedade gira em torno de produção, economia e o máximo de ganhos pessoais, muitas sociedades primitivas fazem exatamente o oposto” (ORLICK, 1978, p. 17).

Em outros estudos de Margareth Mead, Orlick (1978) observa que para os índios **zuni**<sup>11</sup> o valor não estava contido nos bens materiais, mas sim no trabalho coletivo e na generosidade. Portanto, para os **zuni**, os indivíduos agressivos, competitivos e não-cooperativos, eram considerados como anormais. Por outro lado, os **dobuans** se mostram competitivos, assim estabeleciam competições e sobre elas pesam suspeitas de crueldade para se chegar ao sucesso. Assim, concluiu que a estrutura social é que determina se os membros dessa sociedade irão ser cooperativos ou competitivos.

Por outro lado, os estudos de Charles Darwin foram utilizados para justificar atos de crueldade e guerras contra os mais fracos, utilizou-se a teoria de seleção natural observando que a questão da sobrevivência do mais apto foi distorcida, pois na verdade, “Charles Darwin,

---

<sup>11</sup> São índios norte-americanos (Orlick, 1978).

afirmou claramente que, para a raça humana, o valor mais alto de sobrevivência está na inteligência, no senso moral e na cooperação social – e não na competição” (ORLICK, 1978, p. 21).

O impulso para a cooperação é “predominantemente e biologicamente mais importante” no desenvolvimento social e biológico de todas as criaturas vivas. As espécies sobrevivem pelo aperfeiçoamento de sua capacidade de cooperação mútua. Pode-se afirmar claramente, então, que a lei básica da vida é a cooperação (ORLICK, 1978, p. 22).

O autor afirma que pela cooperação a sociedade humana tem sobrevivido, sendo ela extremamente importante ao ser humano. No entanto, o homem vem se distanciando cada vez mais desse processo.

Orlick (1978) realizou estudos sobre a relação entre jogo e sociedade em diferentes culturas no mundo, destacando-se os *inuit*, indígenas esquimós do Ártico canadense e os povos da China continental. Na sociedade *inuit* podia ser observado a reciprocidade e a partilha de alimentos, esforços cooperativos na caçada. Porém, não se observava o conhecimento sobre propriedade privada, apenas suas ferramentas, armas e roupas eram individuais. Portanto, para Orlick (1978), os padrões de partilha dos *inuit*, eram refletidas e fortalecidas nas brincadeiras e nos jogos. Assim, as crianças esquimós aprendiam os mesmos padrões de comportamento por meio da observação das atividades que viam nos adultos.

Orlick (1978), passou um tempo visitando centros esportivos, educativos, comunidades, hospitais e comunidades agrícolas na China e percebeu que os valores dos homens eram julgados pela contribuição de cada um e não pelas posses materiais. Pois, suas riquezas estavam contidas em suas ideologias e na atenção para com seus companheiros. Vale ressaltar, que o autor, ficou admirado com o público infantil pois, como dito por ele: “Elas me parecem admiravelmente auto-confiantes e autodisciplinadas. Demonstam preocupação umas com as outras, o que é raro em outras culturas (ORLICK, 1978, p. 17).

Ele passou por uma Escola Infantil e percebeu que as crianças eram estimuladas a partilha e ajuda mútua. Desde o maternal as crianças eram ensinadas a ajudar os colegas a colocar suas jaquetas, a abotoar suas roupas, brincando com bonecas independente do sexo, passeando juntas de braços dados e ajudando quando um colega caía. No jardim de infância as crianças “trabalhavam” juntas e seus brinquedos eram coletivos como, por exemplo, o balanço de dupla ou para grupos.

Crianças mais velhas aprendiam a cortar o cabelo umas das outras, construíam brinquedos de madeira e faziam apresentações de teatro de marionete para crianças menores. Nesse sentido, é possível observar que meninos e meninas eram integrados nas mesmas atividades e que crianças de diferentes idades se relacionam e cooperam entre si. Afirmava que “Se um indivíduo não tem um bom desempenho, os chineses acham que todos devem ajudá-lo. É responsabilidade da coletividade ajudar outra pessoa a superar obstáculos” (ORLICK, 1978, p. 17).

Em geral, Orlick (1978), utilizou-se da antropologia para apontar características encontradas em rituais e jogos, que refletiam vivências de uma vida cooperativa, entre os povos primitivos, tribos indígenas, entre outros grupos sociais. Nesse momento, vale ressaltar que além de cooperativos, muitos povos primitivos foram guerreiros e competitivos. Em seguida, passaremos a discorrer sobre jogos competitivos e cooperativos na visão da teoria dos Jogos Cooperativos.

### **4.3. Jogos cooperativos e jogos competitivos**

Para Brotto (1999), o desenvolvimento da cooperação é uma necessidade fundamental para aprimorar as relações humanas. Portanto, o autor destaca que:

[...] é preciso nutrir e sustentar permanentemente, o processo de integração da Cooperação no cotidiano pessoal, comunitário e planetário, reconhecendo-a como um "estilo de vida", uma conduta ética vital, que esteve, consciente ou inconscientemente, sempre presente ao longo da história de nossa civilização (BROTTO, 1999, p. 64).

De acordo com Brotto (1999), os homens pré-históricos viviam juntos, colhendo frutas e caçando, caracterizavam-se pelo mínimo de destrutividade, o máximo de cooperação e partilha dos seus bens. Neste sentido, contrapõem-se o mito da competição como forma de garantir a sobrevivência e evolução do ser humano. No entanto, ressaltamos que os povos primitivos também foram guerreiros e competitivos entre si.

Podemos observar que as ações cooperativas e competitivas estão presentes em várias sociedades e grupos sociais. Assim, acreditamos que o ponto a ser alcançado é a harmonia entre elas, as ações cooperativas e competitivas, uma vez que, os dois comportamentos existem desde sempre nas sociedades.



Ora, se existem sociedades humanas pacíficas e cooperativas e outras, agressivas e competitivas, podemos inferir que, se há uma natureza humana possível de ser afirmada, esta seria, uma **natureza de possibilidades**. Tanto podemos ser cooperativos ou competitivos, aliás, entendemos que somos as duas coisas simultaneamente. Nesse caso, a questão passa ser: qual a medida certa? Qual o momento adequado para competir ou cooperar? Com quem? De que forma? Até quando, cooperar e/ou competir? (BROTTO, 1999, p. 54 – grifo do autor).

Os adeptos aos jogos cooperativos aspiram por propostas transformadoras e utilizam-se de argumentos que enaltecem os valores da cooperação em detrimento da competição, atribuindo aos comportamentos competitivos características de uma sociedade destrutiva e, ao contrário, à cooperação o ideal de uma sociedade igualitária. Tal ponto de vista é considerado por nós como reduzido, uma vez que a competição também apresenta peculiaridades como: respeito, empenho, aprendizado, valores, aceitação individual e coletiva, superação, prazer, sentimentos, dentre outras.

Segundo Brotto (1999), para que se possa alcançar uma consciência cooperativa, os homens precisam repensar suas atitudes, ações, sensações, pensamentos, intuições e sentimentos nos relacionamentos consigo mesmo, com os outros e com o ambiente. Tal consciência se faz necessária à medida que as distâncias políticas, sociais, culturais, dentre outras, entre os povos e nações, tornam-se menores e conseqüentemente as redes de interações se expandem.

Entendemos que o autor propõe os princípios dos jogos cooperativos além do ambiente educativo e esportivo, pois sugere a atitude de cooperação nos espaços da vida social, isto é, evidencia também a utilização dos jogos na promoção das modificações sociais e afirma que, dependendo dos princípios, valores, crenças e estruturas que estão por trás da sociedade, pode-se aprender a solidariedade por meio de jogos.

O autor também aponta que o jogo, pode ter uma função ambígua no sentido que, dependendo do modo como for conduzido, poderá gerar um sentimento contrário à solidariedade como por exemplo: a competitividade, o individualismo, dentre outros. Para Brotto (1999), se as relações forem baseadas na cooperação, no respeito mútuo e na confiança, cria-se um ambiente propício para a evolução conjunta (co-evolução) desses indivíduos e sociedade. Nesse sentido, fixa-se como propósito, o exercício de convivência pelo bem do outro, a fim de resgatar e promover uma ética cooperativa.

Correia (2006) identifica que para Santos (2001) faz-se necessário inventar um mundo novo, que seja distante das condições atuais, que seja discutível e aberto. Assim, para esse autor, a proposta é propagar um paradigma emergente, até então sufocado pela dominação e exploração capitalistas, a fim de, estabelecer diálogos, dar vozes aos dominados e explorados, respeitar os limites da natureza e sua relação com o homem, expandir o exercício da democracia participativa.

Ao entender que fazemos parte de um só grupo, de um grande time, como pontua Brotto (1999), é necessário ter uma prática consistente e consciente que vai ao encontro com as necessidades de novas conexões, afirma que é preciso que em toda a sociedade, ações boas sejam projetadas e executadas na vida cotidiana. Orlick (1978), aponta a ética cooperativa, como saída para os problemas que os homens enfrentam, tais como a violência, a destrutividade, a guerra, a pobreza, a poluição, o crime, a corrupção, a exploração do ser humano pelo próprio ser humano.

De acordo com Brotto (1999), Deacove (1972) define os jogos cooperativos como uma estrutura alterativa, na qual os participantes jogam uns com os outros e não uns contra os outros. Enfatiza que se joga para superar desafios e não para derrotar os outros, considerando uma parceria, na qual o sujeito que joga seja solidário e não adversário, e que saiba se colocar no lugar do outro. Para o autor, os jogos cooperativos resultam no envolvimento total, em sentimentos de aceitação e vontade de continuar jogando. Todavia, acreditamos que no jogo de competição também jogamos “com” pois não há jogo possível sozinho. Ainda, podemos propor situações de socialização, possibilitando trocas de experiências entre o ganhar e o perder, não se tratando de desunir pessoas ou selecionar o melhor ou pior jogador/time.

Entendemos que os jogos cooperativos “privam” os jogadores da frustração do perder, pois todos vencem ao término do jogo. Afinal, como ensinar aos jogadores a superar suas decepções/frustrações se não pelo jogo? Nesse sentido, é importante refletir sobre o ganhar e perder, pois, acreditamos que a educação tem papel fundamental nas situações cooperativas e competitivas, podendo propiciar um espaço de equilíbrio entre o jogo de competição e o de cooperação.

De acordo com Brotto (1999), Wlaker (1987) comparou os jogos cooperativos e os jogos competitivos e, em sua análise, não encontrou uma divisão rígida entre eles, no entanto, identificam em seus extremos comportamentos opostos.

JOGOS COMPETITIVOS	JOGOS COOPERATIVOS
São divertidos apenas para alguns.	São divertidos para todos.
Alguns jogadores têm sentimento de derrota.	Todos os jogadores têm sentimento de vitória.
Alguns jogadores são excluídos por sua falta de habilidade.	Todos se envolvem independente da sua falta de habilidade.
Aprende-se a ser desconfiado, egoístas ou se sentirem melindrados com os outros.	Aprende-se a compartilhar e a confiar.
Divisão por categorias: Meninos x Meninas, criando barreiras entre as pessoas e justificando as diferenças como uma forma de exclusão.	Há misturas de grupos que brincam juntos criando alto nível de aceitação mútua.
Os jogadores ficam de fora do jogo e simplesmente se tornam observadores.	Os jogadores estão envolvidos nos jogos por um período maior, tendo mais tempo para desenvolver suas capacidades.
Os jogadores não se socializam e ficam felizes quando alguma coisa de "ruim" acontece com os outros.	Aprende-se a socializar com os sentimentos dos outros e desejam também o seu sucesso.
Os jogadores são desunidos.	Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade.
Os jogadores perdem a confiança em si mesmo quando eles são rejeitados ou quando perdem.	Desenvolvem a autoconfiança porque todos são bem aceitos.
Pouca tolerância a derrota desenvolve em alguns jogadores um sentimento de desistência face a dificuldade.	A habilidade de perseverar face as dificuldades são fortalecidas.
Poucos se tornam bem-sucedidos.	Todos encontram um caminho para crescer e desenvolver

Fonte: BROTTTO (1999, p.78)

Percebe-se neste quadro comparativo uma visão um tanto romântica acerca dos jogos cooperativos e uma certa distorção sobre os sentimentos que os jogos competitivos causam em quem joga. Por conta de aspectos como esses é que entendemos que a competição vem sido nutrida à base de contradições, tornando-se refém de atributos positivos de um lado e dos negativos do outro. Sendo assim, faz-se necessário elaborar análises sobre alguns tópicos mais relevantes, tidos por nós, do quadro.

O posicionamento do autor com relação a fala "*São divertidos apenas para alguns*", é entendido por nós como um equívoco, pois, os jogos são divertidos para quem se propõem a jogar sem uma obrigatoriedade. Podendo ser "*(São) divertidos para todos*", mesmo em situação competitiva, não sendo exclusivo da cooperação (CAILLOIS, 1990).

Para Brotto (1999), nos jogos cooperativos "*Todos os jogadores têm sentimento de vitória*" e, para nós, é importante refletir sobre o sentimento de vitória e de derrota, pois, nem sempre se ganha tudo. Aprender a aceitar a derrota pode ensinar os jogadores a enfrentarem suas frustrações ao perder. Brotto (1999) ainda afirma que, nos jogos de competição, "*Alguns jogadores têm sentimento de derrota*", no entanto, acreditamos que a competição pode

promover o aprendizado do saber perder, por exemplo. O autor ainda menciona que nos jogos de competição, “*os jogadores perdem a confiança em si mesmo quando eles são rejeitados ou quando perdem*”. Porém, cremos que não há perda, mas sim um ganho, pois através deste, os jogadores poderão aprender a resolver conflitos, situação fundamental para se poder jogar.

O autor aponta, ainda, que nos jogos de competição “*os jogadores são desunidos*”, atribuindo o sentimento de união aos jogos cooperativos, por meio da seguinte frase: *os jogadores aprendem a ter um senso de unidade*. Discordamos desse posicionamento, pois, na competição de jogo coletivo, por exemplo, é imprescindível uma organização e união dos jogadores para alcançar em seus objetivos. Porém, descartamos o senso de unidade dentro da competição. Acreditamos que nos jogos competitivos as pessoas tentam superar seus desafios pessoais e obstáculos, e não necessariamente o foco centra-se em derrotar os adversários e companheiros.

#### **4.4. Jogos cooperativos: características e categorias**

Os jogos cooperativos possuem intenções de promover o desenvolvimento de habilidades positivas por meio das brincadeiras e jogos. Orlick (1978) afirma que os jogos são meios muito poderosos de formar comportamentos sociais, pois a base dos comportamentos humanos pode estar presente nas brincadeiras e nos jogos infantis. Para o autor, as brincadeiras organizadas, como jogos e esportes, preparam as pessoas para a vida. “Se os padrões das brincadeiras preparam as crianças para seus papéis como adultos, então será melhor nos certificarmos de que os papéis para os quais elas estão sendo preparadas sejam desejáveis” (ORLICK, 1978, p. 108).

Dentre os jogos cooperativos existem diferentes modalidades, cujos objetivos visam tornar o jogo mais prazeroso a todos os participantes. Pois, seu propósito é dar destaque às habilidades de relacionamento e não só às habilidades motoras. Portanto, para Orlick (1978), o objetivo dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa. A simples reunião de pessoas socializadas competitivamente não é suficiente para melhorar a cooperação ou a amizade. Elas devem estar ligadas entre si de maneira “interdependente”. A estrutura da atividade estabelece as condições dessa “interdependência”. “O objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa” (ORLICK, 1978, p. 123).

O autor acredita que os jogos cooperativos proporcionam mais oportunidades sem violações físicas ou psicológicas, considerando o início de uma nova era. Para tal, o autor divide os jogos cooperativos em categorias: jogos cooperativos sem perdedores, jogos de resultado coletivo, jogos de inversão e jogos semicooperativos.

Na categoria dos *jogos cooperativos sem perdedores*, todos os participantes formam um único time de cooperação. Pois, a meta é comum aos participantes e a característica principal é o prazer de jogar com o outro.

Para Orlick (1978), os *jogos de resultados coletivos* tendem a derrubar barreiras tradicionais entre duas equipes que jogam uma contra a outra, pois incorporam o trabalho coletivo em prol de objetivo ou resultado comum.

Nos *jogos de inversão* o conceito tradicional de vencer e perder é derrubado por meio do rodízio de jogadores que passam a jogar em times diferentes ou inversão de resultados. Nessa categoria, poderá ter a *inversão do goleador* – o jogador que marca o ponto passa para o outro time, a *inversão do placar* - o ponto conseguido é marcado para o outro time, ou a *inversão total*: tanto o jogador que fez o ponto, como o ponto conseguido passa para o outro time.

Os *jogos semicooperativos* têm a ênfase no envolvimento ativo do jogo e a diversão proporcionado por ele. Nesse modelo, os jogadores têm a mesma oportunidade, não tendo distinção de sexo, idade e habilidade pois, todos são ativos. Nesse sentido, esses jogos são divididos em categorias: todos jogam, todos tocam/passam, todos marcam (ponto/gol), passe misto, resultado misto e todas as posições. Trazem as seguintes características:

- todos jogam - neste jogo, todos que querem jogar recebem o mesmo tempo de jogo;
- todos tocam/todos passam – neste jogo, a bola deverá ser passada por entre todos os jogadores do time, para que o ponto seja validado;
- todos marcam ponto/gol – para que um time vença nesse jogo, é preciso que todos os jogadores tenham feito pelo menos um ponto ou gol, durante o jogo. Assim, que todos os jogadores tenham marcado ponto/gol, uma nova partida começará.

Podemos observar que

Tanto o esquema Todos passam como o Todos marcam gol estabelecem uma situação cooperativa *dentro do time*, onde os companheiros “estimulam” um ao outro para realizar o objetivo do jogo. Essas regras também permitem que

cada criança se sinta importante e dá a todos oportunidades de aperfeiçoarem suas habilidades (ORLICK, 1978, p. 134).

Encontramos aqui um ponto a ser discutido sobre a categoria dos jogos semicooperativos. Essa experiência cooperativa pautada no “*todos*” (jogam, tocam marcam) e até mesmo no “*todos ganham*”, omite as habilidades individuais de cada jogador durante a partida. Para ganhar um jogo competitivo entendemos que é necessário utilizar as competências individuais de cada participante; no caso de jogos em equipes é preciso que tenham empenho individual e coletivo, pois caso contrário correm o risco de não cumprirem com os objetivos de determinados jogos (CAILLOIS, 1990).

No caso dos jogos semicooperativos, no qual todos ganham, também é preciso que cada jogador se dedique ao jogo, porém, supomos aqui que se não existir esforços individuais por parte de algum jogador o mesmo ganhará com seu time, pois a vitória já está pré-estabelecida nessa categoria. Dessa forma, questionamos se esse tipo de jogo é realmente um jogo cooperativo que permite o trabalho em grupo.

Brotto (1999) continua a discussão apontando alternativas de práticas educativas por meio de jogos semicooperativos com ações dinâmicas de:

- passe misto – o objeto utilizado para a atividade como por exemplo uma bola, deverá ser passada alternadamente entre mulher e homem;
- resultado misto – é um jogo em que os gols/pontos são marcados alternadamente por homens e mulheres, ou seja, os pontos são convertidos, ora por uma menina, ora por um menino. Uma variação interessante é introduzir uma regra que um homem e uma mulher devem estar de mãos dadas para qualquer dos dois possam fazer gol;
- todas as posições – neste jogo, todos os participantes passam pelas diferentes posições no jogo, ou seja, é feito um rodízio de posições nos jogos (goleiro, técnico, torcedor, dirigente).

Orlick (1978, p. 135-136) identifica que “Os jogos semicooperativos, embora ainda tenha uma estrutura competitiva, são superiores aos jogos competitivos tradicionais porque são muito mais cooperativos e unem a todos na ação”.

Através de observações, o autor constatou que os jogos cooperativos de resultado coletivo, os sem perdedores e os semicooperativos eram mais aceitos do que os jogos de

resultado invertido, pois, neste jogo, há uma sensação de ceder algo que se ganhou (ponto/gol). Todavia, a aceitação dos jogos cooperativos é uma função do ambiente social, no qual a estrutura do ambiente poderá determinar mudanças cooperativas ou competitivas.

Brotto (2002) afirma que, diferente da cooperação, a competição se difunde de forma que, para que um dos membros alcancem os objetivos, outros serão incapazes de atingir os seus. Portanto, a competição é vista por ele como a valorização do individualismo, descartado valores éticos e morais. O autor ainda menciona que os jogos cooperativos são difundidos como práticas de transformações sociais, agregando valores como união, coletividade, etc.

Kishimoto (1994) afirma que uma das funções dos jogos é a lúdica e a educativa, sendo a que, a primeira proporciona diversão, prazer e desprazer quando escolhido voluntariamente; a segunda como polo educativo poderá completar o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão no mundo. A autora ainda afirma que o equilíbrio dessas duas funções é objetivo do jogo educativo. Sendo assim, acreditamos que espaços educativos não podem negar nem a competição e nem a cooperação, pois nos dois podemos encontrar aprendizado, uma vez que essas duas categorias de jogos têm potencial tanto para educar quanto para se divertir. Assim, consideramos que o desequilíbrio pode ocorrer quando somente uma desses jogos é favorecido.

Diante do cenário dos jogos, interpretamos que os cooperativos são apontados frequentemente pela literatura específica e por vários trabalhos acadêmicos como uma possibilidade de mudança a favor de uma educação transformadora. Brotto (1999) declara uma transformação da sociedade por meio de valores cooperativos, utilizando-se dos jogos cooperativos como uma ferramenta. No entanto, a defesa deste tipo de jogo fundamenta-se em uma comparação dos jogos competitivos e jogo cooperativos, ou seja, é colocado nos cooperativos valores humanos e nos competitivos contra valores.

Entendemos que os jogos cooperativos são inseridos como atividade superior e paralela aos jogos que envolvem a competição, especialmente quando se propõe uma educação transformadora em relação aos valores sociais. Conforme citamos anteriormente, Brotto (1999) considera que os jogos cooperativos proporcionam prazer aos seus participantes, além de promover divertimento e solidariedade, sendo que nos jogos de competição os jogadores não se solidarizam e a alegria acaba ao produzir perdedores. Diante do exposto, atrevemo-nos a dizer que Brotto (1999) e outros estudiosos sobre o tema colocam a cooperação *versus* a competição, deixando de lado as características lúdicas da competição.

Consideramos a proposta de Brotto (1999) e Orlick (1978) atrativa, no entanto sugerimos uma reflexão acerca de seus argumentos. Faz-se necessário um olhar crítico sobre a competição e cooperação na prática dos jogos, uma vez que podemos encontrar prazer e alegria, frustração e desapontamento nos dois tipos de jogos. Reconhecemos o valor positivo dos jogos cooperativos, no entanto, eles não podem ser expostos como verdades absolutas. Compactuamos com Lovisolo, Borges e Muniz (2013) quando se referem ao trabalho de Brotto (1999) e dizem:

Agradecemos a eles pela abertura de um caminho importante cuja tradição não é nem pequena nem pouco significativa. Acreditamos que uma boa “repedagogização”, como Brotto (1999) propõe, deveria ser dialética e recuperar o trabalho formativo, tanto com a cooperação quanto com a competição. Precisamos, além da elaboração dialética, a realização de experiências que nos permitam pensar a “repedagogização” com recursos práticos do processo de ensino aprendizagem (LOVISOLO; BORGES; MUNIZ, 2013, p.141).

Com o objetivo de verificar diferentes tipos de manifestações entre estes dois tipos de jogos, durante as sessões de jogos do projeto já explicitado anteriormente, apresentamos no próximo capítulo o percurso metodológico dessa pesquisa.



## 5. METODOLOGIA

*É preciso força pra sonhar e perceber.  
Que a estrada vai além do que se vê.*

*Los Hermanos*

É preciso optar pela formação de “bons jogadores” para o jogo social institucionalizado, para a ordem estabelecida, ou por um novo “jogo do saber”, a ser jogado na Escola (MARCELLINO, 2011, p.81). Concordamos com o apontamento do autor e, do nosso ponto de vista, entendemos a educação como espaço de conhecimento, portanto, é substancial propor jogos nesse ambiente, a fim de se ensinar a jogar.

A presente pesquisa foi realizada em uma instituição pertencente ao terceiro setor, que tem como objetivo desenvolver adolescentes em situação de vulnerabilidade social, através da sócio aprendizagem e qualificação profissional. Trata-se de uma instituição não governamental, reconhecida no Cadastro Nacional de Aprendizagem do Ministério do Trabalho e Emprego, que está localizada na cidade de Piracicaba – SP.

De acordo com Salamon (1998), o terceiro setor é uma imponente rede de organizações privadas autônomas, não voltadas à distribuição de lucros para acionistas ou diretores, atendendo propósitos públicos, embora localizada à margem do aparelho formal do Estado.

Em termos do direito brasileiro, configuram-se como organizações do Terceiro Setor, ou ONGs – Organizações Não-Governamentais, as entidades de interesse social sem fins lucrativos, como as associações, e as fundações de direito privado, com autonomia e administração própria, cujo objetivo é o atendimento de alguma necessidade social ou a defesa de direitos difusos ou emergentes (PAES, 2006, p.123).

O fato de atuarmos na instituição nos facilitou o acesso à esta instituição e, principalmente, com os jovens que a frequentam. Tal contexto nos permitiu a participação plena, caracterizada por um envolvimento por inteiro em todos os aspectos a serem estudados. Assim, para o desenvolvimento da pesquisa de campo, optamos pela observação participante:

[...] um processo pelo qual um pesquisador se coloca como observador de uma situação social, com a finalidade de realizar uma investigação científica. O observador [...] fica em relação direta com seus interlocutores no espaço social da pesquisa, na medida do possível, participando da vida social deles,

no seu cenário cultural, mas com a finalidade de colher dados e compreender o contexto da pesquisa. [...] o observador faz parte do contexto sob sua observação e, sem dúvida, modifica esse contexto, pois interfere nele, assim como é modificado pessoalmente (MINAYO, 2012, p. 70).

Para Minayo (2012), a relevância da observação participante reside no fato de podermos captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas, uma vez que, observados diretamente na própria realidade, transmitem o que há de mais imponderável e evasivo na vida real.

A instituição na qual foi realizada a pesquisa é uma entidade que tem o compromisso com a ética e com o profissionalismo. Nesse sentido, sua missão é desenvolver o adolescente em situação de vulnerabilidade para a vida, através de ações socioeducativas e de formação profissional. Nessa perspectiva, a visão dessa instituição é ser entidade referência em aprendizagem profissional, considerando que sua finalidade social e seus valores permeiam o comprometimento com a disciplina, inovação e crescimento autossustentável, integridade e conduta ética, responsabilidade social e trabalho em equipe.

Estabelecemos como objetivo para essa investigação analisar as manifestações de características atribuídas aos jogos competitivos e cooperativos, por meio da observação de práticas educativas vivenciadas por jovens de 16 a 18 anos em uma instituição de assistência social integral e de aprendizagem profissional, a partir da descrição realizada em diário de campo.

Realizamos a observação de tais práticas educativas, que serão descritas mais adiante, por meio de um diário de campo que foi o principal instrumento de pesquisa e no qual registramos as observações das manifestações identificadas, as quais foram utilizadas na análise dos dados (MINAYO, 2001).

O diário de campo é um instrumento que traz a possibilidade ao profissional, especialmente no campo educativo, de realizar a análise reflexiva por meio da observação, o registro e a análise do que foi vivenciado em determinada situação (LIMA; MIOTO; DAL PRÁ, 2007).

Para que as observações pudessem ser encaminhadas de modo que mantivéssemos o rigor na apreensão dos dados, em todas as sessões nas quais foram desenvolvidas as práticas educativas, estabelecemos três núcleos temáticos, em conformidade com nossos pressupostos teóricos, relativos às: manifestações de características gerais do jogo – prazer e alegria na participação, desprazer ou descontentamento na participação, e adesão voluntária ao jogo; manifestações de características específicas dos jogos competitivos – valorização do

vencedor; busca de igualdade de condições; competição e disputa; manifestações de características específicas dos jogos cooperativos – valorização do resultado conquistado pelo grupo, ajuda mútua e participação igualitária de todos os elementos da equipe.

A observação se deu a partir de práticas educativas desenvolvidas na instituição acima citada durante cinco sessões com dois jogos cada, intercalando-se entre jogos competitivos e cooperativos. Delas participaram 20 (vinte) jovens que possuíam de 16 (dezesesseis) a 18 (dezoito) anos de idade, que estão inseridos no Programa de Aprendizagem em Administração, com base na Lei de Aprendizagem de nº 10.097/2000, que determina que o aprendiz é o adolescente e jovem que estuda e trabalha, recebendo, ao mesmo tempo, formação pessoal e profissional para a área que está sendo capacitado (BRASIL, 2000).

Tais práticas educativas não foram vivenciadas com o intuito único de desenvolvimento da pesquisa, mas fez parte do processo de formação dos jovens, por meio de atividades previamente planejadas pela coordenação pedagógica e professoras da instituição. Esse processo, também, comportou outros tipos de dinâmicas de grupo e palestras, as quais tiveram enquanto objetivo o desenvolvimento pessoal e profissional.

A proposta inicial de escolha do grupo de sujeitos foi feita aleatoriamente, dentre aqueles que participaram do processo de formação, respeitando-se o interesse dos jovens em participar ou não. Todavia, para facilitar o encaminhamento da pesquisa, escolhemos o grupo para o qual tivemos a adesão de todos os seus componentes.

Mesmo que essa pesquisa tenha se desenvolvido a partir da observação da pesquisadora das manifestações identificadas e registradas no diário de campo e de sua posterior análise, em respeito aos preceitos éticos de uma pesquisa com seres humanos, a pesquisa só se iniciou após os jovens que assinarem o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE, assim como os pais ou responsáveis por aqueles que eram menores de idade.

As práticas educativas foram desenvolvidas em 5 (cinco) sessões nas quais propiciamos a vivência de jogos competitivos e cooperativos. Os tipos de jogos foram intercalados com a finalidade de não induzir as possíveis manifestações à só um tipo de jogo. As sessões foram conduzidas pela professora da turma, de modo que a pesquisadora pudesse estar voltada à construção do diário de campo.

Em cada uma das sessões foram apresentadas as regras do jogo e permitido que os participantes jogassem por alguns momentos para que as compreendessem e, caso fosse

necessário, as regras foram retomadas. Assim, posteriormente deu início as sessões dos jogos de competição e cooperação.

Compuseram nas sessões os seguintes jogos:

SESSÃO	JOGOS <sup>12</sup>	NATUREZA
1	Estafeta (Bastão)	Competitivo
	Queimada	
2	Ovo de Dinossauro	Cooperativo
	Queimada Cooperativa	
3	Cabo de Guerra	Competitivo
	Futebol (Futsal)	
4	Cabo da Paz	Cooperativo
	Futebol Cooperativo	
5	Voleibol	Competitivo e Cooperativo
	Voleilençol	

Para a melhor composição do diário de campo nos utilizamos, de modo complementar, de videograções, as quais tiveram como único intuito a melhoria da descrição dos dados por nós registrada, pois será mantida a confidencialidade dos sujeitos envolvidos na pesquisa. A câmara utilizada foi uma Sony Cyber-shot dsc-h10, que sempre foi posicionada de modo a se obter a visão completa do jogo.

A análise interpretativa dos dados registrados no diário de campo se deu a partir dos pressupostos teóricos identificados nos capítulos anteriores e tal procedimento foi importante, pois

O verbo principal da análise qualitativa é compreender. Compreender é exercer a capacidade de colocar-se no lugar do outro, tendo em vista que, como seres humanos, temos condições de exercitar esse entendimento. Para compreender, é preciso levar em conta a singularidade do indivíduo, porque sua subjetividade é uma manifestação do viver total. Mas também é preciso saber que a experiência e a vivência de uma pessoa ocorrem no âmbito da história coletiva e são contextualizadas e envolvidas pela cultura do grupo em que ela se insere (MINAYO, 2012, p. 623).

Assim, na observação participante e no registro dos dados não houve como desconsiderar o contexto no qual foi desenvolvida a pesquisa, assim como da constituição da

---

<sup>12</sup> A descrição de cada um dos jogos está determinada no capítulo posterior. Realizamos tal opção para que se pudesse obter a melhor compreensão dos dados obtidos.

própria pesquisadora que dele faz parte.

Nesse sentido, a construção do referencial teórico foi de fundamental importância para a análise interpretativa dos dados, pois serviu de base para a interpretação do que emergiu da observação e registros das vivências das práticas educativas de modo que pudéssemos alcançar os objetivos da pesquisa.

Interpretar é um ato contínuo que sucede à compreensão e também está presente nela: toda compreensão guarda em si uma possibilidade de interpretação, isto é, de apropriação do que se compreende. A interpretação se funda existencialmente na compreensão e não vice-versa, pois interpretar é elaborar as possibilidades projetadas pelo que é compreendido (MINAYO, 2012, p. 623).

Foi a partir da observação desses pressupostos que estabelecemos a interpretação dos dados, na inter-relação do contexto no qual foram produzidos e considerando que a “compreensão e a interpretação em seu formato final, também assinalam um momento nas práxis do pesquisador. Por isso, nunca será uma obra acabada e suas conclusões devem se abrir para novas indagações” (MINAYO, 2012, p. 623).

É o que esperamos alcançar na finalização da pesquisa e, para tal, passaremos a explicitar a descrição e a análise interpretativa dos achados obtidos em nosso diário de campo.

## 6. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

*Tu vens, tu vens.  
Eu já escuto os teus sinais.  
Tu vens, tu vens.  
Eu já escuto os teus sinais.*

*Alceu Valença*

Para a apresentação e análise dos dados obtidos por meio dos registros feitos no diário de campo organizaremos cada uma das 5 (cinco) sessões realizadas da seguinte forma: inicialmente descrevemos os dois jogos que foram utilizados em cada sessão para que se possa compreender a dinâmica que esteve presente em seu desenvolvimento; em seguida trataremos a descrição de nosso diário de campo. Isso feito com as cinco sessões, passaremos à análise interpretativas dos dados nos apoiando no referencial teórico adotado, discutindo as congruências e divergências encontradas em todas elas. Apontamos que as observações realizadas se expandem tanto na verbalização (palavras) quanto nas expressões corporais (gestos e movimentos), durante as situações de jogo.

Considerando que os jogos possuem uma multiplicidade de fenômenos, que seu significado é impreciso, que há dificuldade em sua conceituação, passamos analisar as manifestações observadas nas práticas de jogos cooperativos e jogos competitivos. Existe diferentes hipóteses sobre o jogo e se agruparmos todas elas, possivelmente, irão se completar e não se excluir, mas mesmo assim estaríamos longe de desvendar o real sentido ou funcionalidade do jogo (HUIZINGA, 2000).

Para a realização da pesquisa, optamos por pré-determinar alguns núcleos temáticos que possibilitassem a análise interpretativa dos dados. Esses núcleos temáticos foram elencados a partir dos princípios teóricos dos autores pesquisados. No entanto, ressaltamos, que tais núcleos estão inter-relacionados uns aos outros e o que destacamos foi o enfoque dado em determinada manifestação. Para melhor compreensão do trabalho empreendido nesse capítulo, apresentamos novamente, os núcleos temáticos.

- 1) Manifestações de características gerais do jogo:
  - a. prazer e alegria na participação;
  - b. desprazer ou descontentamento na participação;

- c. adesão livre ao jogo;
- 2) Manifestações de características específicas dos jogos competitivos:
  - a. valorização do resultado e do vencedor;
  - b. busca de igualdade de condições;
  - c. relativas à competição ou disputa;
- 3) Manifestações de características específicas dos jogos cooperativos:
  - a. valorização do resultado do grupo;
  - b. manifestação de ajuda mútua;
  - c. participação igualitária de todos os elementos da equipe.

Durante a descrição dos dados obtidos no diário de campo, à medida que identificamos o indício de um dos núcleos temáticos já apontamos o seu número entre parênteses como, por exemplo, “(1b)”. Para iniciar o processo, num primeiro momento, explicamos aos adolescentes a pesquisa, identificamos os motivos da investigação, os seus objetivos e explicamos que fariam parte das sessões tanto jogos competitivos, como cooperativos.

Importante destacar que as sessões de jogos compuseram um processo de formação pessoal e profissional mais amplo, já explicitado no capítulo anterior, o qual envolvia dinâmicas e palestras. Todavia, vale ressaltar, que deixamos claro para os adolescentes que ninguém era obrigado a participar da pesquisa e que poderiam se abster a qualquer momento, caso sentissem vontade. No entanto, a grande maioria, demonstrou interesse na participação.

Explicamos que os professores seriam os “juízes” do jogo para orientar o cumprimento de suas regras, no entanto as observações das vivências e os registros feitos no diário de campo, foram realizadas pela pesquisadora. Falamos, também, que as aulas seriam videogravadas e que os filmes só seriam utilizados como informações complementares ao diário. Em seguida às explicações, entregamos os TCLE e tiramos dúvidas. Após esses cuidados e recebermos os termos assinados é que iniciamos o processo.

Assim, começamos os jogos...

## 1º SESSÃO

### Estafeta com Bastão / Bola Queimada

<b>JOGO 1 – ESTAFETA (BASTÃO)</b>
Objetivo do jogo: passar o bastão e avançar até linha de chegada.
Descrição: é uma corrida de revezamento praticada por equipes, na qual cada atleta terá de realizar um percurso. No momento em que cumprir a tarefa o primeiro volta para a coluna e passa o bastão para o próximo participante da sua fila, que deverá fazer o mesmo percurso, assim por diante, até que todos da equipe tenham realizado o que foi proposto (PAIVA; FERNANDES, 2010).
Regras do jogo: só iniciar a corrida quando o seu companheiro passar o bastão. Não pode deixar o bastão cair. O bastão tem que ser passado de mão em mão. Não se pode impedir que outro competidor passe ou que seja bloqueado.
Posição inicial: os participantes devem ser divididos em equipes, dispostos em colunas, mantendo uma distância adequada para a realização da tarefa. Cada equipe deve ser dividida em duas colunas que estarão uma de frente para outra.
Desenvolvimento: após o sinal, o primeiro participante de cada coluna que estiver com o bastão, corre até a último participante da coluna correspondente e lhe entrega o bastão. Esse passa o bastão para o companheiro que está a sua frente e, assim sucessivamente, até que o objeto chegue ao que está à frente da coluna, que sai correndo e repete o processo. Uma equipe vence quando todos os participantes que todos cumprirem o percurso.
Recursos Necessários: bastões, fita adesiva ou giz e quadra.

<b>JOGO 2 – BOLA QUEIMADA</b>
Objetivo do jogo: queimar o adversário com uma bola e evitar ser queimado.
Descrição: a bola queimada é um jogo esportivo onde os participantes são divididos em dois grupos, ficando cada time de um lado da quadra (LOPES, 2017).
Regras do jogo: o jogador será considerado queimado se for atingido em qualquer parte do corpo, exceto se for mãos ou cabeça. O jogador que tentar segurar a bola e não conseguir, será considerado queimado. Quando um jogador for queimado, deverá sair do seu campo, colocando-se no cemitério. O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra deverá entregar a bola para a outra equipe.
Posição inicial: os participantes serão divididos em duas equipes. Cada equipe ocupou o espaço de seu campo de jogo. Um dos elementos de cada equipe ficou no “cemitério”.
Desenvolvimento: um dos times, após o sorteio, ganha o direito a bola que começa com o participante que está no “cemitério”, sendo que este, ainda, não possui o direito de queimar os adversários. Cada participante deve evitar ser acertado pela bola, mas pode agarrá-la. Quando o jogador foi acertado, ele vai para o “cemitério” e passa a poder queimar. Vence o jogo a equipe que queimar todos os componentes do outro time.
Recursos Necessários: bola e fita adesiva ou giz para demarcar o espaço de jogo.



## Dados do Diário de Campo

Antes de iniciarmos a primeira sessão dos jogos, percebemos que alguns adolescentes estavam de braços cruzados, outros sozinhos em um “canto”, outros ainda em grupos menores, de forma geral pareciam tímidos e retraídos. Após a formação dos times, antes de darmos início ao primeiro jogo, verificamos que alguns adolescentes (aqueles que se conheciam um pouco mais) passaram a manifestar expressões de competitividade, embora fosse de forma moderada, percebemos que eles se gabavam por meio de comentários provocativos, tais como:

*Participante 1: Claro que vamos ganhar de vocês!*

*Participante 2: Vou ganhar! Tenho as pernas grandes, sou o mais alto da turma.*

Podemos perceber nas falas que mesmo antes de iniciar o jogo alguns dos sujeitos manifestaram características competitivas e de disputa (2c), o que foi confirmado com o início dos jogos.

### Estafeta com Bastão

Quando o jogo começou, percebemos que houve uma preocupação com o resultado logo de início (2a), pois, antes mesmo do início do jogo, algumas equipes definiram estratégias visando a obterem o resultado positivo, também foi detectada a valorização do resultado mediante a comemoração dos sujeitos a cada ponto conquistado. No entanto, era perceptível também o prazer em participar voluntariamente da atividade proposta (1c) quando, por exemplo, alguns adolescentes se ofereceram para participarem do jogo, entrando no lugar daqueles que optaram por deixar a atividade. Detectamos, também, manifestação em relação ao resultado do jogo, quando um dos times foi eliminado ou quando o bastão caiu sem querer, o que se pode perceber na fala (1b):

*Participante 1: O bagulho (bastão) é bem leve. É muita sacanagem mano.*

*Participante 2: Não vale colocar o “fulano” para correr, ele é o melhor em corrida, não é justo.*

Na fala do *Participante 2* pudemos perceber que sua argumentação se dá em direção de uma busca de igualdade de condições ao solicitar que fosse observada justiça na estruturação das equipes (1b).

Durante o jogo observamos, de modo bastante perceptível, risadas dos adolescentes o que nos indicou que os alunos estavam participando com prazer da atividade (1a). Um dos times colocou os mais velozes (segundo a percepção dos adolescentes) para iniciar o jogo, de modo que garantissem o arranque inicial mais rápido, aumentando as chances de vitória. Observando a ação dessa equipe, outras passaram a fazer o mesmo (2a). Durante o percurso, o bastão de uma das equipes caiu o que gerou a sua desclassificação. Nesse momento foi visível o descontentamento e frustração dos outros integrantes da equipe (1b).

Ao final de cada partida, os alunos vencedores, saltavam, gritavam ou batiam as mãos se cumprimentando, se abraçavam, manifestando alegria por ter alcançado o melhor resultado (1a). Já quanto as equipes perdedoras pudemos observar, na manifestação de alguns participantes, certa frustração com o resultado, a partir de gestos como bater em suas pernas, reclamar de algo que julgo não ser cumprido, ou simplesmente pela sua expressão facial ou corporal (1b).

Os adolescentes que não quiseram participar da atividade foram envolvidos pelo ambiente do jogo e se manifestavam na torcida. Embora eles tenham pouco tempo de convívio uns com os outros, surgiam preferências para torcer por um determinado time.

*Participante 3: Vai “fulano” ! Vai “ciclano”! Vai não sei quem!*

Percebemos também preocupação uns com os outros, no sentido de tomar cuidado para não cair e não correr com objetos (3b).

*Participante 4: Ei você vai correr de óculos? É perigoso. Tira os óculos.*

No encaminhamento do processo, a professora que conduzia os jogos procurou mesclar meninas e meninos nas equipes. No entanto, para a nossa surpresa algumas meninas nos procuraram para dizer que competir junto com os meninos não era justo, pois eles eram mais velozes (2b).

Embora não seja foco de nosso trabalho ampliar uma discussão acerca das reações de gênero, consideramos importante mencionar que nossa cultura qualificar ou desqualificar os seres humanos do sexo masculino e os seres humanos do sexo feminino, através de uma diferença biológica. De acordo com Zuzzi (2005, p.25), a cultura ocidental afirma um padrão de corpo homem forte, racional e agressivo, por meio de uma sustentação de ordem biológica, assim como afirma para o corpo mulher o inverso, isto é, fragilidade, sensibilidade e emoção.

Ressaltamos também, que o corpo tinha propostas diferentes para homens e mulheres, sendo os homens desenvolvidos para um futuro militar e as mulheres formadas para serem

reprodutora de filhos e futura donas de casa. Neste sentido, entendemos que tal discriminação está arraigada em nossa sociedade, multiplicando e incorporando cada vez mais preconceitos e injustiças contra as mulheres.

Quando cada partida acabava, quase que automaticamente, mesmo vencendo ou perdendo algumas equipes se reuniam e conversavam sobre o jogo e faziam proposição para que pudessem jogar melhor, o que de certo modo nos permitiu inferir que houve a busca por melhor resultado, mas também à valorização do resultado do grupo (1a).

### Bola Queimada

Novamente, a participação de todos ocorreu de forma voluntária, pois foi permitido que alguns jogadores ficassem fora do jogo em si, participando só na observação ou torcendo para uma equipe ou outra (1c).

As manifestações competitivas e disputa foram acentuadas durante o jogo, o que pudemos observar na demonstração de certa ansiedade para se ganhar, o que se pode observar nas falas a seguir (2a).

*Participante 1: Vai gente queima, pelo amor de Deus!*

*Participante 3: Vai, vai! A bola é nossa! (Ansioso para se queimar logo o adversário)*

*Participante 4: Joga na perna dos caras, joga forte!*

Percebemos, também, que a cada vez que um time queimava algum adversário, seus participantes vibravam muito por ter conseguido o objetivo (2c).

*Participante 2: Valeu grandão! Já perdeu! (Quando seu colega queimou o adversário).*

Ao observamos o jogo, detectamos que as habilidades dos jogadores não eram equiparadas, pois uns encontravam mais facilidade que outros para jogar. Embora, mesmo alguns adolescentes dando oportunidades para os colegas (3b), outros ficavam apenas se defendendo, indo de um lugar para outro, não havendo, portanto, a participação de forma igualitária.

*Participante 5: Pega essa bolinha! Vamos passar!*

*Participante 6: Toma joga você, eu sou péssima! (Passou a bola para uma colega queimar).*

Ainda, que as manifestações relativas à competição e disputa estivessem presentes de modo mais enfático, ainda foi possível observar algumas situações nas quais a ajuda a outro participante se fizesse presente (3a), como se pode observar na fala a seguir.

*Participante 7: Calma amiga (“consolando” quem acabava de ser queimado) queimou você, mas ainda você pode queimar. Mas não tenta queimar de direito (primeira) passa a bola. Vamos lá estratégia!*

No entanto, nesse jogo observamos as manifestações das habilidades individuais acentuadas, do que ações coletivas. Em algumas jogadas, na hora que se queimava um integrante do time adversário, a torcida (adolescentes que não quiseram participar) reagiam com mais entusiasmo que as próprias pessoas envolvidas no jogo.

Em um lance no qual se ficou em dúvida se haviam queimado ou não, os adolescentes reclamavam bastante, parando o jogo para poder reivindicar o feito (2c). Quando o “juiz” determinou que ninguém havia sido queimado, eles saíram descontentes, reclamando verbalmente e gesticulando negativamente sobre o lance (1b).

Algo interessante que nos chamou a atenção foi a integração entre participantes e não participantes, pois os jogos promoveram um momento de socialização do grupo. Alguns adolescentes disseram, ao final da aula, que puderam conhecer melhor seus colegas de classe que puderam mostrar suas habilidades e trabalhar em equipe.

Em geral, percebemos que os jogadores se divertiram (1a), tanto que alguns questionavam se teriam mais sessões, conforme mostra as falas:

Participante 8: Vai ter mais?

#### Síntese das manifestações observadas na sessão

Nº	Manifestações observadas	Ocorrência
1a	prazer e alegria na participação	✓
1b	desprazer ou descontentamento na participação	✓
1c	adesão livre ao jogo	✓
2a	valorização do resultado e do vencedor	✓
2b	busca de igualdade de condições	✓
2c	relativas à competição ou disputa	✓
3a	valorização do resultado do grupo	✓
3b	manifestação de ajuda mútua	✓
3c	participação igualitária de todos os elementos da equipe	

## 2ª SESSÃO

### Ovo de Dinossauro / Queimada Cooperativa

<b>JOGO 1 – OVO DE DINOSSAURO</b>
Objetivo do jogo: é equilibrar a bola no centro de um círculo segurando quatro tiras costuradas. A bola não pode cair no chão.
Descrição: uma bola será colocada em um círculo com quatro tiras costuradas em suas extremidades. Será demarcado no chão uma linha de início e final de percurso. Assim, o objetivo do jogo é passar a bola pelos recipientes equilibrando-a, sem que caia no chão, até chegar a linha final (TEIA COOPERATIVA, 2016).
Regras do jogo: não é permitido segurar em qualquer lugar o material adaptado que não sejam as tiras próprias e se a bola cair a equipe precisa voltar a linha de partida e recomeçar.
Posição inicial: formam-se duas equipes, que receberam uma bola e três receptores de cores diferentes. As equipes estão perfiladas, esperando que a bola chegue em seu receptor.
Desenvolvimento: a partir de uma linha de saída os participantes tem que equilibrar a bola (ovo) em cima do receptor, segurando pelas pontas das tiras, não podendo deixar a bola cair no chão. As equipes têm que passar a bola de um receptor para o outro, até que cruzassem a linha demarcada.
Recursos Necessários: material específico com tampa circular costurado em tiras e bolas.

<b>JOGO 2 – QUEIMADA COOPERATIVA</b>
Objetivo do jogo: queimar qualquer colega que esteja na equipe adversária. Nesse jogo os participantes têm a chance de manter o jogo “vivo” ao trocarem de time.
Descrição: este jogo é uma adaptação da bola queimada tradicional para a cooperativa. Nessa modalidade modifica-se o conceito de rigidez dos times, pois o jogador não tem time fixo, ele alterna entre as equipes, portanto, tanto os times quanto o placar ficam indefinidos (BROTTO, 2002).
Regras do jogo: quando um jogador for queimado, deverá entrar na outra equipe. Não pode ultrapassar as linhas que delimitam a quadra deverá, isso acontecendo a bola passa para a outra equipe. O jogador será considerado queimado se for atingido em qualquer parte do corpo, exceto mãos e cabeça. O jogador que tentar segurar a bola e não conseguir, será considerado queimado. O jogador que for queimado muda de time.
Posição inicial: As equipes tiram par ou ímpar para ver quem iniciaria o jogo, assim a equipe vencedora recebeu uma bola macia. Cada equipe ocupa o espaço de seu campo de jogo, assim, cada aluno teve que evitar ser acertado pela bola, tentar agarrá-la e queimar o adversário.
Desenvolvimento: à medida que cada participante for queimado, passa a pertencer ao time oposto.
Recursos Necessários: bola macia e uma quadra ou espaço demarcado.

### Dados do Diário de Campo

#### Ovo do Dinossauro

Inicialmente, a professora deixou claro que a proposta do jogo era cruzar a linha levando a bola por meio do material adaptado. No entanto, dentro da proposta cooperativa,

fomos surpreendidos por um jogador que manifestou características competitivas logo de início (2c).

*Participante 1: Tem que ter um time ganhador! Se não, não temos um objetivo!*

As manifestações de alegria durante esse jogo eram perceptíveis em poucos participantes, no entanto podemos inferir que estava presente de forma reservada (1a). Todavia, alguns adolescentes davam risadas pelas jogadas que não se concretizam corretamente.

No processo do jogo, se a bola caísse os grupos deveriam voltar para o ponto de partida, isso exigiu dos participantes concentração, destreza, paciência e fez com que ele durasse cerca de trinta minutos. No entanto, quando havia passado em torno de vinte minutos, a professora alterou a regra e, assim, o time não precisaria mais voltar caso a bola caísse, podendo prosseguir do lugar em que estavam. Quando a regra foi alterada alguns adolescentes ficaram descontentes e disseram que não era justo, pois se esforçaram o tempo todo para que a bola não caísse (1b). Mesmo alterando a regra, nenhuma equipe conseguiu cruzar a linha de chegada.

Embora trate-se de um jogo cooperativo, percebemos em suas falas, atitudes competitivas (2c).

*Participante 2: Vai, vai, vai! Vamos logo, eles vão chegar antes da gente!*

*Participante 3: Vai logo porque eles vão ganhar!*

*Participante 4: Se a gente cruzar a linha final ganhamos o jogo, né?*

Mesmo que todos os participantes tenham aderido livremente ao jogo (1c), percebemos nessa sessão uma manifestação de alegria comedida, os adolescentes estavam com comportamentos de desânimo, sem entusiasmo, e se mostravam muitas vezes extremamente irritados e desmotivados (1b). Percebemos que a frustração ocorreu em função da falta de habilidade conjunta, pois os grupos não conseguiram executar a atividade e os participantes se expressavam com olhares de reprovação. Assim, podemos comprovar através das falas dos jogadores, as evidências citadas:

*Participante 5: Nossa que ódio, a bola só cai. Vamos tentar fazer uma “cestinha” para ver se melhora.*

*Participante 6: Esse jogo é de paciência! É muito difícil!*

*Participante 7: Você não sabe jogar o negócio direito (estava extremamente bravo).*

*Participante 8: Tá errado gente, esse lado aqui precisa vir para cá (fica brava). Dá o seu para ele (fita), viu agora vai.*

Neste jogo os participantes apresentaram igualdade de condições para jogar (2b), porque não necessitavam demonstrar uma habilidade específica, pois para se atingir o objetivo havia a necessidade de ajuda mútua (3b). Portanto, todos tem as mesmas condições de jogar.

Com relação ao resultado, em nenhum momento do jogo foi falado que quem chegasse primeiro na linha de chegada seria o vencedor. No entanto, a competição entre as equipes surgiu de forma espontânea (2c). Uma equipe olha para outra no intuito de saber quem estava mais próximo da linha final e os participantes comentam entre si que estavam ganhando ou perdendo.

Vale ressaltar que o primeiro grupo que cruzou a linha de chegada, manifestou alegria e satisfação por ter vencido (2a), enquanto o outro time automaticamente parou de jogar demonstrando descontentamento. Nesse momento, a professora reforçou que o objetivo era concluir a prova, pois não tinham vencedores e sim um propósito. Nossa intenção era estimular que eles continuassem, no entanto, a frustração e descontentamento foram bastante acentuados e eles não expressaram vontade de continuar o jogo (1b). Após a mudança de regra, foi possível detectar um aumento de competitividade, os adolescentes se mostraram mais ansiosos com o resultado e tinham pressa em cruzar a linha de chegada (2c). No entanto, a regra consistia no jogo cooperativo se tornar uma disputa.

*Participante 9: Ganhamos! Ganhamos!*

Neste jogo observamos um farto trabalho em equipe (3b), os participantes se comunicavam muito para tentar estabelecer alguns critérios de jogada, alguns deixavam seus lugares e demonstravam maneiras diferentes de pegar no material com o objetivo de conseguir deixar a bola sem cair. Mesmo aqueles que estavam esperando para receber a bola ajudavam elaborando estratégias e dando dicas das jogadas, sendo assim a participação foi igualitária (3c).

*Participante 10: Ah vai, está melhorando! (Incentivando as pessoas do time).*

*Participante 11: Estica, arruma o seu aí, ergue mais (um colega orientando outro).*

*Participante 12: Gente quando a bolinha for para o lado, ergue um pouco. Vai esticar tudo.*

*Participante 13: Tem que deixar lado a lado, andar lado a lado gente, se não vai cair.*

*Participante 14: Chega mais perto. Se não a bola cai novamente.*

### Queimada cooperativa

Percebemos contentamento, por meio de sorrisos e risadas, quando conseguiam trazer pessoas para seu time (1a), os adolescentes que eram queimados automaticamente passavam para o outro time, e eram recepcionados com festividade pelos “adversários”. Assim, não conseguimos detectar desprazer em participar do jogo, e todos aderiram de forma voluntária (1c).

*Participante 1: Volta para nosso time! Volta para nós!*

*Participante 2: Uhulll você voltou para o time.*

*Participante 3: Pessoal vamos queimar todo mundo!*

*Participante 4: Nossa será que iremos conseguir trazer todos para cá?*

Durante o jogo observamos que a valorização do resultado foi atenuada, pois a medida que os adolescentes queimavam uns aos outros os times voltavam a ficar equilibrados e a maioria deles demonstravam estar gostando do que estava ocorrendo, pois estavam jogando mais tempo (1a). Uma adolescente que estava esperando sua vez de jogar, pois duas equipes esperavam para jogar, percebendo que o jogo não terminava nos disse:

*Participante 5: Professora faz a bola queimada normal, assim nunca mais vai acabar, está muito chato.*

A manifestação de tédio da participante 5, se deu por ter que esperar mais tempo para poder jogar. Porém, quem estava dentro do jogo, demonstrava estar satisfeito com o tempo de jogo. Percebemos também, que alguns adolescentes queriam fazer parte dos dois times e as vezes deixavam ser queimados, para poder participar dos dois times (3a).

*Participante 6: É que eu quero ficar nos dois times!*



No entanto, alguns jogadores reclamavam da postura de jogadores que deixavam ser queimados (1b), dizendo:

*Participante 7: Ah professora, ele está se deixando queimar!*

Quando o jogo teve final sinalizado, alguns participantes demonstraram insatisfeitos, pois queriam continuar jogando.

*Participante 8: Ah! Mas já acabou!*

*Participante 9: Vai ter amanhã de novo? Por favor aplica brincadeiras de novo?*

No jogo não colocamos com regra a bola passar por todos os jogadores, mas alguns poucos jogadores o fizeram espontaneamente, tinham essa vontade espontaneamente (3b), a maioria dos adolescentes pegavam a bola e já tentavam queimar o oponente.

Notamos que os esforços se fixaram em unificar os times, os adolescentes queriam queimar todos e trazer logo para seu grupo (3a). Portanto, durante o jogo evidenciamos a valorização do resultado em grupo e da coletividade, os integrantes dos times valorizavam cada pessoa nova que chegava ao seu time, elogiando quem tinha conseguido queimar. Percebemos individualidade na hora do lançamento da bola. Mesmo sendo um jogo cooperativo, muitos não tocaram na bola, apenas se defendiam.

#### Síntese das manifestações observadas na sessão

Nº	Manifestações observadas	Ocorrência
1a	prazer e alegria na participação	✓
1b	desprazer ou descontentamento na participação	✓
1c	adesão livre ao jogo	✓
2a	valorização do resultado e do vencedor	✓
2b	busca de igualdade de condições	✓
2c	relativas à competição ou disputa	✓
3a	valorização do resultado do grupo	✓
3b	manifestação de ajuda mútua	✓
3c	participação igualitária de todos os elementos da equipe	✓

### 3º SESSÃO

#### Futebol (Futsal) / Cabo de Guerra

JOGO 1 – FUTEBOL (Futsal)
Objetivo do jogo: é pontuar mais que o adversário fazendo gols.
Descrição: é um esporte, no qual duas equipes tem o objetivo fazer a bola entrar dentro do gol do adversário. Permite que os jogadores se desloquem conduzindo ou tocando a bola com qualquer parte do corpo, exceto as mãos (AQUINO et al., 2015).
Regras do jogo: são as tradicionais do jogo de Futsal. O jogador não pode colocar a mão na bola, exceto goleiro. O arremesso lateral precisa ser feito com os pés. O gol é validado quando a bola ultrapassa a linha de meta por baixo do travessão.
Posição inicial: Dois times são separados, cada um em seu lado do campo e o goleiro se posiciona à frente da trave de gol.
Desenvolvimento: o jogo se inicia com a saída de bola no centro do campo. A cada gol realizado, se retoma a saída.
Recursos Necessários: quadra, bola e apito.

JOGO 2 – CABO DE GUERRA
Objetivo do jogo: O objetivo do jogo é puxar o grupo oponente, fazendo com que ele cruze a linha central com a marca de quatro metros do cabo.
Descrição: é uma atividade que envolve corda e força entre os dois grupos participantes. Nesse jogo, duas equipes disputam entre si com o objetivo de puxar seu adversário fazendo com que ele cruze a linha central que foi demarcada previamente (LOPES, 2017).
Regras do jogo: Ganha a equipe que se apossou de toda a corda ou que houver conquistado a maior parte da corda ao cabo de um período de um ou três minutos.
Posição inicial: formam-se duas equipes com os jogadores uns atrás dos outros, segurando cada lado metade de uma corda dividida igualmente entre ambos.
Desenvolvimento: As duas equipes iniciaram a competição a partir da linha central coincidindo com a marca (fita vermelha) central da corda. Após apito de início, cada equipe deve puxar o time adversário de modo que ele ultrapasse a linha central.
Recursos Necessários: Necessários: corda, lenço e giz

#### Dados do Diário de Campo

##### Cabo de guerra

Quatro grupos competiram entre si, uns saíram decepcionados e cabisbaixos após o jogo, por causa do resultado (1b). Embora alguns tenham saído insatisfeitos, pudemos perceber que a alegria foi muito mais acentuada (1a), manifestada pela maior parte dos adolescentes se mostraram animados, enquanto a minoria manifestou frustração ao perder.

Existiu competitividade durante o jogo (2c), alguns adolescentes anunciavam declaradamente ao time adversário que iam ganhar e que não gostavam de perder.

*Participante 1: Eu não gosto de perder, então puxem.*

Percebemos também que, outras manifestações foram acentuadas ao divertimento em si (1a), visto que alguns participantes permaneciam sorrindo durante o jogo. Detectamos também, o trabalho em equipe (3b), pois para atingir o resultado (2a), foram estabelecidas estratégias e diálogo dentro das equipes. Percebemos que os times se posicionaram estrategicamente, mesclando “mais fortes” e “mais fracos” (denominação dada por eles), bem como, equilibrando forças feminina e masculina no intuito de vencer. Observamos também, que a minoria dos participantes estava manifestando muito desejo de disputa (1c).

Verificamos que em situações que equipes haviam perdido, elas saíam sorrindo e dando risada do jogo e se reuniam no final para conversar (1a). Mesmo estando quase perdendo no Cabo de Guerra, alguns dos jogadores tentam motivar (3b) seus colegas, para que não desistissem dizendo:

*Participante 2: Vamos ganhar! Puxem com todas as forças!*

*Participante 3: Vai vamos puxar galera!*

*Participante 4: Vamos, vamos, não desistam!*

Percebemos muito mais a valorização do resultado pelos adolescentes mais competitivos. Quando um time ganhava, os mais competitivos comemoravam pulando e vibrando (2a). No entanto, alguns queriam novas oportunidades para tentar ganhar (2c), e verbalizaram:

*Participante 5: Professora, vamos jogar de novo? Quero montar um time bom, porque o meu time perdeu!*

Verificamos também que os adolescentes que estavam segurando o início da corda, acabavam exercendo uma força muito maior do que os que estavam por último, portanto a participação não ocorreu de forma igualitária. Embora, muitos não participavam como protagonistas a adesão ao jogo foi livre (1c).

### Futebol (Futsal)

Feminino – A professora optou por não fazer times mistos, no primeiro momento foi feito o futebol feminino e posteriormente o masculino. Nesse jogo 12 meninas quiseram participar e 14 adolescentes não tiveram interesse. Nenhuma participante entrou sem interesse em jogar, a princípio tínhamos 11 participantes e uma adolescente percebeu que faltava uma pessoa para completar o time e entrou voluntariamente (1c).

Durante o jogo feminino, observamos manifestação de alegria mais discreta, mas ainda sim existiu (1a), não detectamos desprazer. Percebemos que as adolescentes estavam levando o jogo a sério, que conversavam entre si para elaborar estratégias e chegar ao resultado (2c). Para nossa surpresa a animação e descontração veio muito mais da plateia. A medida que a torcida interagiu com as jogadoras, era possível ver que elas se empolgavam mais com o jogo.

As meninas estavam focadas no jogo, percebemos que algumas delas se destacavam mais que outras, as mais habilidosas indicavam a forma que o time deveria executar as jogadas, enfim os times conversavam bastante entre si para tocar a bola uma para outra e organizavam o time dentro de quadra (3b).

*Participante 1: Vai “toca” aqui.*

*Participante 2: Vamos, vamos, vaio na bola, vamos marcar!*

*Participante 3: Não saí do gol! Vai na bola (falando para a goleira).*

As garotas que menos tinham facilidade com o jogo, ficavam muitas vezes descolocadas e não tiveram tantas oportunidades de pegar na bola. No entanto, nos momentos de gol podemos ver manifestações de alegria em todas as meninas do time que pontuou (1a), assim, elas se reuniam dando abraços e tocando a mão uma das outras para comemorarem o feito (2a).

Masculino – Foram formadas quatro equipes com quatro integrantes cada time. A competição estava presente (2c), mas de maneira mais discreta, percebíamos mais vontade em mostrar as habilidades individuais durante o jogo, mas mesmo assim foi possível detectar um jogo coletivo (3b). Observamos diálogo entre as jogadas no intuito de chegarem ao objetivo, víamos uma grande seriedade no jogo e divertimento modesto. Percebemos uma participação igualitária, todos tocavam na bola e se comunicaram ao mesmo tempo (3c). A preocupação era elaborar estrategicamente através do passe para chegar até o gol e finalizar (2c),

percebemos também, que os jogadores questionavam bastante a decisão do juiz, no entanto deixam o jogo seguir rapidamente, pois não queriam perder tempo discutindo as jogadas.

*Participante 1: Foi gol, foi gol sim! (Referiu-se a uma jogada duvidosa).*

*Participante 2: Foi lateral nossa! (Time 1 falando, mas não tinha era lateral deles e sim do time 2). Vai sem problemas! (Time 2), vai sem problemas bate lateral você mesmo.*

*Participante 3: Você está louco, eu chutei em você! (Apontando o lateral).*

De maneira comedida os meninos demonstravam satisfação com o resultado do jogo e do resultado em grupo (3a). Quando faziam gols tocavam a mão um do outro, diferente das meninas que se abraçavam. Os adolescentes que não quiseram jogar, embora a maioria fossem meninas, também tiveram meninos que fizeram torcida “organizada”.

#### Síntese das manifestações observadas na sessão

Nº	Manifestações observadas	Ocorrência
1a	prazer e alegria na participação	✓
1b	desprazer ou descontentamento na participação	✓
1c	adesão livre ao jogo	
2a	valorização do resultado e do vencedor	✓
2b	busca de igualdade de condições	
2c	relativas à competição ou disputa	✓
3a	valorização do resultado do grupo	✓
3b	manifestação de ajuda mútua	✓
3c	participação igualitária de todos os elementos da equipe	✓

## 4º SESSÃO

### Futebol Cooperativo (Futpar) / Cabo da Paz

JOGO 1 – FUTEBOL COOPERATIVO (FUTPAR)
Objetivo do jogo: é pontuar mais que o adversário fazendo gols.
Descrição: é uma adaptação do futebol tradicional, portanto fixam-se as mesmas regras básicas. A diferença entre as duas modalidades é que no futebol cooperativo trata-se de um jogo semicooperativo, em que os jogadores poderão estar vestindo camisetas duplas ou triplas ou até mesmo algemados (SESC, 2014). É possível jogar sem goleiro e ampliar as dimensões do campo ou quadra. Dependendo do número de participantes pode ser utilizado mais de uma bola, simultaneamente (BROTTO, 2000).
Regras do jogo: o jogador não pode colocar a mão na bola, exceto goleiro. O arremesso lateral precisa ser feito com os pés. Os jogadores não podem deixar os seus pares.
Posição inicial: o grupo é separado em dois times mistos e dentro de cada time se dividem em duplas. As duplas recebem uma “camisa dupla” para ficar conectada durante o jogo.
Desenvolvimento: O jogo teve início com um pontapé de saída no centro da quadra e a cada obtenção do gol a saída retornava ao mesmo lugar.
Recursos Necessários: camisa de dupla, quadra e bola.

JOGO 2 – CABO DA PAZ
Objetivo do jogo: As equipes precisam puxar cada um de um lado as cordas, fazendo com que o objeto que se encontra entre as cordas caia dentro da área demarcada.
Descrição: esse jogo é uma adaptação do Cabo de Guerra. Entre duas cordas é amarrado um saco com uma surpresa (bala, chocolate, etc) dentro, um círculo é desenhado no chão. As equipes precisam puxar a corda como em um cabo de guerra até o saco arrebentar e liberar a surpresa no centro do círculo, no entanto, as equipes precisam trabalhar juntas, para que o conteúdo do saco não caia fora do círculo (ALMEIDA 2008).
Regras do jogo: as equipes precisam começar a puxar a corda quando for sinalizado o início do jogo. As equipes precisam deixar com que a surpresa caia dentro da área demarcada ou balde.
Posição inicial: formam-se duas equipes mistas, com os jogadores uns atrás dos outros. Cada equipe segura um lado da corda.
Desenvolvimento: ao sinal do apito, as equipes começam a puxar a corda, para que os doces possam cair no balde. Todos ganham nesse jogo, mas apenas os doces que caíam dentro do balde.
Recursos Necessários: balde, corda, giz, sacola, bala, pirulito e chiclete.

### Dados do Diário de Campo

#### Cabo da paz

A participação se deu voluntariamente (1c), observamos que durante o jogo as manifestações de alegria estavam mais contidas, todavia presentes (1a). Alguns adolescentes se mostravam animados e curiosos com o jogo e comentavam uns com os outros que ele era

interessante e que nunca haviam participado. No decorrer do jogo, percebemos que o grau de dificuldade acabou desmotivando os participantes. Visivelmente a maioria dos adolescentes ficaram frustrados por não conseguirem cumprir com o objetivo do jogo, ou seja, fazer o gol (1b), o que nos mostra em suas falas:

*Participante 1: Professora!! Isso é impossível!*

*Participante 2: Hoje você matou a gente, isso é impossível!*

No início surgiu disputa por parte de alguns adolescentes (2c), percebemos que dentre cada time, alguns integrantes cochichavam maneiras de puxar com força e querendo ser mais rápidos que o outro time. No entanto, após início de jogo, foram entendendo que precisavam trabalhar juntos para poder atingir o objetivo, assim passaram a dialogar e elaborar estratégias (3b).

*Participante 3: Vamos combinar das equipes puxarem juntas!*

Detectamos que em alguns momentos os adolescentes trataram este jogo como uma disputa, mas não houve valorização do resultado exacerbado. Pudemos observar que os times se “uniram”, por meio de muito diálogo em prol do objetivo comum aos dois (3a).

*Participante 4: É porque puxou já era, tem que ser junto! No três ou no já?*

*Participante 5: No um dois três e já!*

*Participante 6: Ei solta mais aí (participantes falando com o time “oposto”).*

Identificamos frustração por não terem conseguido cumprir com o objetivo, em nenhuma das repetições desse jogo os objetos caíram dentro do recipiente (1b). Neste jogo percebemos que não teve participação igualitária de todos os adolescentes junto as suas equipes, pois os primeiros na fila acabavam manipulando e puxando a corda.

#### Futebol cooperativo – Futpar

Os adolescentes se organizaram para escolher os times e optaram por mesclar meninos e meninas (2b). Para tal, cada time continha seis integrantes (equipe vermelha e equipe azul). Todos participaram voluntariamente do jogo (1c), e mostraram muito entusiasmados (antes do jogo) no momento em que estavam colocando as camisas de dupla (1a).

*Participante 1: Nossa, olha que legal a camiseta, vem jogar comigo?*

Nesse jogo, percebemos menos tensão, mais risadas e descontração durante as jogadas. Observamos ajuda mútua, pois precisaram se organizar para jogar juntos sem machucar uns aos outros e ter melhor sintonia no jogo (3b).

*Participante 2: Vem, vem comigo!!*

Percebemos que quando se fazia o gol eles ficavam felizes (1a). Quando o jogo chegava ao final, eles queriam continuar jogando, conforme mostram suas falas:

*Participante 3: Nossa professora como passou rápido! Vamos jogar de novo?*

*Participante 4: É verdade professora! Se é na sala de aula a hora não acaba!*

*Participante 5: Professora eu acho que precisa colocar atividades assim em tudo daqui (se referindo ao instituto).*

Existiu a valorização de resultados, mas não tão acentuada quanto no futebol tradicional (2a), alguns jogadores se gabavam com o resultado. No entanto, muitos outros mesmo perdendo saíram satisfeitos com o jogo em si, muitas risadas e sorrisos foram manifestados durante e pós jogo (1a).

Com relação a igualdade de condições foi possível observar a dificuldade daqueles que se mostraram “mais habilidosos” no futebol tradicional, pois ali seus movimentos ficavam limitados ao movimento de seus parceiros. No entanto, existiu muita comunicação e cuidado com seus pares (3b), percebemos que os adolescentes eram mais cautelosos em situações do jogo e diziam um para o outro tomar cuidado.

*Participante 5: Vão cair essas duas juntas aí (um adolescente se referindo ao cuidado para não se machucar)*

A participação foi igualitária, todos tocaram a bola, sem exceção como aconteceu no futebol tradicional (3c). Percebemos também, competitividade, disputa e rivalidade presente no jogo. Um fato que nos chamou atenção foi uma dupla de adolescentes que caíram durante o jogo, fazendo que um saísse da camisa de dupla, nesse momento o adolescente do sexo masculino se levantou e foi jogar individualmente na tentativa de impedir o gol adversário (2c), nesse sentido, este jogador infringiu a regra do jogo para obter vantagem. Esse adolescente participou todos os dias e se mostrou bastante competitivo. Para nós a competição foi presente da mesma forma como no futebol tradicional.

Ressaltamos que no final da atividade, os adolescentes disseram o quanto o jogo foi bom para ficarem próximos um do outro, disseram que embora seja difícil saber para cada lado que sua dupla iria, eles acabavam pensando coletivamente (3b).



### Síntese das manifestações observadas na sessão

Nº	Manifestações observadas	Ocorrência.
1a	prazer e alegria na participação	✓
1b	desprazer ou descontentamento na participação	✓
1c	adesão livre ao jogo	✓
2a	valorização do resultado e do vencedor	✓
2b	busca de igualdade de condições	✓
2c	relativas à competição ou disputa	✓
3a	valorização do resultado do grupo	✓
3b	manifestação de ajuda mútua	✓
3c	participação igualitária de todos os elementos da equipe	✓

## 5º SESSÃO

### Voleibol / Volençol

<b>JOGO 1 – VOLEIBOL</b>
Objetivo do jogo: o objetivo do jogo é tocar a bola entre os integrantes da roda utilizando os fundamentos do voleibol (toque e manchete), mantendo-a em jogo com maior número de toques possível.
Descrição: é um jogo que consiste em golpear a bola (geralmente com as mãos) de forma que ela passe sobre a rede em direção ao campo adversário, evitando-se que ela caia no solo do seu próprio lado. As jogadas iniciam-se por um saque, dado por jogador posicionado atrás da linha de fundo da quadra. O saque deve passar por cima da rede até a quadra de seu oponente, a equipe deve receber o saque evitando que a bola caia no chão, para isso deverá utilizar apenas de três toques (SOUZA et al., 2010).
Regras do jogo: cada equipe só pode tocar a bola três vezes seguida, sendo que a bola tocada no bloqueio não é considerada como toque. Aos jogadores não é permitido atacar a bola que está no espaço de campo da equipe adversária. A bola é considerada fora quando toca o solo fora das linhas demarcatórias, as antenas, cabos, ou quando cruza o espaço fora das antenas. O jogador não pode tocar em qualquer parte da rede. Será considerando infração quando o jogador conduzir a bola em vez de tocá-la; será considerando infração (dois toques) quando cometida ao tocar duas vezes a bola. Será considerando infração quando o corpo tocar a rede.
Posição inicial: Cada grupo de 6 participantes ocupa o seu lado da quadra para iniciar o jogo.
Desenvolvimento: o jogo se inicia com o apito, e a bola é sacada por um integrante do time, passando por cima da rede localizada no centro da quadra, em direção ao lado do time adversário. O ponto é marcado quando os elementos do time adversário deixam a bola cair no chão ou dão mais de três toques consecutivos na bola.
Recursos Necessários: quadra de vôlei, bola e rede.

JOGO 2 – VOLENÇOL
Objetivo do jogo: tocar a bola por meio de um lençol e utilizando os fundamentos do voleibol (toque e manchete), mantendo-a em jogo com maior número de toques possível.
Descrição: é uma adaptação de natureza cooperativa ao voleibol. Esta atividade propõe que duplas ou grupos com quatro integrantes (a cada lençol), passem a bola a quadra adversária segurando um lençol (DEAVOVE, 2002).
Regras do jogo: cada subgrupo poderá tocar a bola uma vez. Cada equipe poderá tocar na bola três vezes antes de passá-la ao outro lado. Não é permitido atacar a bola que está no campo da equipe adversária. A bola é considerada fora quando toca o solo fora das linhas demarcatórias, as antenas, cabos, ou quando cruza o espaço fora das antenas. O jogador não pode tocar em qualquer parte da rede. Será considerado infração quando o jogador conduzir a bola em vez de tocá-la. Será considerado infração (dois toques) quando cometida ao tocar duas vezes a bola.
Posição inicial: XXX
Desenvolvimento: este jogo seguiu as mesmas regras do voleibol, no entanto, a bola necessariamente precisou ser recepcionada e arremessada por meio de um “lençol”.
Recursos Necessários: bola, quadra com rede, material adaptado para receber a bola (um pano quadrado com mini tiras costuradas).

## Dados do Diário de Campo

### Voleibol

Inicialmente percebemos que os adolescentes não tinham familiaridade com as regras desse jogo, mesmo sendo explanado no início, muitos questionavam. No início demonstraram em suas expressões, muita animação, grande interesse e entusiasmo com o jogo, querendo formar logo os times (1a).

Quando o jogo começou, percebemos que a euforia e alegria que antecedeu ao jogo foi passando, dando lugar a um “silenciamento”. Dos jogos analisados até o presente momento percebemos que nesse os adolescentes estavam apáticos, após início, talvez isso tenha ocorrido pelo fato de muitos não terem familiaridade com esse jogo, vimos em seus semblantes um pouco de tédio (1b), muitos relataram que nunca tinham jogado voleibol, pois na escola não se tem mais espaço para Educação Física.

Com relação a competitividade, percebemos que existiu (2c), no entanto de forma contida. Os adolescentes estavam focados em conseguir executar os movimentos com assertividade em prol do objetivo (2a). Percebemos que uns ensinavam aos colegas de equipe ações básicas deste jogo, com a intenção de acertar os movimentos, para os jogadores, acertando o movimento a chance de pontuação era maior.

A medida que os participantes foram se habituando aos movimentos, regras e aos fundamentos básicos desse jogo, automaticamente foram demonstrando mais interesse e satisfação em jogar, aos poucos sorrisos foram surgindo (1a). Assim, a comunicação durante o jogo foi crescendo e podemos perceber também mais competitividade (2c). Com relação a comunicação citada anteriormente, alguns participantes mais habilidosos tentavam motivar os integrantes da equipe (3c), pois os que não tinham muitas habilidades com esse jogo se expressavam negativamente quando erravam (1b).

*Participante 1: Ei presta atenção agora (aguardando para receber o saque do adversário).*

Quando os primeiros times acabaram o jogo, pudemos ouvir expressões discretas com relação a vitória (2a). O segundo grupo a participar, entrou no jogo mais animado e com clima mais competitivo (2c), na hora de tirar par ou ímpar queriam “roubar” para poder começar com a vantagem do saque. Antes do jogo alguns adolescentes questionavam a quantidade de meninas e meninos nos times, dizendo que não era justo, pois estava desigual e seriam prejudicados.

*Participante 2: Dona! Por que tem quatro meninas naquele time e no outro apenas uma? Fica desigual, não vale!*

Durante o jogo alguns se atiravam (se jogavam no chão) na bola para não deixar cair e questionavam o placar a cada ponto (2c). Esse último grupo estava mais atento as regras e reclamavam muito a respeito de toque na rede que possivelmente o juiz não viu.

*Participante 3: Vai moleque! Vai moleque na bola!*

*Participante 4: Ei juiz, está quanto o placar?*

Percebemos que à medida que o jogo fluía e as jogadas saiam mais completas os adolescentes foram ficando mais à vontade e a diversão foi surgindo, bem como a demonstração de entusiasmo (1a). Em vários momentos os adolescentes que sabiam os fundamentos básicos como saque e manchete, iam ensinando uns aos outros. Assim, quem ensina se sentia importantes e quem estava aprendendo também (3b).

*Participante 5: Você está indo bem! Só precisa ser mais confiante.*

*Participante 6: Estou me achando agora!*

## Volençol

Inicialmente observamos que o volençol teve mais adesão do que o voleibol, mais adolescentes aderiram ao jogo voluntariamente (1c). No início a professora deixou que os alunos manuseassem uns minutos o material (lençol) e a bola, por se tratar de um jogo novo para todos que estavam participando.

Percebemos a competição presente desde o início do jogo (2c), muitos ficavam felizes (1a) ao executar com “perfeição” o movimento do saque e recebimento da bola no material (lençol), mas o entusiasmo estava muito mais acentuado quando conseguiam pontuar. Percebemos que a cada esforço, mesmo quando errava, os jogadores ficavam satisfeitos com o desempenho (2a), o que podemos ver nas falas a seguir.

*Participante 1: Nós sacamos melhor agora!*

*Participante 2: o melhor saque de todos os tempos! (O grupo tinha acabado de errar o saque, mas conseguiu passar a bola para o outro lado).*

*Participante 3: Calma eu conto 1, 2, 3 e a gente joga junto.*

Todos os adolescentes tiveram as mesmas condições de jogo, em um momento o lençol de um grupo rasgou e os participantes reclamaram, no entanto, o material foi trocado por um novo para que ficasse justo (2b). À medida que o jogo ocorria, pudemos perceber que os adolescentes conversavam muito entre si, principalmente no momento do saque, pois o sincronismo era imprescindível para que pudessem passar a bola para o time oposto. Nesse jogo, todos os participantes possuem igualdade em participar, pois a bola passou por todos os grupos (3c).

Observamos também, manifestações de tensão nesse jogo, pois alguns participantes se mostraram frustrados por não conseguirem acertar o saque ou por não conseguir receber a bola, cada um tinha seu tempo e movimento, dificultando as jogadas (1b). Alguns davam risada quando deixam a bola cair, mas a maioria se expressava com certo nervosismo e raiva. Esses sentimentos puderam ser detectados através de expressões de raiva de mau humor como a expressão de cara “amarrada”, enfezada. Percebemos que tensão foi aumentando quando o grupo se organizava para efetuar um movimento do jogo, mas um de sua equipe não fazia o mesmo movimento harmônico. Em alguns momentos os participantes ficavam muito bravos, questionando o motivo de um membro ou mais não fazer o movimento junto, percebemos que começaram a gritar uns com os outros e até mesmo disseram palavrões durante o jogo.

*Participante 4: Gente errou faz de novo! Não adianta ficar brigando!*

*Participante 5: Olha lá a “Fulano” fica bolada (irritada) por estar perdendo.*

*Participante 6: Você é muito burro “parça”, não fez o movimento junto com os demais.*

*Participante 7: Vamos prestar atenção! Vai devagar!*

Três participantes quiseram sair ao longo do jogo, alegando que estava chato e as pessoas não sabiam trabalhar em grupo, o que foi permitido (1c). No entanto, ao longo do jogo, percebemos também, descontentamento na participação por parte de alguns adolescentes, pois alguns optaram por não participar mais dizendo que não estava gostando do jogo.

*Participante 8: Eu vou sair desse jogo, não sabem trabalhar juntos, não sabem jogar.*

#### Síntese das manifestações observadas na sessão

<b>Nº</b>	<b>Manifestações observadas</b>	<b>Ocorrência</b>
1a	prazer e alegria na participação	✓
1b	desprazer ou descontentamento na participação	✓
1c	adesão livre ao jogo	✓
2a	valorização do resultado e do vencedor	✓
2b	busca de igualdade de condições	✓
2c	relativas à competição ou disputa	✓
3a	valorização do resultado do grupo	
3b	manifestação de ajuda mútua	✓
3c	participação igualitária de todos os elementos da equipe	✓

## 7. ANÁLISE INTERPRETATIVA DOS DADOS

*Se ganhou, suspire, se perdeu, aprenda  
Porque é hora de ser, não demore ou  
Vai perder sua aposta, agora é a hora  
Escolha bem suas cartas, o seu jogo já vai começar*

*Rosa de Saron*

Após a explicitação dos dados registrados em diário de campo e da identificação das manifestações relativas aos núcleos temáticos elencados anteriormente por nós passamos a apresentar as análises interpretativas inter-relacionadas aos princípios teóricos estudados.

### 1) Manifestações de características gerais do jogo

#### **a. prazer e alegria na participação**

Na Sessão 1, da qual fizeram parte jogos competitivos, pudemos identificar as manifestações de prazer e alegria nas seguintes situações: quando alguns dos jogadores riam durante a vivência do jogo; quando, ganhando ou perdendo, os alunos diziam que queriam participar novamente; quando se acertava alguma jogada e se ajudava o time a pontuar; e por fim, quando ao término das partidas festejavam por terem alcançado a vitória. Embora encontramos desprazer pelo resultado, a maior expressão foi de prazer. Detectamos felicidade e alegria ao jogar através expressões como muitas risadas e sorrisos.

Já na Sessão 2, na qual estiveram presentes os jogos cooperativos, pudemos identificar a referida manifestação em três momentos diferentes: durante o jogo, quando os alunos se divertiam pela simples ação de jogar, mesmo que não conseguissem completar alguma jogada; quando o objetivo do jogo era alcançado e eles ficavam felizes pelo feito por fim, uma terceira situação que nos chamou atenção, foi a questão da durabilidade do jogo. No jogo *Bola Queimada Cooperativa*, à medida que o participante é “queimado”, automaticamente passa para o time adversário, assim, o tempo de jogo se torna mais extenso. Portanto, nossos sujeitos diziam que o jogo nunca tinha fim e diziam estar gostando da demora, porque teriam

mais tempo para jogar. Já na *Bola Queimada Tradicional*, quando “queima”, imediatamente é eliminado, logo se tem a impressão que o jogo passa mais depressa.

Essas manifestações também foram identificadas na Sessão 3, na qual estavam presentes, novamente, os jogos competitivos: ocorreu de forma mais discreta, após resultado do jogo *Cabo de Guerra*, no qual se percebeu menor entusiasmo na participação. No segundo jogo, *Futebol*: quando mesmo após perder, alguns dos alunos saíam sorrindo e dando risada; também, observamos a manifestação de alegria, de modo mais discreto, durante o jogo, em concentração com foco nos objetivos. Nesta mesma sessão, encontramos a alegria ao vencer o jogo, portanto, era perceptível a existência de bem-estar quando ganhavam.

Na Sessão 4 verificamos que as manifestações de contentamento durante os jogos cooperativos. Nesse primeiro percebemos que antes mesmo de iniciar o jogo, os sujeitos estavam entusiasmados ao receber o material de apoio, a camisa *Futpar*. Todavia, percebemos que a alegria era muito mais acentuada, quando o gol era feito. No mesmo jogo, mesmo quando perdiam, os alunos também saíram manifestando contentamento pela participação. Já no início do segundo jogo, observamos que no início do jogo, em sua preparação, os risos eram mais contidos (*Ovo de Dinossauro*).

Na última, a Sessão 5, intercalamos um jogo competitivo e um jogo cooperativo. Nela pudemos encontrar a manifestação de prazer e alegria nos dois tipos de jogos. Nas situações competitivas, percebemos a alegria mesmo antes de começar o jogo, durante a escolha dos times muitos sorrisos e risadas, durante o jogo e, só uma vez durante o jogo cooperativo, acreditamos que tal fato tenha ocorrido pelo grau de dificuldade do jogo.

Por fim, encontramos diferentes situações relacionadas ao prazer, verificamos manifestação de alegria acentuada na valorização do resultado. No entanto, vimos também, que nas situações em que se perdia o jogo, alguns de nossos sujeitos não demonstravam desprazer, pelo contrário, revelavam animação ao final do jogo. Portanto, a alegria foi detectada mesmo com resultado favorável e desfavorável.

Entendemos que os jogos abarcam muitas emoções diferentes, em uma única partida os indivíduos podem ir de alegria à angústia, de risadas ao lamento, de risos à concentração, portanto verificamos que essas manifestações são características relativas às ações de jogar. Podemos perceber que, encontramos a manifestação de alegria nas distintas categorias de jogo.

Vale ressaltar, que Brotto (1999) menciona a competição como práticas que proporcionam situações **capazes de eliminar a diversão e a alegria de jogar**, contudo, nos jogos cooperativos propostos nas sessões, percebemos também situações de angústia e contida manifestação de alegria, o que é reafirmado por Soler (2006). No entanto, parte de nossos sujeitos tiveram manifestações contrárias a esta afirmação nas práticas cooperativas e encontraram divertimento nos jogos competitivos.

No jogo cooperativo desta mesma sessão, percebemos menos tensão que no jogo da Bola Queimada, isso não significa que um jogo é melhor que o outro, pois observamos situações de divertimento em ambos, fato que pode ser comprovado através de expressões faciais de prazer e contentamento. Pensamos que cada jogo é composto por suas particularidades, uns podendo despertar mais prazer que o outro. Uma das definições de Huizinga (2000), é que o jogo pode vir acompanhado por uma certa sensação de tensão e júbilo. Portanto, cremos que aí está o encantamento dos jogos, na flexibilidade de vivências e diferentes manifestações, na forma particular que cada indivíduo se faz presente no jogo, nas sensações que cada jogo possa se fazer sentir.

Sabemos que os jogos são atividades que possuem adesão livre e espontânea, bem como, condição de tempo e espaço, e sua ação poderá durar enquanto continuar o divertimento e alegria em jogar conforme aponta Caillois (1990). Essa afirmativa pode ser constatada na presente pesquisa, dessa maneira, sublinhamos o prazer e o jogo, que ao lado um do outro, foram caminhando simultaneamente durante as sessões. No entanto, Kishimoto (1994) destaca que mesmo o jogo abarcando grandes sensações relacionadas a alegria e ao prazer, há também, casos relativos ao desprazer, sendo assim passamos a analisar essas manifestações.

#### **b. desprazer ou descontentamento na participação;**

As manifestações relativas ao desprazer ou descontentamento na participação foram identificadas na Sessão 1, na qual estiveram presentes os jogos competitivos. Identificamos tais situações em decorrência: do resultado do jogo; do sentimento de injustiça quando não se estabelecia, na visão dos alunos, a igualdade de condições para a competição; da estruturação das equipes; da desclassificação de equipes por terem cometido infrações às regras; da jogada quando causava dúvidas.



Na Sessão 2 pudemos identificar na vivência dos jogos cooperativos a manifestação de descontentamento ou desprazer em diferentes situações: uma que ocorreu por não conseguirem executar a atividade com movimentos precisos; outra situação foi vista quando as regras do jogo foram alteradas; e por fim, com o resultado final do jogo.

Essas manifestações, também, foram identificadas na Sessão 3, quando aplicamos jogos competitivos, sendo elas decorrentes: do resultado; pela falta de igualdade de oportunidade no jogo, quando nem todos participantes conseguiram contribuir no jogo *Cabo de Guerra* e *Futebol*, sendo que nas sessões desse primeiro jogo, os primeiros jogadores (começo da corda) acabavam manipulando e controlando as ações, bem como no *Futebol feminino*, que evidenciamos o “empoderamento” das mais talentosas no jogo.

Já na Sessão 4, detectamos manifestações de descontentamento na vivência de jogos cooperativos, sendo ele referente ao grau de dificuldade do jogo, por não estarem seguindo com o objetivo do jogo e pela falta de participação igualitária no jogo, pois no jogo *Cabo da Paz*, seus esforços não estavam sendo recompensados. Por mais que o diálogo entre as duas equipes era presente, por causa das estratégias que elaboravam em função da finalidade do jogo, no momento de conclusão da jogada, propósito não era alcançado. E como no *Cabo de Guerra*, um grupo acabava conduzindo o jogo.

Na última sessão, a de número 5, intercalamos um jogo competitivo e um jogo cooperativo, como já foi identificado. Encontramos manifestações de desprazer que ocorreram por motivos distintos. Alguns adolescentes se mostraram insatisfeitos com o jogo e diziam não saber jogar, portanto, o descontentamento detectado se deu pela falta de familiaridade com ele; outros manifestavam frustração quando erravam; e, por fim, percebemos tensões por falta de habilidade com o jogo.

De forma geral, o descontentamento expressou mais pela falta de oportunidades igualitárias durante o jogo e ausência de resultado positivo. Portanto, por mais que o jogo possa proporcionar momento de extremo prazer e alegria, o mesmo pode ser transversal, pois o descontentamento também faz parte da vivência do jogo. Nem sempre o resultado será favorável, no entanto a igualdade de condições e participação igualitária precisa estar presente. Com relação ao desprazer, Kishimoto (1994) menciona que há momentos no jogo que são capazes de proporcionar o descontentamento e prazer, o que vai ao encontro das manifestações encontradas nessas sessões. Pudemos verificar a manifestação de descontentamento tanto nos jogos competitivos, quanto nos cooperativos.

Orlick (1978) e Brotto (1999) afirmam que os jogos competitivos são divertidos apenas para alguns, pois alguns jogadores saem com sentimento de derrota, outros jogadores são excluídos por não ter tantas habilidades, não são confiantes, mas sim desconfiados e egoístas. No entanto, nessas sessões, muitos adolescentes apresentaram descontentamento do jogo cooperativo, bem como, mostraram-se felizes mesmo quando foram derrotados no jogo.

Não podemos afirmar que a cooperação proporciona maior prazer e satisfação do que a competição, nem tão pouco, afirmar que a competição proporciona desprazer. A partir de nossos resultados, consideramos que ambos podem proporcionar alegria e desprazer. Acreditamos na possibilidade de diferentes tipos de manifestações nos jogos, tanto expressadas em momentos de competição quanto nos momentos de cooperação. Não podemos desassociar um do outro, ambos fazem parte da história da sociedade, bem como da história dos jogos.

Brotto (1999) afirma que jogos competitivos são capazes de eliminar a diversão e a pura alegria de jogar. No entanto, ousamos em dizer que essas ideias não são coerentes com as que encontramos nessa investigação, uma vez que pudemos encontrar a manifestação contrária em jogos cooperativos. Esse mesmo autor afirma que num processo de aprendizagem cooperativa, todos ganham o jogo, assim o desprazer e descontentamento são eliminados dando espaço apenas a diversão. Para Caillois (1990), a previsibilidade do resultado do jogo leva à perda da ludicidade. Dentro desta ótica, entrar num jogo no qual o sujeito já prevê o resultado, nos parece contraditório.

Segundo Brotto (1999, p.149), “os jogos cooperativos têm servido como um instrumento para a promoção de valores e atitudes humanas que propiciam o **bem-estar** pessoal e coletivo, através de atividades das quais todos participam, sentem-se importantes”. No entanto, no jogo cooperativo *Volencol*, percebemos que alguns dos adolescentes não estavam confortáveis, chegando a manifestar raiva durante o processo.

Portanto, consideramos que na teoria de Brotto (1999), se nega a manifestação de desprazer encontradas, também, nos jogos cooperativos. Percebemos pelos dados obtidos que existe a possibilidade de humanização, nos dois tipos de jogos, dependendo da forma como os encaminhamos. Acreditamos que nenhum tipo de jogo deve ser descartado, pois ambos possuem potencial educativo para o desenvolvimento de valores humanos.

Os jogos cooperativos podem proporcionar transformações comportamentais consideráveis, assim os indivíduos que jogam somente os jogos tradicionais não mostram

ações cooperativas (ORLICK, 1978). De acordo com esse mesmo autor, os jogos tradicionais promovem comportamentos individualistas, além de utilizarem ofensivos, promovendo também comportamentos de crueldade, de forma antagônica os jogos cooperativos favorecem as ações de cooperação, a solidariedade e respeito mútuo. Diante deste exposto, afirmamos que no jogo cooperativo *Volençol*, os comportamentos de nossos sujeitos não estavam em sintonia com a teoria dos jogos cooperativos. Consideramos que os jogos cooperativos também podem manifestar tensões, tanto que nos deparamos com adolescentes nervosos por conquistar seu intento.

### **c. adesão livre ao jogo;**

Em todas as sessões, o jogo foi aderido de forma voluntária e espontânea pelos adolescentes, o que para nós, é uma característica formal do jogo. No grupo que aplicamos as sessões de jogos tinham em torno de 45 adolescentes no total, no entanto, a média de participação no dia de jogo era cerca de 30 adolescentes. Entendemos que não é possível uma adesão total de sujeitos, pois o jogo abarca diferentes significados para quem joga, não podendo impor uma obrigatoriedade. Um aspecto que nos chamou a atenção na última sessão, embora a participação no jogo tenha iniciado instintiva, no *Volençol*, é que alguns participantes quiseram retirar-se do jogo. Entendemos que a adesão é livre, pela simples vontade de jogar ou não jogar, por isso, é desprendido de tempo, joga-se quando desejar jogar, para quando surgir vontade e necessidade, portanto, é livre de qualquer contingência.

Dentro desta ótica, o jogo é livre de escolha, sendo uma atividade voluntária, uma vez que é imposto ao sujeito a ordem, deixa de ser jogo (HUIZINGA, 2000), portanto, em nossas sessões todos os participantes aderiram ao jogo livremente, quando alguns integrantes quiseram deixar de participar do jogo, foram substituídos por outros adolescentes que também se voluntariaram ao jogo. Tanto as crianças, adolescentes e até mesmo adultos têm a autonomia de escolha, a liberdade de jogar, assim, são livres para interromper ou adiar em qualquer instante.

De acordo com Brown (1994 apud PEDROSO; SILVA; NETO, 2008, p. 1): “os jogos cooperativos não vieram para substituir os jogos competitivos, e sim demonstrar outra forma de jogo, mais democrática e flexível em que o interesse está na participação, na diversão, na criação. Sem a pressão de ter que vencer sempre”. Nesse sentido o autor vê a cooperação como uma opção diferenciada de jogo, pois para ele, essa modalidade estimula a participação

dos alunos, pela característica da não competição. No entanto, percebemos manifestações relativas a competição durante a aplicação do *Volençol*, bem como, falta de interesse na participação. Alguns de nossos sujeitos optaram por não participarem mais do jogo.

## 2) Manifestações de características específicas dos jogos competitivos:

### **a. valorização do resultado e do vencedor**

As manifestações de valorização do resultado foram identificadas na Sessão 1, na qual estiveram presentes os jogos competitivos e se deram: pela estruturação de estratégias em prol do resultado positivo a equipe e pelo vontade e ansiedade em ganhar o jogo. Já na Sessão 2 pudemos identificar a mesma manifestação, todavia, em jogos cooperativos, uma vez nessa sessão, ela ocorreu pela busca contentamento do resultado positivo.

Essas manifestações também foram identificadas na Sessão 3, na qual estiveram presentes jogos competitivos. Elas ocorreram pela atitude do grupo na estruturação de estratégias e no diálogo para se alcançar o objetivo. Pudemos observar que eles vibravam a cada ponto e, quando ganhavam, o clima era de festividade entre os participantes.

Já na Sessão 4, percebemos a manifestação de valorização do resultado em jogos cooperativos, quando alguns sujeitos se vangloriavam do resultado obtido. Na Sessão 5, na qual aconteceram tanto jogo competitivo como cooperativo, pudemos observar a manifestação em duas situações, sendo que ocorreram pelo foco no desempenho e determinação para se alcançar a vitória e expressões de contentamento ao se obter a vitória do jogo.

Ressaltamos que em todas as sessões de jogos, a valorização do resultado e o reconhecimento do vencedor esteve exposto. Suas manifestações se deram pelo prazer em mostrar suas habilidades em benefício de um resultado tanto coletivo, quanto pessoal. Salientamos também que, em duas situações isoladas detectamos a “vitória a qualquer preço”, o qual, um sujeito quis burlar as regras no “pedra, papel e tesoura” para obter vantagem; no jogo Futpar, no qual um sujeito ao cair, desvinculou de sua dupla e correu em direção ao gol na tentativa de bloquear o adversário. Portanto, entendemos que a busca pelo resultado, não se apresentou de forma vulgar. Diante de tantas manifestações ocorridas nas sessões, não detectamos comportamentos exacerbados e expressões de humilhação.

Achamos que a valorização do resultado individual ou do grupo é condição própria da competição, no entanto, a teoria dos jogos cooperativos de Brotto (1999) traz esse tipo de jogo que o resultado alcançado é compartilhado entre todos, ou seja, o resultado coletivo. Visto assim, podemos considerar que esse autor já pré-determina um vencedor, nesse sentido desconsidera a incerteza enquanto características de jogos (CAILLOIS 1990). De acordo com Caillois (1990, p. 27): “A dúvida acerca do resultado deve permanecer até ao fim”.

Sendo assim, julgamos que as ideias de Brotto (1999), tendem a antecipar um resultado que nem sempre pode ser determinado, pois o que percebemos em nossas sessões de jogos cooperativos foi que as manifestações de comportamentos relativos a valorização do resultado. Portanto, assim como o resultado do jogo é incerto, consideramos que os sentimentos e as manifestações são imprevisíveis, assim não tem como afirmar categoricamente que em uma situação cooperativa não será encontrado comportamentos competitivos referente a valorização de resultado.

De acordo com Brotto (1999), na perspectiva dos jogos cooperativos, o intuito da competição é eliminar os menos capazes, fazendo com que os benefícios sejam destinados somente para alguns, apenas um ou uma equipe será vencedora. Portanto, para este autor a competição têm valorização exacerbada do resultado e do vencedor, como solução ele propõem a cooperação onde todos ganham. No entanto, presenciamos valorização de resultado em jogos cooperativos.

Consideramos que a competição e cooperação são características de jogos, e ambos estão implícitos à ação humana e fazem parte de sua cultura, sendo ainda, objeto de socialização. A busca pelo resultado, através de bom desempenho, faz parte das ações do participante, assim, acreditamos que, além da busca do resultado, muito jogadores, competem consigo mesmo, com suas barreiras, seus obstáculos e seus medos, para que possam alcançar conquistas pessoais, uma vez que seus limites podem ser superados.

#### **b. busca de igualdade de condições**

A manifestação pela busca de igualdade de condições de jogo foi identificada por nós, apenas uma vez na Sessão 1 nos jogos competitivos quando as meninas questionaram que seria injusto participar de uma corrida contra meninos. Outra questão que foi encontrada na Sessão 2, com jogos cooperativos, ao percebemos que, por ser um jogo coletivo, no qual os

esforços precisavam ser similares, todos possuíam condições iguais para jogar, não sobressaindo a habilidade em relação a outro.

Na Sessão 3, de jogos competitivos a manifestação não foi observada. Já na Sessão 4, onde estavam presentes os jogos cooperativos, identificamos a busca de igualdade de condições, quando os participantes entraram em concordância e optaram por mesclar meninos e meninas nos times. Já na Sessão 5, as manifestações apresentadas ocorreram quando o material de apoio de um determinado grupo estragou e, assim, para que fosse justa as condições de participação, a professora deu ao grupo outro material similar.

Nas sessões de jogos, podemos observar que as manifestações encontradas sobre a busca de igualdade de condições, fixou-se em alguns momentos por combinar times mistos, outras, pela separação de masculino e feminino. No entanto, cremos que há uma complexidade muito grande entre assegurar que um jogador, ou uma equipe possam competir em condições de igualdade uns com os outros em situações de jogos como ocorreram nas sessões programadas. Percebemos, que dentre nossos sujeitos, cada um possuía um nível de habilidades motoras, portanto as situações de igualdade que consideramos foram estabelecidas pelas regras, as quais não podiam ser violadas. Desse modo, os jogadores se ajustam conforme as normas dos jogos para que os melhores vençam a disputa de forma leal e justa.

Segundo Caillois (1990), a competição se mostra predominante no jogo quando é indispensável o triunfo do vencedor e, para tal, devem ser garantidas as igualdades de oportunidades aos seus jogadores. Durante o jogo foram intercalados meninos e meninas, no entanto essa não foi uma questão relevante para nós, até porque vimos meninas mais velozes que alguns meninos. Embora todos não tinham o mesmo nível para competir, cada um deu o seu melhor, cada um participou de modo a demonstrar a sua melhor habilidade, não sendo esse motivo que gerou a insatisfação de um dos grupos, mas sim o resultado que não foi atingido.

Nos jogos competitivos é importante que as condições de igualdade entre o jogador ou as equipes sejam respeitadas, pois, seus participantes em situações equiparadas de igualdades podem enfrentar a disputa, a fim de mostrar suas competências comprovando a superioridade e vencendo o jogo. De acordo com Caillois (1990), não importa se os jogadores sejam atléticos ou intelectuais, pois a atitude é idêntica, ou seja, o esforço de vencer um rival colocado nas mesmas condições. Para o autor, por mais que se tente criar situações de

igualdade na competição, não será possível alcançá-la por completo, já que as condições do contexto interferem de diferentes maneiras no processo.

O que garante a igualdade de condições que se busca, são as regras pré-estabelecidas, as quais não podem ser invalidadas, pois corre-se o risco de acabar com o jogo e de se perder a oportunidade de se vencer de forma igualitária e justa. Assim, avaliamos que o jogo possui uma ambiguidade, pois ao mesmo tempo propõe em seus fundamentos a base a igualdade de condições, é possível evidenciar com clareza desigualdades.

### **c. relativas à competição ou disputa;**

As manifestações relativas a competição ou disputa, se mostraram presentes mesmo antes de iniciar o jogo. Já na Sessão 1, de jogos competitivos, observamos o início de situações de manifestações de disputa, sendo a primeira referente às jogadas que resultavam em ganho e outro por situações de questionamentos e reivindicações sobre jogadas, julgamentos e pontos.

Na Sessão 2, relativas aos jogos cooperativos, podemos encontrar as manifestações durante o jogo em que não se determinava um vencedor, ou seja, no jogo denominado *Ovo de Dinossauro*, no qual o objetivo era cumprir o percurso. Os participantes criticaram o jogo pela dificuldade que possuía, pois isto impedia que houvesse um vencedor.

Essas manifestações também foram identificadas na Sessão 3, referente aos jogos competitivos. Elas ocorreram em diferentes maneiras: manifestações provocativas entre os adversários, elaboração de estratégias para vencer, valorização do resultado e busca de novas oportunidade de jogo, seriedade e concentração no jogo, vontade em mostrar as habilidades e, por fim, reclamações sobre a decisão do juiz.

Na sessão 4, detectamos manifestações de disputa nos jogos cooperativos, essas que aconteceram pela contrariedade a regra com o objetivo de interferir no resultado, encontramos também, expressões verbais relativas ao resultado do jogo, nos quais, muitos de nossos sujeitos declaravam que não gostavam de perder. Já na sessão 5, percebemos a competição mais contida, no entanto, presente através de diálogos em função da disputa; verificamos também a tentativa de obter vantagem, rompendo com a regra do jogo, bem como, questionamentos de resultado e do juiz da partida; e por fim, identificamos entusiasmos pela destreza das jogadas.

Deste modo, as manifestações encontradas durante as sessões, percorrem em função do resultado; “o ganho a qualquer custo” – burlar regra; provocações de rivalidade; diálogo e estratégias; desprazer ao perder e satisfação em jogar. Contudo, admitimos que a competição prevaleceu como o componente primário nas relações sociais. Ressaltamos ainda, que expressões relativas a competição e disputa foram encontradas em jogos semicooperativos e jogos cooperativos, portanto, quando joga o sujeito é composto com ações competitivas e cooperativas.

Caillois (1990) entende que as manifestações relativas à competição ou disputa; mostrando sempre o valor do vencedor da disputa, portanto suas principais características são voltadas a demonstração de força, agilidade, destreza, movimento, etc. A rivalidade é o elemento principal e o resultado se estabelece por meio de mérito pessoal ou de um time que joga coletivamente em função dos resultados esperados. Afirmamos categoricamente que as atividades de competição podem promover união entre os participantes, uma vez que os sujeitos de nossa pesquisa nos relataram que conseguiram através de jogos cooperativos e competitivos fortalecerem seus vínculos.

Na perspectiva de Caillois (1990), os jogos de competição pressupõem persistência, treino, esforços assíduos e a vontade de vencer. Encontramos nesses jogos, manifestações que permeiam a valorização do resultado, porém, nos deparamos com outras características interessantes, como por exemplo valorização da igualdade e a ajuda mútua. Percebemos características da competição como: necessidade de superação pessoal ou coletiva; busca do mérito de cada competidor ou da equipe competidora; esforços para alcançar os melhores resultados ou a vitória, foram encontradas nos jogos aplicados dessa sessão.

Para Caillois (1990), a categoria agôn envolve, as competições desportivas, os desafios de força e habilidade física. Os jogos competitivos realizados na Sessão 3 são atividades que dão oportunidades de demonstrar habilidades como força física, destreza, paciência, coragem e resistência, portanto, entendemos que esse jogo pertence a essa categoria.

Na competição os jogos são atividades em que os participantes jogam uns contra os outros, assim a vitória de uns depende da derrota dos outros, excluindo aqueles que não obtiveram capacidade suficientemente para alcançar o objetivo final (SOLER, 2005). Em contrapartida, entendemos que essa afirmação exclui as possibilidades de aprender a lidar com a frustração da derrota, deixando de experimentar possíveis sensações intrínsecas ao jogo



que ocorrem mesmo quando se perde. Acreditamos que perder e ganhar podem contribuir ao desenvolvimento pessoal, pois se perdemos hoje devemos analisar o que podemos melhorar, pois amanhã poderemos ter uma oportunidade para ganhar.

Os participantes dos jogos se mostraram tanto competitivos quanto cooperativos em um jogo denominado de cooperação. Nesse sentido, não podemos favorecer uma modalidade em detrimento a outra, as situações competitivas e cooperativas são válidas, as duas precisam ser inseridas nas vivências escolares e não escolares. Constatamos que é essencial jogar, pois pode-se adquirir através deles valores para a vida, cada pessoa responde às situações de maneira diferente, porque são únicas, portanto, quanto mais vivências de diferentes tipos de jogos pudermos propor, mais oportunidades elas terão.

Levamos o seguinte questionamento: como um jogador poderá superar uma partida em que foi derrotado, se os jogos cooperativos propõem uma dinâmica em que todos ganham? Se todos os participantes têm sentimento de vitória o que esse jogo poderá desenvolver na busca de uma superação? Acreditamos que a derrota pode trazer lições para a vida, para nós o ideal é que os jogos possam ensinar tanto a derrota quanto a vitória, independente se é cooperativo ou competitivo. Ainda que o sentimento de derrota cause desconforto, perder não é algo permanente, ao contrário, a derrota pode ser um caminho para superações. Assim, consideramos que perder não é sinônimo de fraqueza, mas sim aprendizado.

Nessa mesma sessão, percebemos que os sujeitos estavam focados na demonstração de habilidades pessoais e coletivas, pois nesse jogo encontramos habilidades específicas da própria competição. A definição categórica de Caillois (1990) sobre o *agôn* nos ajuda a perceber o futebol como um espaço importante para o desenvolvimento de habilidades competitivas.

O interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio. É a razão pela qual a sua prática do *agôn* supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança. Abandona o campeão aos seus próprios recursos, incita-o a tirar deles o melhor proveito possível, obriga-o, finalmente, a servir-se deles com lealdade e dentro de limites fixados que, sendo iguais para todos, acabam, em contrapartida, por tornar indiscutível a superioridade do vencedor. O *agôn* apresenta-se como a forma pura do mérito pessoal e serve para o manifestar (CAILLOIS, 1990, p. 35).

Portanto, dentro desse jogo é possível criar condições para que os participantes possam mostrar suas habilidades com o intuito de que o vencedor apareça como o melhor preparado. Entretanto, para Caillois (1990), por mais que se tente criar situações ideais de competição isso nunca será alcançado, já que o meio interfere de diferentes maneiras na construção do sujeito.

Consideramos a visão de Brotto (1999) negativa em relação à competição e, por outro lado, pudemos constatar exclusão dentro da cooperação. Acreditamos que nos jogos de competição, os prêmios são consagrados aos que conseguiram demonstrar mais habilidades e competências. Concordamos que os holofotes se voltam aos vencedores, no entanto, não acreditamos que os jogos competitivos têm função de reproduzir perdedores.

### 3) Manifestações de características específicas dos jogos cooperativos:

#### **a. valorização do resultado do grupo**

A valorização do resultado do grupo foram identificadas na Sessão 1, quando aplicamos jogos competitivos, pudemos perceber essa manifestação através de ajuda mútua. No jogo de Bola Queimada, os adolescentes tentam motivar seus colegas e elaboravam estratégias de jogo. Na Sessão 2, foi observada no jogo cooperativo expressões de auxílio por meio da busca pelo resultado coletivo, já que os participantes estavam gostando de transitar entre os dois times e na unificação de esforços para trazer o adversário do seu time.

Na Sessão 3, encontramos uma vez a manifestação, no jogo competitivo, pois quando pontuavam, se expressavam coletivamente com felicidade do resultado. Já na Sessão 4, encontramos também uma única manifestação de valorização de resultado, quando os jogadores dialogaram e atribuíram seus esforços ao objeto comum do jogo. Na Sessão 5, intercalamos jogos competitivos e cooperativos, e o que nos chamou atenção foi a falta de valorização do resultado em grupo.

Mediante todas as sessões, podemos constatar a valorização do resultado em grupo de forma comedida, mas se encontrava presente na colaboração entre equipes, diálogos a respeito de estratégias, motivação entre colegas e prazer pelo resultado favorável. Dentro do contexto do Jogos Cooperativos, Brotto (1999) destaca que o intuito do resultado coletivo é atingido com todos jogando juntos, por um objetivo ou resultado comum a todos, portanto, os

resultados são benéficos para todos. Esse autor ainda menciona que esta categoria de jogo, envolve maior prazer e diversão.

Ainda na perspectiva de Brotto (1999), nos jogos cooperativos, *todos os participantes fazem parte de um mesmo time*, o resultado é compartilhado, portanto, os objetivos das equipes são alcançados quando as duas tem êxito. De certa forma, nossos sujeitos se identificaram mais a transição de um time para outro, do que propriamente com os resultados final.

#### **b. manifestação de ajuda mútua**

A manifestação de ajuda mútua foi encontrada na Sessão 1, quando aplicamos jogos competitivos, assim, foi demonstrada através do cuidado que um jogador tinha sobre o outro. Detectamos também, que alguns adolescentes não monopolizavam as jogadas, sendo gentis e dando oportunidades aos colegas, na *Bola Queimada*, eles passavam a bola para outros membros da equipe armar a jogada. Já na Sessão 2, a manifestação de ajuda mútua analisadas nos jogos cooperativos, ocorreram de forma distinta entre o jogo *Ovo de Dinossauro* e a *Bola Queimada Cooperativa*, sendo que no primeiro todos tiveram as mesmas oportunidades de jogo, já no jogo seguinte, alguns jogadores apenas corriam e tentavam se proteger, não conseguindo pegar na bola com o intuito de queimar o outro.

Na sessão 3, quando aplicamos jogos competitivos, verificamos que alguns jogadores tentavam motivar seus colegas e outros jogadores conduziam verbalmente as estratégias (jogada). Percebemos na Sessão 4, quando aplicamos jogos cooperativos, que a ajuda mútua ocorreu pela elaboração de estratégias conjunta; pela organização com seus pares para evitar colisões com demais jogadores; e por fim, os adolescentes após o jogo, disseram que sentiram um despertar de pensando coletivo, pois precisavam pensar na integridade física de seus colegas no *Futpar*.

Na última sessão, quando intercalamos jogos competitivos e cooperativos na mesma sessão, detectamos a manifestação de ajuda mútua acentuada no jogo competitivo. Pois, uns ajudavam os outros a executarem o movimento básico do jogo.

Portanto, as manifestações intercorreram sob várias formas ao longo das sessões. Destarte, gostaríamos de destacar, o sentimento de cuidado, ou seja, a cautela e preocupação que os jogadores tiveram uns com os outros durante os momentos dos jogos. A generosidade

também foi expressada por alguns participantes, quando ofereciam aos companheiros de equipe oportunidades de participar do jogo mesmo quando estavam prestes a fazer o lançamento da bola (*Bola Queimada*). Já no futebol, o jogo ocorreu de forma mais homogêneo, com exceção do time feminino, em que muitas não conseguiam pegar na bola.

Brotto (1999) afirma que ajuda mútua é uma característica encontrados jogos cooperativos, no entanto consideramos essa afirmativa que nem sempre pode ser comprovada, pois ações cooperativas são encontradas dentro da competição. Huizinga (2000) e Caillois (1990) apontaram que o jogo possui caráter coletivo e por essa razão podem ser vistos como o princípio das culturas até sua institucionalização nas sociedades. Portanto, a coletividade não pode ser considerada como uma característica específica dos jogos de cooperação.

Gostaríamos de ressaltar, que ainda no jogo de *Futebol*, considerado competitivo, encontramos a cooperação. Pois, o jogo não evolui sem intensa ajuda mútua e o trabalho em equipe, nesse sentido habilidades individuais se tornam importante para o progresso do time. Embora não seja nosso foco principal analisar as manifestações das torcidas, ressaltamos também a importância cooperação delas durante o processo do jogo, percebemos seu envolvimento com as equipes através de seus estímulos. Assim, entendemos que a cooperação da torcida é grande estímulo para que o time se torne mais forte diante da competição.

As manifestações de ajuda mútua, trabalho em equipe, relações interpessoais e o respeito aos outros participantes são acentuadas nos jogos cooperativos, conforme aponta Brotto (1999). Na perspectiva dessa teoria esses jogos teriam o “poder” de fazer o indivíduo não se sentir sozinho no jogo, pois estariam conectados a outros. Em conformidade com esse autor, Soler (2006, p. 23), “Os jogos cooperativos são jogos em que os participantes jogam uns com os outros, em vez de um contra os outros. Joga-se para superar desafios. São jogos para compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos”. Diante do exposto, cremos que a ajuda mútua e trabalho em equipe são condições necessárias a cooperação e a competição.

### **c. participação igualitária de todos os elementos da equipe**

Na Sessão 1, ao aplicarmos jogos cooperativos, nem todos tiveram as mesmas condições de jogo no jogo de *Bola Queimada*, pois alguns participantes apenas se defendiam e não conseguiam pegar a bola para fazer o lançamento contra seu adversário. Nossos sujeitos elaboravam estratégias de jogo todos juntos, na Sessão 2. A participação igualitária, ocorreu de forma muito acentuada no jogo *Ovo de Dinossauro*.

Na Sessão 3 de jogos competitivos e na Sessão 4 de jogos cooperativos, não encontramos a participação igualitária, de todos os elementos da equipe nos jogos *Cabo de Guerra* e *Cabo da Paz*. Já na Sessão 5, encontramos duas manifestações de participação igualitária, sendo que na primeira percebemos que jogadores mais habilidosos ajudaram os menos habilidosos, já na segunda situação observamos que a bola passou por todos os grupos, sendo possível a participação de todos os elementos da equipe.

Na teoria dos jogos competitivos, os participantes não são solidários, são mais egoístas e querem levar vantagens sobre os demais e dispõem de maior quantidade de ganhos, já nos jogos cooperativos a participação é igualitária para todos os elementos da equipe (BROTTO, 1999). Acreditamos que a afirmação do autor um tanto quanto vinda de uma visão romântica de cooperação, pois nas sessões de jogos de cooperação encontramos desigualdade de oportunidades em alguns jogos.

Brotto (1999) afirma que quando jogamos cooperativamente somos capazes de enxergar o valor do outro como alguém, deixando de valorizar os pontos que definem os resultados, considera-se o outro como parceiro ao invés de um adversário. Portanto, a cooperação é declarada como transformadora de valores, capaz de construir uma sociedade mais justa e igualitária. Na teoria dos jogos cooperativos, a participação é igualitária de todos os elementos da equipe, no entanto o que presenciamos nessa pesquisa, foi o oposto, apenas alguns dominaram as ações.

Dentro da teoria dos Jogos Cooperativo, os jogos apresentam manifestações de alegria, pois todos jogam e todos ganham, valorização do resultado do grupo; ajuda mútua e participação igualitária de todos os elementos da equipe, no entanto, encontramos rivalidade e disputa, participação desigual dos integrantes e valorização do resultado.

O jogo cooperativo tem como uma de suas ações pedagógicas a busca da participação de todos sem excluir ninguém, pois suas habilidades individuais podem trazer resultados e benefícios para todos. Segundo Brotto (1999), a participação igualitária de todos da equipe visa alcançar um objetivo comum. Nesse mesmo jogo, percebemos a predominância dos mesmos fazendo as jogadas.

E por fim, dentre as nove características propostas na presente pesquisa, todas foram identificadas nas sessões. Algumas foram encontradas mais acentuadas que outras, no entanto estavam presentes, destacamos a adesão livre ao jogo, pois todas as atividades propostas foram aderidas optativamente. Ficou evidente que a maior manifestação no jogo foi o prazer e

alegria na participação; claro que o desprazer ou descontentamento não foram descartadas das expressões de nossos sujeitos ao longo das sessões, no entanto ocorreram em função de outras manifestações presentes no jogo como: a valorização do resultado e do vencedor, busca de igualdade de condições e também, pela falta de participação igualitária de todos os elementos da equipe. Fenômenos referentes à competição ou disputa também estavam evidenciados nas sessões, bem como, as manifestações de características específicas dos jogos cooperativas como valorização do resultado do grupo e ajuda mútua.

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

*A vida é assim.  
Não vem com manual.  
E só perde quem não corre atrás.  
Quem não joga o jogo.  
Por ter medo de errar.  
Mas quem se sente pronto pra viver.  
Deixo o sol guiar o meu olhar.  
E assim eu vou.*

*Sandy*

A presente pesquisa é consequência de uma inquietude pessoal que encontramos nos caminhos de formação acadêmica e em nossas práticas educacionais, o que nos levou a tentar compreender a complexidade dos fenômenos relativos aos jogos competitivos e cooperativos, para isso, recordamos alguns marcos da história do jogo.

Esse trabalho procurou investigar a manifestação de características de jogos de competição e cooperação, por meio das práticas de jogos vivenciados por adolescentes. Inicialmente buscamos aprofundamento teórico sobre os conceitos e definições gerais a respeito dos jogos, para tal, a tratativa desse tema, envolveu momentos significativos da história do jogo entre diferentes civilizações, com o propósito de compreender suas características e motivações perante aos jogos e a competição.

Entendemos que a experiência em conceituar o jogo é complexa por possuir múltiplos significados. No entanto, suas particularidades e qualidades são semelhantes; assim tivemos como norte as orientações de Huizinga (2000) e Caillois (1990), que caracterizam o jogo pela liberdade de ação do jogador, a separação em limites de espaço e tempo, regido pela incerteza e imprevisibilidade do resultado, a improdutividade de não gerar bens, riquezas e desobrigada das regras sociais.

Em sequência, debruçamos nossos olhares aos jogos de competição e a atual teoria dos jogos cooperativos, essa última, vêm como uma proposta de “educação transformadora”, sendo que seu discurso está baseado na promoção de intervir nos modelos competitivos através de condutas direcionadas a cooperação.

Entretanto, é chegada a hora de registrarmos nossas compreensões sobre o que investigamos. Ressaltamos que não temos intenção de manifestar julgamentos sobre um determinado tipo jogo em detrimento ao outro, pelo contrário, nosso propósito é somar as

possibilidades de práticas cooperativas e competitivas em espaços educativos e não educativos. Obviamente, tecemos algumas críticas a autores que colocam esses jogos em dois lados extremos, defendendo apenas uma face do jogo. Consideramos que os jogos apresentam diversas faces, e quando falamos em face, nos referimos as características de cada um.

Estamos conscientes e convencidos até o presente momento, que atividades competitivas e cooperativas podem corroborar com o desenvolvimento de adolescentes, podendo ser recurso utilizado por educadores. Salientamos que tanto a cooperação quanto a competição são ações que podem ser aprendidas em diversos ambientes da sociedade, portanto os valores que abarcam o universo dos dois tipos de jogos podem agregar diferentes valores para os sujeitos, pois os seres humanos são distintos.

Com base na análise e discussão dos resultados dos dados foi possível concluir que as experiências com os jogos competitivos demonstraram o quanto nossos sujeitos quiseram expor suas habilidades tanto específicas quanto em grupo. Diante disto, não podemos ignorar a influência que os jogos cooperativos e competitivos exercem no desenvolvimento intelectual e emocional de quem o pratica. Vale considerar o jogo como instrumento de aprendizagem, pois está ligado a evolução humana na perspectiva cultural, social e cognitiva. Para tal, consideramos que os profissionais em educação devam empenhar-se em aplicar jogos cooperativos e competitivos, buscando também conhecer as particularidades de cada jogo, para que possa direcionar suas aulas.

Consideramos que a relação ganhar e perder, contemplam o universo dos jogos, por essa razão, não concordamos com a postura adotada pela teoria dos cooperativos, que motivam seus adeptos a combater as práticas competitivas. Barreto (2002) menciona que não se pode combater apenas práticas lúdicas competitivas, mas sim toda uma cultura individualista que funda sua dinâmica na competição. Todavia, entendemos que todo tipo de jogo é bem-vindo a todos contextos, pois são oportunidades de socialização e desenvolvimento. Afinal, jogando o indivíduo vivência, experimenta, descobre, reage, inventa, resolve conflitos, problematiza, etc., portanto, exercício do jogo competitivo agrega tanto quanto os jogos cooperativos.

Entendemos que afirmativa atribuída a cooperação como única fonte de união positiva é reduzir a totalidade dos jogos. As teorias cooperativas tendem a atribuir o “eu” para a competição e o “nós” para a cooperação. No entanto, acreditamos que na competição, assim como na cooperação, ambos possam abarcar o “nós”. Nas situações de jogos que nossos sujeitos vivenciaram, podemos perceberam o “eu” em jogos cooperativos, assim, o “nós” ou o



“eu” podem ser manifestados em ambos os jogos. Além disso, não se pode descartar o trabalho coletivo, a união e solidariedade que circundam a competição.

Presumimos que compete ao educador ou mediadores de jogos, analisar e avaliar as potencialidades dos diferentes tipos de jogos, permitindo que cada um se adeque ao objetivo que se queira atingir. Ademais, um aspecto significativo dos jogos é a instigação de prazer ou até mesmo desprazer, essa razão, é significativo que os indivíduos experimentem livremente o jogo, mesmo que o resultado não seja a que esperávamos. Não nos cabe impor a condição de que “todos ganham”, “todos jogam”, mesmo antes do jogo ter acontecido, pois assim ele deixa de ser livre.

Quanto ao local de pesquisa, levamos a certeza que é preciso continuar propiciando vivências de jogos aos nossos aprendizes. Além do mais, a qualificação profissional que é ofertada ao nosso público pode e deve ser conduzida por meio de jogos cooperativos e competitivos, uma vez que estes auxiliam na constituição de jovens mais resilientes e solidários, pois as situações de jogos podem estabelecer diálogo com as situações da vida pessoal e em sociedade. Acreditamos que nossos sujeitos podem mudar sua realidade, mas para tal, precisa internalizar e compreendê-las para preconizar suas próprias modificações, nesse sentido, cremos que os jogos são veículos auxiliares do protagonismo de nossos adolescentes.

Ressaltamos que em toda a pesquisa se aderiu ao jogo de forma livre, e, nesse sentido, concluímos que tanto na aplicação de jogos competitivos, quanto na aplicação de jogos cooperativos, as manifestações de **prazer e alegria; desprazer e descontentamento na participação** estavam presentes de forma significativa. Seja pela alegria ou tristeza do resultado, ou pela abundância ou ausência de habilidades específicas, ou até mesmo, pela participação do jogo, ou seja, “simplesmente” pela vontade ou não vontade de estar inserido (ou não) no jogo. Assim, entendemos tais características por nós grifadas, representam peculiaridades gerais do jogo, e podemos constatar a veracidade nas expressões de nossos sujeitos, além de que, a riqueza dos dois tipos de jogos nos mostrou interação social, através de ações compartilhadas na cooperação e competição.

Nossos olhares, também acompanharam as manifestações de características específicas da teoria dos jogos competitivos, dessa maneira, podemos detectar na pesquisa momentos da **valorização do resultado; busca de igualdade de condições** do jogo e expressões relativas a **competição e a disputa**. No entanto, essas manifestações também foram observadas nos jogos cooperativos. Por outro lado, manifestações de cooperação, como

**valorização do resultado do grupo; ajuda mútua e participação igualitária de todos os elementos da equipe**, correram também em jogos competitivos.

Portanto, concluímos que no jogo, não se pode colocar as ações competitivas e cooperativas em lados opostos, pois muitos de seus atributos estão contidos nos dois tipos de jogos, as habilidades para se negar ao resultado final do jogo também são similares.

## 9. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Medeiros de. Jogos cooperativos e a transdisciplinaridade. In: Congresso internacional de transdisciplinaridade, complexidade e ecoformação, 3., 2008, Brasília. **Anais...** . Brasília: Congresso Internacional de Transdisciplinaridade, Complexidade e Ecoformação, 2008. p. 1 - 29. Disponível em: <[https://issuu.com/marcosteodorico/docs/jogos\\_cooperativos\\_e\\_a\\_transdisciplinaridade](https://issuu.com/marcosteodorico/docs/jogos_cooperativos_e_a_transdisciplinaridade)>. Acesso em: 10 fev. 2016.

AQUINO, Rodrigo Leal de Queiroz Thomaz de et al. Proposta de sistematização de ensino do futebol baseada em jogos: desenvolvimento do conhecimento tático em jogadores com 10 e 11 anos de idade. **Motricidade**, Vila Nova de Gaia, v. 11, n. 2, p.115-128, 2015. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/html/2730/273040839011/>>. Acesso em: 21 fev. 2016.

ARAUJO, Reginaldo Gomes de. Línguas semíticas na Universidade de São Paulo. **Revista de Estudos Orientais**, São Paulo, v. 6, p.15-29, 2008. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/reo/article/view/90726/93435>>. Acesso em: 10 set. 2016.

AUGUSTO, Pedro. **Etruscos**. 2017. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/historia/etruscos/>>. Acesso em: 16 fev. 2017.

AZEVEDO, Marco Antônio Oliveira de; GOMES FILHO, ArnÓbio. COMPETITIVIDADE E INCLUSÃO SOCIAL POR MEIO DO ESPORTE. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 3, n. 33, p.598-603, 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbce/v33n3/a05v33n3.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2016.

BALDAN, Merilin. **A contribuição da psicologia histórico – cultural no desenvolvimento do jogo de d. b. Elkonin**. 2008. 101 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2008. Disponível em: <<http://www.pedagogia.ufscar.br/documentos/arquivos/trabalhos-de-conclusao-de-curso/tcc-2005/a-contribuicao-da-psicologia-historico-2013-cultural-no-desenvolvimento-do-jogo-de-d.-b.-elkonin>>. Acesso em: 10 set. 2016.

BARRETO, A. V. de. **Jogos cooperativos e a cultura da cooperação**. Jogos Cooperativos, n. 9/10, p.10, abr.-maio, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e a Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos, SP: Projeto cooperação, 2001.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. São Paulo: SESC, 1999.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência**. Santos. Projeto Cooperação, 2002.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos, SP: Re-Novada, 2000.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 1999. 197 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999. Disponível em: <[http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/274877/1/Brotto\\_FabioOtuzi\\_M.pdf](http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/274877/1/Brotto_FabioOtuzi_M.pdf)>. Acesso em: 13 fev. 2016.

BROWN, Guillermo. **Jogos cooperativos: teoria e prática**. São Leopoldo: Sinodal, 1994 – 1995.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMARGO, Gustavo Schneider de. **Esporte na educação física escolar: fair play, mídia e o que mais?** 2016. 126 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2016. Disponível em: <[https://www.unimep.br/phpg/bibdig/pdfs/docs/02082016\\_101200\\_gustavoschneiderdecamargo\\_ok.pdf](https://www.unimep.br/phpg/bibdig/pdfs/docs/02082016_101200_gustavoschneiderdecamargo_ok.pdf)>. Acesso em: 10 fev. 2017.

CORREIA, Marcos Miranda. **Trabalhando com jogos cooperativos: Em busca de novos paradigmas na educação física**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

Curitiba (Paraná). Secretaria de Educação do Estado do Paraná. **Dia a Dia Educação**. Disponível em <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=276>>. Acesso em: 22 de jan. 2017.

Paraná. Governo do Estado Paraná. Secretaria de Educação do Estado do Paraná. **Volençol**. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=276>>. Acesso em: 22 jan. 2016.

DABUL, Maria Rose. **O lúdico na construção do conhecimento da criança da Educação Infantil e do Ensino Fundamental**. São Leopoldo: Oikos, 2014.

DEACOVE, Jim. **Manual dos Jogos cooperativos: Joguem uns com os outros e não uns contra os outros**. Projeto Cooperação. Santos/SP, 2002.

Dicionário online de português: *Sânscrito*. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/sanscrito/>>. Acesso em: 26 nov. 2016.

Dicionário Online Português: Placar. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/placar/>>. Acesso em: 16 jun. 2017.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

ELKONIN, Daniil Borissowitsch. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fonted, 1998. Tradução Álvaro Cabral.

FARIAS, Roberto de Sanctis. **A evolução do esporte moderno e o desenvolvimento das categorias de formação do basquetebol masculino no Estado de São Paulo: análises preliminares**. 2005. 58 f. TCC (Graduação) - Curso de Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005. Disponível em: <[www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=000359522](http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=000359522)>. Acesso em: 21 fev. 2016.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2005.

Festivais Pan-Helénicos. 2017. Disponível em: <[https://www.infopedia.pt/\\$festivais-pan-helenicos](https://www.infopedia.pt/$festivais-pan-helenicos)>. Acesso em: 16 Não é um mês valido! 2017.

Formar Instituto de Aprendizagem Profissional (Brasil). **Missão, Visão e Valores**. Disponível em: <<http://www.institutoformar.org/index.php?pg=home>>. Acesso em: 16 jun. 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1996, 4ª ed. (1ª Edição em 1938).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis**. SP. Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira, 1994.

LAURITI, Nadia Conceição. **A Natureza do discurso lúdico: uma análise linguística da paródia**. Editora Oikos Ltda, São Leopoldo/Rs, 2014.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Regina Célia Tamasso; PRÁ, Keli Regina dal. A documentação no cotidiano da intervenção dos assistentes sociais: algumas considerações acerca do diário de campo & Contextos (Porto Alegre). **Textos e Contextos**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p.93-104, 2007. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fass/article/view/1048>>. Acesso em: 04 mar. 2016.

PINO, Angel. **As marcas do humano: às origens da constituição cultural na perspectiva de Lev S. Vigotski**. São Paulo: Cortez, 2005.

LOPES, Patrícia. **Jogo de Queimada**. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/jogo-queimada.htm>>. Acesso em: 22 jan. 2016.

LOPES, PATRÍCIA. **Cabo de Guerra**. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/cabo-guerra.htm>>. Acesso em: 23 de jan. de 2017.

LOVISOLO, Hugo Rodolfo; BORGES, Carlos Nazareno Ferreira; MUNIZ, Igor Barbarioli. Competição e cooperação: na procura do equilíbrio. **Rev. Bras. Ciênc.**

**Esporte**, Florianópolis, v. 35, n. 1, p.129-143, 2013. Disponível em: <file:///C:/Users/ilfr0001/Downloads/973-8107-1-PB.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2017.

MADEIRA, Wagner Martins; LAFALCE, Luiz Camilo. Jogo & Cultura. **Revista Pandora Brasil**, São Paulo, n. 22, p.1-2, 2010. Disponível em: <http://www.revistapandorabrasil.com/revista\_pandora/edicao22.htm>. Acesso em: 20 out. 2016.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e Educação**. 2. ed. Campinas: Papyrus, 1990.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. 2 ed. Campinas: Papyrus, 1997.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. 10 ed. Campinas: Papyrus, 2011.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. Campinas: Papyrus, 1987.

MALANCHEN, Julia. O conceito de cultura: definição e compreensão a partir da teoria marxista. In: XI jornada do HISTEDB - a pedagogia histórico-crítica, a educação brasileira e os desafios de sua institucionalização, 5., 2013, Cascavel. **Anais...** Campinas: Histedb, 2013. p. 1 - 12. Disponível em: <http://www.histedbr.fe.unicamp.br/acer\_histedbr/jornada/jornada11/artigos/3/artigo\_simposio\_3\_945\_julia\_malanchen@hotmail.com.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2016.

MARTINS, Ida Carneiro. **Histórias infantis: o simbolismo, a ludicidade e a motricidade na ação da educação motora**. 2002. 181 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002. Disponível em: <http://www.reposip.unicamp.br/handle/REPOSIP/275427?locale=pt\_BR>. Acesso em: 08 ago. 2016.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 19. Petrópolis: Vozes, 2001.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade**. Ciênc. Saúde Coletiva, Rio de Janeiro, v.17, n. 3, p. 621-626, 2012.

MORAES, Fabiana Cristina Gimenes. **Bom de boca: educação e cultura na cozinha da tv digital**. 2014. 218 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2014. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/110875/000799642.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 nov. 2016.

NHARY, Tania Marta Costa. **O que está em jogo no jogo: cultura, imagens e simbolismos na formação de professores**. 2006. 231 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Faculdade de Educação, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <http://www.uff.br/pos\_educacao/joomla/images/stories/Teses/nharyd2006.pdf>. Acesso em: 28 maio 2016.

ORLICK, Terry. **Vencendo a Competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1978.

PAIVA, Mário; FERNANDES, Sara. Corrida de Estafetas. **Ozarfaxinars**, Matosinhos, v. 23, p.1-4, 2000. Disponível em: <[http://www.cfaematosinhos.eu/Ozar\\_23\\_CV\\_Est.pdf](http://www.cfaematosinhos.eu/Ozar_23_CV_Est.pdf)>. Acesso em: 22 jan. 2017.

Pato Branco (Paraná). Secretaria de Estado da Educação. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor**. PDE Produções Didático-Pedagógicas. Paraná, 2013. 37p.

RIBEIRO JÚNIOR, Wilson. **Græcia Antiqua**: Jogos píticos. 2017. Disponível em: <<http://greciantiga.org/arquivo.asp?num=1119>>. Acesso em: 16 maio 2017.

ROCHA, Maria Silvia Pinto de Moura Librandi. **Não brinco mais: a (des)construção do brincar no cotidiano educacional**. Editora Unijuí, 2005.

SANTANA, Ana Lúcia. **Escritores da Literatura Gótica**. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/literatura/escritores-da-literatura-gotica/>>. Acesso em: 07 de jun. 2017).

SANTIAGO, Emerson. **Dervixes**. 2016. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/islamismo/dervixe/>>. Acesso em: 28 maio 2016.

SCAGLIA, Alcides José; MONTAGNER, Paulo. César; SOUZA, Adriano José. **Pedagogia da competição em esportes: da teoria à busca de uma proposta pratica escolar**. Motus Corporis, Rio de Janeiro, v8, n.2, p. 20-3-, 2001.

SCAGLIA, Alcides José; GOMES, Ricardo Maximiliano. **O jogo e a competição: investigação preliminares**. In: VENANCIO, Silvana; FREIRE, João Batista (Org). *O Jogo dentro e fora da escola*. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

Serviço Social do Comércio (SESC). **Copa de futebol cooperativo: todo mundo joga e ganha junto!** In: *Anais do Encontro Nacional de Recreação e Lazer*, 2014.

SOARES, Christiano. **A Concepção sobre Esporte Dos Professores de Educação Física da Educação Básica**. 2013. 98 f. Monografia (Especialização) - Curso de Educação Física, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2013. Disponível em: <<http://www.uel.br/cef/demh/especializacao/doc/monografias/christiano.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2016.

SOLER, Reinaldo. **Brincando e Aprendendo com os Jogos Cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

SOLER, Reinaldo. **Jogos Cooperativos Para Educação Infantil**. 2 ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

SOUZA, Thiago Mattos Frota; ASSUMPÇÃO, Cláudio Oliveira; ZABAGLIA, Ramon; GARCIA Marcela. **A importância do voleibol enquanto lúdico e modalidade desportiva dentro da educação física escolar**. *Anuário da Produção Acadêmica Docente*, vol. 4, n. 7, p. 115-124, 2010.

Teia Cooperativa. **Ovo do dinossauro**. Disponível em: <<http://www.teiaoperativa.pro.br/tags/ovo-do-dinossauro/>>. Acesso em: 07 maio 2016.

TUBINO, Manuel José Gomes. **Dimensões sociais do esporte**. São Paulo: Cortez, 1992.

Universidade Federal do Paraná. **Língua e cultura nórdica antiga**. 2016. Disponível em: <<http://www.celin.ufpr.br/index.php/cursos/cursos-do-celin/16-catalogo-eletronico-de-cursos/417-lingua-e-cultura-nordica-antiga>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

VYGOTSKY. Lev Semenovitch. **Formação social da mente**. Martins Fontes. São Paulo. 2003.

ZUZZI, Renata P. **Ser Homem, ser mulher, ser humano: as relações de gênero na visão docente e suas implicações na formação profissional em Educação Física**. Piracicaba. 2005. 140p. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Faculdade de Educação Física. Universidade Metodista de Piracicaba-UNIMEP. Piracicaba-SP.