



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**JOGOS COOPERATIVOS NA FORMAÇÃO DE VALORES HUMANOS:  
UMA PROPOSTA PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Anny Leite de Jesus

**Brasília, 2015**

Anny Leite de Jesus

**Jogos cooperativos na formação de valores humanos:  
Uma proposta para estudantes do ensino fundamental**

Trabalho Final de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, sob a orientação da professora Dra. Claudia Márcia Lyra Pato.

**Brasília, 2015**

Monografia de autoria de Anny Leite de Jesus, intitulada “Jogos cooperativos na formação de valores humanos: Uma proposta para estudantes do ensino fundamental”, apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia da Universidade de Brasília, em 11 de Dezembro de 2015, defendida perante a banca examinadora abaixo assinalada:

---

Professora Doutora Claudia Márcia Lyra Pato – Orientadora  
Faculdade de Educação, Universidade de Brasília.

---

Professora Doutora Rosângela Azevedo Correa – Examinadora  
Faculdade de Educação, Universidade de Brasília.

---

Professor Doutor Antônio Villar Marques de Sá – Examinador  
Faculdade de Educação, Universidade de Brasília.

---

Professora Doutora Claudia Valéria de Assis Dansa – Suplente  
Faculdade de Educação, Universidade de Brasília.

*Aos meus queridos pais e irmãos,  
e ao meu amado noivo.*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado o Dom da vida, a Maria minha primeira mãe que intercede junto a Jesus por mim nos céus. Agradeço a todos os anjos e Santos aos quais acredito serem intercessores e por quem roguei em todas as noites.

Agradeço aos meus Pais, Ary e Adriane que me apoiaram financeiramente e espiritualmente, e de todas as formas nessa jornada. Por eles terem me passado a Educação necessária e por terem me dado valores aos quais carrego até hoje. Por terem me permitido brincar sempre e me feito crescer em um ambiente de amor e aconchego.

Agradeço aos meus irmãos: Agatha, Aryane, Ary Junior, Samuel, Mateus, João, Manuela e Antônio, aos quais compartilhei tantos sentimentos e momentos que me fizeram crescer. Agradeço pelos jogos, brincadeiras e até mesmo brigas, pelas quais pude trabalhar minha paciência e apreender que nem tudo é no meu tempo. Com eles apreendi a respeitar meu tempo e o tempo do próximo, servindo de base para eu ser uma pessoa mais respeitosa, autônoma e companheira.

Agradeço ao meu amado Noivo Nitiel Fernandes por ter me apoiado sempre, dando-me carinho, atenção, afeto, conselhos, cuidados e me permitindo mostrar o que de melhor há em mim. Obrigada por ser meu melhor amigo e meu primeiro revisor de monografia. Agradeço por ter segurado não só minha mão, mas toda a “barra” desse tempo de conclusão de curso. Agradeço pelos olhares, palavras, gestos que me tranquilizaram e por ser tão compreensivo.

Agradeço a minha Orientadora e professora Dra. Claudia Pato, a qual me mostrou que um professor antes de tudo precisa ter humildade e respeito ao ensinar. Obrigada pela empatia e disponibilidade demonstrada ao me acolher em seu projeto, e por fim me proporcionar apresentar uma monografia em sua linha de pesquisa.

Agradeço a Yara e Cecille por terem me ajudado bastante nessa reta final do curso, compartilhando seus momentos de aprendizado e me auxiliando quando precisei. E as amigas que levei desde o primeiro semestre em especial a Ariane, Brunna, Janaína, Juliana, Maíza, Marcelino e Rute que me ajudaram ao longo do curso e aos demais amigos e familiares que de alguma forma participaram da minha formação. Aqueles que sempre me deram força para seguir em frente, mesmo quando todos desacreditaram.

E por fim, mas não menos importante, agradeço a Banca, por se disponibilizarem a me escutarem e contribuir para a conclusão da realização deste sonho que é a graduação. A todos o meu muito, obrigada!

*“... a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”.*

**PIAGET, 1998**

## **RESUMO**

Este trabalho teve por objetivo elaborar uma proposta para alunos do Ensino Fundamental e visa à utilização de jogos cooperativos na formação de valores humanos. Essa pesquisa foi inspirada em observações feitas em uma escola pública do Distrito Federal, onde se encontravam crianças em vulnerabilidade social e carências diversas. Os jogos cooperativos foram importantes ferramentas pedagógicas e auxiliaram na inserção de regras de forma branda; desconstruindo, construindo e consolidando valores morais presentes em nossa sociedade. Baseando-se em teorias como a de Kohlberg e Piaget que descrevem o desenvolvimento moral das crianças e Schwartz que aborda o desengajamento moral do ser humano, dialogando com autores que têm por pesquisa o brincar, como: Almeida, Brando, Huizinga, Kamii e Vygotsky. Encontra-se aqui um espaço para possibilitar a educação de valores por meio de jogos cooperativos.

**Palavras-chave:** Formação de valores humanos, jogos cooperativos, desenvolvimento moral, estudantes de ensino fundamental.

## **ABSTRACT**

This research was meant to elaborate a program for Elementary School students, with the objective of using cooperative games in the development of human values. This research was inspired from the observations made in a public school in the Distrito Federal, where there are children in social vulnerability and multiple needs. The cooperative games are an important pedagogical tool, and assist in the inclusion in a soft way; deconstructing, constructing and strengthening moral values from our society. Based in theories from authors such as Kohlberg and Piaget describing the moral development of the children, and Schwartz, which addresses the moral disengagement of the human being, dialoguing with authors who have researches focused on “the play”, such as Almeida, Brando, Huizinga, Kamii and Vygotsky. Here is found a space to enable the education of values by the means of cooperative games.

**Keywords:** Developmente of human values, cooperative games, moral developmente, elementary school students.

## Sumário

RESUMO .....	8
APRESENTAÇÃO.....	11
1 MEMORIAL .....	12
2.1 INTRODUÇÃO.....	16
2.2 Regras do jogo .....	19
2.3 Jogos.....	25
2.4 OBJETIVOS DA PESQUISA .....	29
2.5 Instrução para jogar .....	30
2.5.1 Contexto da pesquisa .....	30
2.5.2 Público Alvo .....	30
2.5.3 Estratégias.....	30
2.5.4 Jogos cooperativos que ativam valores de respeito, solidariedade e cooperação. ....	30
2.5.4.1 Jogo “Amigos de Jô em siga o mestre”:	30
2.5.4.2 Jogo do Espelho: .....	31
2.6 Descrição e avaliação do jogo .....	32
2.7 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	36
REFERÊNCIAS .....	37
3 PERSPECTIVAS FUTURAS de uma eterna jogadora.....	38
APÊNDICES .....	39
Catalogação Jogo 1: .....	39
Catalogação Jogo 2: .....	40

## APRESENTAÇÃO

Este trabalho faz parte de um dos requisitos para a conclusão do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, sendo resultado da trajetória de graduação da autora. O tema desenvolvido emergiu a partir de inquietações vindas do Estágio obrigatório no qual se pode observar crianças que na atitude do jogar revelam-se aptas a se permitir trabalhar valores.

O presente trabalho se encontra dividido em três partes, conforme institui as Diretrizes do Projeto 5 – TCC do Projeto Acadêmico do Curso de Pedagogia. A primeira parte apresenta o Memorial educativo, que conta a história da pesquisadora e nele estão destacadas as partes consideradas como as mais importantes. O memorial é construído por recortes da sua trajetória familiar, escolar até a realização desse trabalho.

Na segunda parte, a Monografia abrange a introdução, a revisão de literatura sobre o tema, os objetivos, a metodologia contendo a exposição dos procedimentos empíricos realizados à luz dos teóricos, por último, as considerações finais.

Na terceira e última parte são apresentadas ao leitor as perspectivas futuras da pesquisadora, após a conclusão da graduação em Pedagogia, suas aspirações e sonhos para a continuação de seu processo educativo.

## **PARTE 1 - Memorial**

### **Aprendendo o jogo da vida...**

Eu, Anny Leite de Jesus, nasci no dia 14 de outubro do ano de 1994, em Brasília localizada no Centro-Oeste do Brasil. Meu nome foi dado pelo meu pai e assim também constituído pelo sobrenome traz um significado derivado do nome Ana que quer dizer cheia de Graça, a Graça que Deus me dá e segue por toda minha vida. Ana, nome dado a minha Bisavó e minha tia, advindo do nome Bíblico de uma Santa da Igreja católica. O que tem grande significado para minha vida. Fui criada por valores cristãos que permeiam até hoje minha trajetória.

Sou filha de Adriane Maria de Carvalho Leite e Ary Leite de Jesus, segunda de nove filhos, vivi uma vida feliz. Meus pais por serem “abertos à vida”, um ensinamento contido na doutrina católica, que quer dizer “abertos à vontade de Deus” optaram por ter quantos filhos Deus permitisse a eles, criando com a responsabilidade de Educar através da Fé que recebem da igreja e Educar de acordo com os valores empregados por Jesus Cristo, amando ao próximo como a nós mesmos. E é com esses Ensinamentos que aprendi a respeitar o meu próprio corpo, ao próximo e o ambiente em que vivo.

Os meus irmãos tiveram grande contribuição no meu desenvolvimento social, moral e pessoal; foi através da convivência com diversas personalidades e faixas-etárias que aprendi a compartilhar bens materiais e trabalhar minha mente e virtudes como a paciência com os maiores e cuidados com os menores, proporcionando-me um autocontrole. Aprendi que as coisas nem sempre eram como eu queria e no tempo que eu queria, isso me ajudou a respeitar o espaço e o tempo do próximo, o que fez com que eu percebesse que a criação que recebi me tirou do egocentrismo e do individualismo que eu tinha, quando me enxergava o centro do mundo.

Apesar dos meus pais trabalharem o dia todo, nunca me deixaram desamparada, não se esquivaram da responsabilidade social e moral de me educar, conseqüentemente tiveram que me inserir no campo educacional muito cedo. Entrei na creche ainda amamentada pela minha mãe, que me via em todos os momentos possíveis quando estava fora do trabalho. Permaneci na creche dos cinco aos doze meses de idade; quando minha mãe largou seu emprego para se dedicar a minha criação e da minha irmã mais velha; ela cuidou de mim até minha entrada na primeira série (como chamavam na época). Antes de adentrar ao ensino fundamental, aprendi a ler sozinha com o estímulo de ver a minha irmã mais velha nesse processo de aprendizagem,

o que fez com que a instituição me desse o Rótulo de Autodidata, em consequência a esse fato avancei uma série, pulando o jardim III. Nessa fase da minha vida, tudo ocorreu bem e sempre fui muito feliz em meus trabalhos escolares e em casa com meus pais. Já quando saía do primeiro grau chamado Ensino Fundamental I, me “diagnosticaram” com Altas habilidades em desenho e me encaminharam para uma instituição, onde me davam atividades extracurriculares nessa área, mas não fiquei muito tempo por não achar agradável, já que não condiziam muito com o que eu acreditava ser a arte. Desenhava aquilo que me fazia entrar num espírito de Paz, aquilo que enxergava ser belo e o meu professor me fazia desenhar de forma padronizada, o traço da pintura significava para ele aquilo que a sociedade falava sobre a beleza, o que eu a via de outras formas.

O Ensino Fundamental II seguiu-se normalmente, sempre fui uma das primeiras da classe e cursei todo esse momento escolar em escolas públicas. Por meu pai mudar muito de casa, estudei em várias escolas do DF e pude conhecer pessoas de diversos lugares, entrando em contato com outros valores. O que me proporcionou também encontrar no esporte um lugar em que me identificasse como pessoa, algo que me destaquei foi na Ginástica Olímpica. Esse esporte, praticado na cidade de Taguatinga, durante sete anos da minha infância para a adolescência, fez com que eu dedicasse um bom tempo a essa atividade em que exigiam boas notas e mais disciplina, de tal forma que me vi seguindo regras de convívio não só de casa, mas também em um lugar público. Ao vir estudar na Asa Norte abandonei tal atividade e fiquei apenas estudando.

O Ensino Médio foi o tempo que me vi numa transformação contínua de personalidade e pensamentos. Ganhei uma bolsa parcial no Ensino Privado, onde permaneci na escola particular até concluir o grau. Depois de passar por esse período com muitas dificuldades no campo educacional, pois vi o quão à escola pública não me preparava para a sociedade capitalista em que permeia a competitividade, em que a escola privada me impôs que para ser aceita em instituições eu deveria acreditar que era melhor que os outros pelo menos cognitivamente; entrei em um desespero ao desprezar minha subjetividade e me debruçar em livros conteudistas, decorando tudo aquilo para ser aprovada em vestibulares. Prestei mais de um vestibular, pois em meio a tanta confusão enfrentada em minha puberdade e em meu psicológico não me identificava com nenhuma profissão e mesmo assim prestei quatro vestibulares. Optei por colocar cursos diferentes, em três que concorri para a Universidade de Brasília e outro para uma Universidade particular.

O Ensino Superior me colocou uma divisão clara em que meus pais não me enxergaram como adulta, mas a instituição de Ensino me mostrava claramente essa diferença.

Cheguei a cursar um ano do Curso de Direito em uma Universidade particular, mas não me encontrei nessa área, o que era previsto, já que tinha entrado para que isso me ajudasse na conciliação dos estudos para concurso que eu realizava fora da “classe”. Foi então que decidir fazer o Enem para o curso de Pedagogia, o qual permaneço até hoje. A escolha do curso foi algo que surpreendeu não só a minha família, mas também a mim, pois nunca pensei na Educação como uma forma de trabalhar no futuro, pois sempre achei muito sacrificante o trabalho de minha mãe que é professora da Educação Pública do DF, tanto que meu primeiro vestibular prestado na Universidade de Brasília foi para o curso de Contabilidade, em que meu pai é atuante da área. As minhas escolhas de curso foram baseadas em pontos negativos e positivos nas profissões dos meus pais, então quando fui para o curso de Direito, algo visto pela minha família e pela sociedade como um bom curso, mesmo sendo em uma instituição particular, escutei muitos elogios.

A Pedagogia foi um marco em minha vida, por que a escolha do curso me proporcionou muitas mudanças. Quando larguei o Direito para entrar em Pedagogia fui extremamente criticada por amigos, familiares, e o restante dos públicos em que me relacionava. Por ser um curso considerado pelas pessoas como “sem futuro” no mundo profissional do sucesso. Entrei na Universidade de Brasília depois de uma greve de servidores e professores, um período bem conturbado, pois as atividades estavam bem atrasadas comparadas ao calendário do ano anterior.

No curso de Pedagogia tive uma crise forte e não me identifiquei de primeira, foi então que optei por estagiar antes do estágio obrigatório para que eu tivesse uma noção da realidade fora aquela escutava dos professores, mãe e dos grandes pensadores da Educação como Paulo Freire<sup>1</sup>. Eu considerava a Pedagogia muito fantasiosa e sofrida, queria enfrentar o cotidiano e o contato com os alunos todo dia, foi então que consegui perceber que a Pedagogia sou muito humana e foi esse estágio em uma escola particular que me ajudou a desconstruir certos preconceitos que tinha trazido por acreditar em muitas visões que me foram colocadas nesse espaço que é a Faculdade de Educação. Vi professores desacreditados que a Educação pode libertar a mente como Freire descrevia, vi as dificuldades encontradas no Ensino, como minha mãe já me alertava, e pude construir para mim um novo conceito de Educação, vivenciando as teorias que meus professores davam em sala de aula. Assim, surgiu uma paixão por educar e transformar, de forma gradual, o mundo que vivo.

---

<sup>1</sup> Paulo Reglus Neves Freire educador, filósofo, pedagogo. Doutor Honoris Causa por 27 universidades.

Durante algum tempo na Graduação de Pedagogia pude realizar algumas disciplinas como: Educação musical, Psicologia da Educação, Avaliações nas Organizações Educativas, Didática, Tópicos especiais em Psicologia, entre outras pelas quais me interessei. A partir delas adentrei no Projeto de Educação musical<sup>2</sup>, pois me encantei com formas lúdicas e alternativas para ensinar alunos. O projeto me fez desconstruir muitos preconceitos, traumas, e valores carregados pela minha escolarização que fizeram parte da minha história de vida, como por exemplo, as práticas que tive com professores autoritários em que desprezaram minha forma de lidar com as coisas e não tiveram paciência com minhas inquietações dentro de sala e me oprimiram durante as fases escolares que passei.

O projeto de música me instigou a pesquisar sobre novas formas de aprender e ensinar, tais formas me afetaram e me fizeram persistir no campo da educação. Com as circunstâncias geradas dentro da graduação, tive que sair desse primeiro projeto, o qual fiquei por mais de um ano. O que foi em primeiro momento angustiante por ter que buscar outro projeto, que também tivesse interesse, apesar disso, logo encontrei uma professora que me deu aula de Psicologia da Educação e que me trouxe acolhimento e empatia, algo que considero primordial para o aluno. Logo, busquei saber em qual área ela atuava e assim juntar minha afinidade ao meu interesse de pesquisar dentro da Educação. Foi então que entrei no Projeto de Valores e Educação<sup>3</sup>, o qual me cativa até hoje por estar ligado diretamente a minha história e educação através da minha trajetória não só escolar, mas de vida.

O tema valores me faz refletir não só minha própria vida, mas afirmar e consolidar práticas benéficas a minha profissão e complementar minha educação como ser humano atuante no mundo. Desta forma, convido aos leitores a entrar numa pesquisa cativante que engloba os Valores e a Educação de forma lúdica e humana dentro de uma proposta com características próprias, que pode ser instrumento de saber para muitas classes e turmas presentes não só nas escolas do Distrito Federal e que tem como fim ajudar muitos a se descobrir por meio de jogos como seres humanos que podem se tornar mais autônomos e solidários.

---

<sup>2</sup> Projeto Educação Musical –Lamce coordenado pela Dr. Patrícia Pederiva, professora adjunta da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília. Atuava na região quilombola da Cidade Ocidental.

<sup>3</sup> Projeto Valores e Educação coordenado pela Dr. Cláudia Pato, professora adjunta da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília. Atuava em escolas da Estrutural.

## PARTE 2 – MONOGRAFIA

### 2.1 INTRODUÇÃO

A sociedade é regida por leis que existem para o bem comum. Essas leis buscam assegurar o exercício dos direitos sociais e individuais, a liberdade, a segurança, o bem-estar, o desenvolvimento, a igualdade e a justiça como valores supremos de uma sociedade fraterna, pluralista e sem preconceitos, fundada na harmonia social e comprometida, na ordem interna e internacional como promulga a constituição brasileira<sup>4</sup>.

Segundo Lawrence Kohlberg<sup>5</sup> (DUSKA and WHELAN, 1994) as pessoas constroem uma consciência moral a partir dos desafios postos a elas, que é a consciência para além das leis que regem nossa sociedade, colocando-se no lugar dos outros de forma autônoma. Desta forma, as pessoas distinguem o certo do errado de acordo com o consenso da maioria, determinando assim normas e crenças da sociedade que estão inseridas. A escola como uma instituição de direito prevê normas. Os alunos, professores e demais integrantes da comunidade escolar se submetem a essas regras, as quais devem ensinar a conviver de forma harmônica.

Ronald Duska<sup>6</sup> e Mariellen Whelan<sup>7</sup> (1994) reconhecem que uma educação moral deve ser semelhante ao ensino de regras e potencializa o caráter manifestando comportamentos de acordo com as virtudes. Assim como diz Jean Piaget<sup>8</sup> (DUSKA and WHELAN, 1994), as pessoas devem caminhar para um desenvolvimento de uma consciência moral que funciona como freios para que elas ajam de forma mais respeitosa as regras. O desenvolvimento moral, segundo esses autores, portanto, não é uma imposição de regras e virtudes, mas sim algo gradual, em que depende de uma transformação cognitiva para que ocorra uma futura transformação social.

As crianças são seres que estão em constante contato com as regras, desde pequenas estão escutando o que é certo e errado sobre suas atitudes. E é na escola que fica nítido a solicitação de regras, para que haja uma convivência mais solidária e afetuosa no ambiente

---

<sup>4</sup> BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, Senado, 198.

<sup>5</sup> Lawrence Kohlberg foi Doutor em Psicologia pela Universidade de Chicago. Foi professor na Universidade de Chicago e na Universidade de Harvard.

<sup>6</sup> Ronald Duska é PhD e professor de ética nos negócios.

<sup>7</sup> DUSKA, Ronald; WHELAN, Mariellen. O desenvolvimento moral na idade evolutiva: um guia a Piaget e Kohlberg. São Paulo: Loyola, 1994

<sup>8</sup> Jean Piaget(1896-1980) foi Doutor em Biologia pela Universidade de Neuchâtel. Foi professor da escola e do laboratório de pesquisa experimental dirigido por Binet. Foi diretor do instituto Jean-Jacques Rousseau na Universidade de Genebra. Doutor Honoris causa pela Universidade de Harvard.

que estão postas. A criança entra em contato com valores e relações que serão cruciais para sua vida adulta. Mas antes das regras, elas estabelecem interações consigo e com os outros. E com isso vão mais à frente, criando e recriando suas próprias regras e depois fazendo acordos mútuos com os demais colegas, e isso se manifesta em suas brincadeiras.

É no brincar que elas trazem riqueza e diversas experiências, pois a brincadeira é uma linguagem infantil. Os gestos, os signos, sinais, objetos e espaços são instrumentos utilizados pelas crianças para aflorar a criatividade e criar percepções significativas para o aprendizado. As crianças transformam os conhecimentos que possuem e os conceitos gerais com os quais brincam, elas interiorizam modelos de adultos em suas brincadeiras estabelecendo assim um reflexo e vínculos de papéis que representam os mais velhos, aprendendo sobre os ambientes que estão incorporados bem como valores e a cultura, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais<sup>9</sup> essas vêm se consolidando desde a Educação Infantil.

A escola fonte de pesquisa e observação desse trabalho traz consigo normas de convívio como qualquer outra instituição, mas os alunos que a frequentam têm particularidades que transformam essa proposta em um trabalho único. Desta forma, trabalhar valores com crianças que frequentam instituições de ensino carentes é fundamental para seu desenvolvimento cognitivo e moral.

Foi a partir de observações e das vivências dos alunos que surgiu a ideia de adentrar com Jogos cooperativos para que os estudantes apreendessem de forma significativa a desconstruir, construir e consolidar valores. E mesmo não dando para continuar essa pesquisa nessa escola por conta da greve de professores e de ônibus ocorridas no ano de 2015, é possível afirmar que partir dos jogos podem-se explicar regras de forma harmoniosa sem que sejam postas de forma obrigatória, permitindo que os estudantes construam acordos e proporcionem o respeito mútuo em suas vivências é possível.

Dessa forma surge o objetivo da pesquisa que é desenvolver uma proposta de formação de valores e desenvolvimento moral a partir dos jogos cooperativos. Especificamente, a construção e reconstrução de valores, priorizando-se o de respeito (a si mesmo, ao outro em suas diversas manifestações, inclusive ao patrimônio natural e escolar) com foco na educação escolar.

A organização desse trabalho final de curso apresenta-se em um aspecto característico, pois se dá a mesma intitulação de “como se jogar um jogo” contemplado em alguns manuais,

---

<sup>9</sup> Parâmetros Curriculares Nacionais (2006). Foram criados com o objetivo de propiciar a igualdade de oportunidades educacionais e que levem em conta as diferenças, diversidades e desigualdades do nosso País, bem como toda sua cultura.

para que assim quem o leia possa se deleitar e se sentir também participante desse processo. Para que o leitor saboreie mais a fundo cada etapa de forma autônoma e autêntica.

No primeiro capítulo, intitulado “Regras do jogo”, apresentam-se a conceituação e desenvolvimento da teoria base para essa pesquisa. Autores como Jean Piaget (DUSKA e WHELAN, 1994), Lawrence Kohlberg, e Shalom Schwartz<sup>10</sup> (1992) tratam de desenvolvimento de valores que permeiam a sociedade. O que muitos profissionais que trabalham no campo da educação têm se perguntado: Como ministrar uma aula de jogos cooperativos em uma sala de aula?

Assim, são apresentados os jogos cooperativos como instrumentos para alcançar o objetivo de formar estudantes com valores humanos. Dessa forma, propõem-se oficinas que contemple os jogos cooperativos que trabalhem valores de respeito, cooperação e solidariedade no Ensino Fundamental.

No segundo capítulo, intitulado “Instrução para jogar”, são apresentados o contexto da proposta e os instrumentos utilizados pela autora para o aprofundamento do tema, visando assim, ter uma abrangência maior sobre os conteúdos na construção dessa pesquisa.

No terceiro capítulo, intitulado “Descrição e Avaliação do jogo”, apresentam-se a visão da autora frente às observações aqui relatadas que serviram de inspiração para esse trabalho, bem como sugestões de oficinas de jogos e resultados percebidos pela autora da pesquisa. O relato se dará através das experiências da autora ao observar e ministrar intervenções durante a graduação e reunirá as discussões de autores e documentos afirmando o que se é defendido como proposta.

Que comecem os jogos! Boa leitura.

---

<sup>10</sup> Shalom Schwartz é psicólogo social, pesquisador cross-cultural e criador da teoria dos valores humanos básicos. Contribuiu em seus estudos com a formulação da escala valores no contexto da teoria da aprendizagem social e teoria social cognitiva.

## 2.2 Regras do jogo

A formação com diferentes instrumentos para ensinar, possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo. Bem como desenvolver temas transversais junto aos conteúdos, como os valores. Aprofunda-se aqui neste capítulo teorias que embasam e explicam as ideias centrais sobre os valores e em seguida traça-se uma visão sobre os jogos.

### *Valores:*

Jean Piaget desde pequeno se dedicou a estudar sobre algo que o fascinava: as crianças e a evolução moral. Isso proporcionou a ele enxergar que o conhecimento, o desenvolvimento cognitivo, se dava a partir de uma evolução gradativa. Após observar suas filhas em diversos contextos desenvolveu uma teoria baseada em estágios, os quais elas estariam inseridas.

Os estágios, denominado pelo pesquisador, em desenvolvimentos morais se dividem em quatro e são separados por faixas de idade, sendo que: o primeiro período chamou de sensório-motor de 0 a 2 anos, onde a criança faz suas ações baseadas puramente na habilidade motora que vai conquistando; o segundo período é o pré-operacional de 2 a 7 anos, que é quando a criança passa a se relacionar e considerar símbolos e signos presentes nas interações individuais e com os outros; o terceiro denomina como operatório-concreto que ocorre nas idades de 7 a 11 quando se inicia operações lógicas e imediatistas. O último período chama-se operatório formal que acontece a partir dos 11 em diante, onde se há pensamentos abstratos por parte dos adolescentes, há explorações de situações hipotéticas e o raciocínio dedutivo.

A partir da publicação de seus estudos, um dos maiores pensadores da psicologia, Piaget, analisava as crianças de acordo com atitudes verbais produzidas em relações às regras dos jogos. Atitudes como a distração, a mentira e o roubo eram observadas diante das regras que propunham as brincadeiras, as quais ele explorava muitos aspectos da noção de justiça que as crianças tinham.

As crianças menores, ele denominava no estágio de heteronomia em que elas consideram as regras impostas por um adulto como sagradas e divinas. As regras eram absolutas então não deviam ser transgredidas. Um exemplo desse fenômeno durante o dia a dia das crianças menores é fácil de ser observado diante das regras de trânsito, em que, se um adulto fala para a criança que ela não pode atravessar a rua sem que o sinal esteja verde para ela, então ela não irá atravessar mesmo que não passe nenhum carro na rua.

À medida que as crianças vão crescendo elas vão formando um senso crítico diante do que lhes foi imposto por um adulto. Desta forma, ela passa de forma gradual a identificar as regras como um resultado de acordos que sejam mais tolerantes e respeitosos, aceitos pelo consenso mútuo. O que diminui gradualmente o estado de heteronomia em favor do estágio de autonomia.

É importante notar que autonomia, para Piaget, se refere à liberdade de constrangimento causado pela heteronomia. Não se trata, aqui, da autonomia definitiva dos estágios de Kohlberg, mas sim da base para a interação social, imprescindível para o desenvolvimento moral (DUSKA; WHELAN, 1994).

Para Piaget, a moral na infância é construída. Segundo ele, as crianças passam por três estágios que se denominam como: Anomia, Heteronomia e Autonomia. O primeiro estágio, que seria os primeiros anos das crianças o qual elas praticam uma ação por hábito e não por uma consciência do “certo” e “errado”. O segundo estágio são crianças acima de cinco anos, em que consideram a regra absolutamente “certa” e não importam as intenções das pessoas que as transgrediram. O terceiro estágio compreende o período em que as crianças são consideradas mais evoluídas segundo o desenvolvimento moral, o qual elas pensam de forma crítica sobre a ação que as regras regem.

É na fase de transição que o professor deve acompanhar e mediar conflitos presentes entre os estágios da infância, pois é aí que estarão construindo seu pensamento crítico, regras e valores presentes em suas vidas e na sociedade.

Segundo Piaget, “toda moral consiste num sistema de regras e essência de toda moralidade e buscada no respeito que o indivíduo nutre por estas regras” (DUSKA; WHELAN, 1994). Ele discutiu sob dois pontos, em que: o primeiro se trata da consciência as regras, e segundo a prática das regras. Piaget queria encontrar o grau de correspondência existente entre o respeito às regras, sua colocação e sua prática.

Os estágios se mostram claros diante de um jogo em que as crianças que se encontram no primeiro estágio provavelmente perguntam, segundo Piaget, “quem ganhou?”. As crianças não têm a compreensão total do jogo, pois a tendência é de copiar os mais velhos sem pensar muito no que fazem, o seu prazer se concentra no jogar. O jogar, nesse momento, é egocêntrico, e é na fase de transição que modificam suas ações que antes desempenhavam de forma puramente motora para jogar com o outro, entretanto jogam ainda individualmente e não há nenhuma intenção de interação social com o grupo antes dessa mudança.

Baseando-se no estudo desenvolvido por Piaget (DUSKA e WHELAN, 1994), Kohlberg (DUSKA e WHELAN, 1994) completou e ampliou o conhecimento dos níveis de desenvolvimento moral. Ainda que a teoria de Piaget seja separada em estágios isso não

significa que a evolução cognitiva pare nessas faixas etárias construídas pelo pensador para caracterizar o desenvolvimento moral. Desta forma, Kohlberg acredita que as pessoas vão continuar evoluindo através dos desafios que são postos a elas, construindo uma consciência moral de forma autônoma e se colocando no lugar dos outros em diversos fatos cotidianos. Assim que o ser humano é capaz de entender que a justiça não é a mesma coisa que a lei, pode-se considerar que sua maturidade moral está formada ou pelo menos atingiu um nível de evolução cognitivo alto.

Como você age quando ninguém está olhando? Por que as pessoas transgridem as regras de trânsito? Ou porque elas furam fila? Será que não evoluíram e estagnaram nos estágios de Piaget? Kohlberg (1971) se preocupou em procurar não respostas para tais perguntas, mas entender o ser humano e seus comportamentos através da moral. Ele identifica seis (6) estágios, os quais os colocam dentro de três níveis de julgamento moral que são: pré-convencional, convencional e pós-convencional. Mas antes de explicá-los é importante que se entenda como o estudioso chegou a eles.

Kohlberg (DUSKA e WHELAN, 1994) percebeu que as pessoas reagem de formas diferentes em determinadas situações que a vida impõe e dessa forma idealizava histórias, as quais se denominam como dilemas morais, em que mostravam variadas situações de pessoas que transgridiam regras e/ou leis e depois fazia uma série de perguntas às pessoas entrevistadas. À medida que as pessoas iam respondendo ele classificava o nível que as pessoas estão.

Kohlberg (DUSKA e WHELAN, 1994) não se preocupou em certo e errado em sua teoria, já que o potencial de um adolescente roubar é semelhante ao do adulto, o meio externo continua o mesmo. Mas olhava para as razões que as pessoas davam a determinado fato ou posicionamento diante de suas ações ou julgamentos morais. Dessa forma, ele percebeu que havia diferenças significativas na percepção moral das mesmas.

A partir da categorização, ele começou a indicar estágio ou nível de desenvolvimento moral que foi alcançado pelo sujeito “examinado”. As diferentes noções de raciocínio dadas ao mesmo dilema por pessoas diferentes deu a ele suporte para separar os seis estágios em três níveis, que seriam parecidos com o que Piaget denominou para crianças e adolescentes.

O nível Pré-convencional engloba o estágio 1 Orientação para a punição e obediência e o estágio 2 Orientação relativista e instrumental. É nesse nível que as pessoas estariam atentas às normas culturais, ao certo e errado e demais rótulos que a sociedade em que vivem postulam como bem e mal, mas as obedeceriam em troca de favores. As pessoas situadas

nesse nível pensam, por exemplo, em obedecer às regras só para prevenção de punições e/ou quando as consideram justas porque se beneficiam com ela.

O nível Convencional engloba os estágios 3 Orientação interpessoal do “bom menino, má menina” e 4 Orientação à lei e à ordem constituída. As pessoas tendem a seguir as normas para agradar outras pessoas e/ou prezam pelas regras por uma orientação de alguma autoridade para manutenção da ordem social.

O nível Pós-convencional: Autônomo ou de princípio engloba os níveis 5 e 6, que são respectivamente o de Orientação legalista para o contrato social e a Orientação ao princípio ético e universal. As pessoas zelam pelo bem comum da sociedade, “o justo - aquilo que é constitucional e majoritariamente aceito - é, no entanto, matéria de valores e opiniões pessoais” (DUSKA; WHELAN, 1994). Dessa forma as pessoas seguem os princípios de justiça, de reciprocidade, de igualdade de direitos, de respeito pela dignidade de todos enquanto indivíduos. Chegamos desse modo nas metas estabelecidas como ideais para a sociedade, segundo a nossa própria constituição.

Em outra perspectiva, Shalom Schwartz (1992) contemplou o mesmo tema já discutido. Ele trouxe a importância dos valores em seus escritos que perpassam as diferentes áreas do conhecimento humano. Para a Sociologia, os valores são responsáveis por fundar a sociedade e por justificar ações decorrentes ao comportamento dos sujeitos. Já na Antropologia, são fundamentais na compreensão da cultura que é analisada. As abordagens evolucionistas propagam os valores como um acontecimento considerável para a conservação da vida humana em sociedade.

Para essa pesquisa, considera-se o que diz Schwartz a esse respeito. Para o autor, os comportamentos flexíveis do ser humano diante do contexto em que ele está inserido:

O objetivo é identificar um conjunto de valores que estejam presentes para as pessoas das mais diversas culturas sem, com isso, definir quais são os valores preferenciais ou corretos. Todos os valores são importantes para compreender os pensamentos e ações humanas (SCHWARTZ, 1992, p. 17).

O autor dessa forma não está procurando respostas tidas como “certas” e/ou “erradas”. E vê os valores como parâmetros usados pelas pessoas, e não como requisitos intrínsecos a objetos. Propõe uma teoria unificadora para o campo da motivação humana, uma maneira de organizar as diferentes necessidades, motivos e objetivos propostos em outras teorias, como as já explicitadas acima. Já pensou no que é mais importante para você? Qual a hierarquia que é criada a partir de motivações pessoais? O que as pessoas são capazes de fazer para alcançar suas vontades? Schwartz identificou as principais características dos valores, o que traduz

aquilo que é almejado pelo ser humano (no seu íntimo) e comum a todos (vontades universais).

Denominam-se, em sua teoria, cinco tipos de valores que são comuns, tais quais os intitulam: valores são crenças, valores é um construto motivacional; valores transcendem situações específicas; valores guiam a seleção a avaliação de ações, políticas, pessoas e eventos; os valores são ordenados pela importância relativa aos demais.

Considera-se que os explica respectivamente nessa ordem de maneira real os comportamentos comuns. O primeiro corresponde aos valores que são inconscientes, aqueles valores que elucidam sentimentos positivos ou negativos. O segundo faz alusão às metas desejáveis, como a justiça, que as pessoas se dedicam para obter. Já o terceiro, são virtudes abstratas em que cabem em todos os lugares, como: no ambiente escolar, no trabalho, ambiente familiar etc. Valores esses como o respeito e a honestidade que solidificam relações sociais e harmonizam a convivência. O quarto preza por medidas ou critérios; que dependem do momento que o sujeito está inserido, pois conflitam, diretamente, com os valores internos de cada ser e sua prática. O quinto e último descrito, revela-se por ordem de importância: é quando categorizamos os mais importantes e suas ramificações dentro de nossas metas a serem atingidas, a importância dada se diferencia de normas e atitudes.

“Valores são entendidos como sistema dinâmico de base emocional, representando metas pessoais conscientes e desejadas” (SCHWARTZ, 1992, p 28). As pessoas são movidas por algo que vai além do que elas realmente querem, e é com essa percepção que o autor citará as motivações que elegeram ser comuns e importantes de acordo com os quantitativos de sua pesquisa. Baseando-se no que as pessoas buscam como valores supremos para suas vidas, ele citará alguns valores que são cruciais em nossa sociedade.

Em sua listagem, elegeram dez (10) tipos motivacionais, valores que são: a Autodeterminação, o qual se dá pelas necessidades orgânicas por controle e domínio de requisitos interacionais de autonomia e independência; Estimulação, que as pessoas buscam estímulos positivos ao invés de ameaçadores; Hedonismo, que busca o prazer associados à satisfação; Realização, que é quando se enfatiza a demonstração de competência em termos de padrões culturais que se prevalecem e são aprovados socialmente; Poder, que são objetivos individuais que emergem de domínios e controles que as pessoas querem ter a fim de preservar a imagem e ter reconhecimento social; Segurança advém de requisitos básicos do indivíduo e dos grupos; Conformidade, que são os valores que retomam a lealdade e responsabilidade sobre os grupos e suas relações; Tradição, que têm por objetivo o compromisso de fazer o bem em favor da vida espiritual; Benevolência, promove o

compromisso de preservar e fortalecer o bem-estar individual e grupal, os quais promovem ações cooperativas e suportativas; Universalismo, que combina dois tipos de motivação, o bem estar das populações e do mundo e o bem da natureza.

Atendo-se ainda a esta lista, que o pensador considerou essencial sobre valores que rodeiam as estruturas cognitivas, emocionais e morais dos membros de nossa sociedade, ele acrescenta mais um. O valor que diz responder a questões de um significado último da vida do ser humano que seria o valor Espiritual, presente em todas as comunidades do corpo social.

A teoria dos valores explica a estrutura dinâmica de relações entre tipos motivacionais. Essa estrutura deriva do fato que ações na busca de qualquer valor têm consequências que podem conflitar ou ser congruentes na busca de outros valores. Por exemplo, ações na busca de novidades e mudanças (valores de estimulação) tendem a ir contra a preservação de costumes antigos e honrados (valores de tradição). Em contra partida, a busca de valores de contradição é congruente com a busca de valores de conformidade. Ambos motivam ações de submissão a expectativas externas. Assim, alguns pares de tipos motivacionais competem entre si, enquanto outros são complementares (SCHWARTZ, 1992).

O autor vai apresentando ao longo de sua obra valores que são hierarquizados de acordo com cada indivíduo. Sua teoria afirmou que tais valores, em níveis mais básicos, trazem a ideia de um ciclo na vida das pessoas em que nomeia de Continuun. Enfim, a tese do pesquisador é bem ilustrada a partir de um ciclo (gravura) pelo qual são colocados todos os assuntos discutidos até aqui dentro desse tema.

FIGURA 1

## RELAÇÕES ENTRE OS DEZ VALORES MOTIVACIONAIS



Fonte: Adaptada de Schwartz e Sagie (2000).

### 2.3 Jogos

Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem. (Carlos Drummond de Andrade)

Já dizia o Poeta, é bem verdade que o brincar não é algo para ser desconsiderado se tratando dos seres humanos, e mais especificamente na infância dos mesmos. Segundo Marcos Almeida<sup>11</sup> (2010), os estudos sobre jogos e brincadeira têm sua origem antes mesmo de se conceber o sentido da Infância. O autor descreve que apesar disso o aprofundamento desse estudo começou a surgir no século XIX, com estudos realizados por Augusto Guilherme Frederico Froebel<sup>12</sup>, quando finalmente se tem trabalhos mais significativos sobre a

<sup>11</sup> Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida é Doutor em Educação pela Universidade de Barcelona; mestre em Educação da América Latina pela Universidade de São Paulo-USP; mestre em Educação pela Universidade de Barcelona; professor da Universidade do Ceará-UFC; graduado em Educação Física; Coordenador do laboratório de Brinquedos e jogos-Labrinjo; coordenador da brinquedoteca de pesquisa e lazer; coordenador do projeto 'jogo cooperativo: como uma alternativa pedagógica às aulas de Educação Física para resolver conflitos, do Instituto de Educação Física e Espote-Iefes/UFC.

<sup>12</sup> Augusto Froebel (1782-1852). Cursou Filosofia e dedicou-se ao estudo da arquitetura, ciências naturais e mineralogia. Trabalhou na área de agrimensura e na área pedagógica. Fundador do Jardim de Infância e do Instituto Educativo.

importância pedagógica do brinquedo e da brincadeira para o desenvolvimento da criança, na educação.

O jogo, brincadeira e o lúdico vêm ganhando diversas definições ao longo dos tempos e isso dificulta um pouco descrever tal atividade, ou melhor, definir o processo do jogar. Nessa perspectiva faz valer o pensamento de Johan Huizinga<sup>13</sup> (ed. orig. 1938) que elucidou seus pensamentos sobre o jogo, e o descreveu como uma atividade voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesma. Desse modo, as pessoas ao jogarem têm um sentimento de tensão e de alegria e uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (caráter fictício). O autor ainda aponta que o Jogo tem diferente significado e definição referente à cultura que está inserido, pois a sociedade é quem vai dar valores simbólicos ou não à atividade.

O jogo na visão de Huizinga (1938) é capaz de tocar nos sentimentos mais profundos das pessoas e acaba trazendo à tona o que se tem no íntimo. De acordo com o autor, o jogo é algo fundamental da Cultura, pois é ele que se apresenta em diversas atividades que o ser humano está inserido socialmente, historicamente, psiquicamente, entre outros contextos, e se faz presente em diversos ambientes e situações, como: na guerra, na ciência, na escola, e etc.

A característica do jogo estabelecida por Huizinga (1938) mostrou que esse é uma atividade voluntária em que seus participantes têm livre escolha; e pode ser por vezes uma evasão da realidade para uma esfera de ação passageira, porque é capaz de nos tirar do cotidiano de forma a servir de fuga, de maneira intensa, nos satisfazendo. Pode ser isolado (a parte da sociedade) já que é distinto da realidade humana; é uma atividade com tempos e espaços delimitados, em que pode ocasionar ordem e pode propiciar o surgimento de grupos sociais que se diferenciam do restante da sociedade, ou seja, são únicos.

O Jogo pode estabelecer diversos tipos de sentimentos, e propiciar diversas atividades diferentes e que tenham finalidades distintas. Deste modo a psicologia, segundo Regina Célia Grandó<sup>14</sup>, destacou que o jogo desempenha funções psicossociais, afetivas e intelectuais básicas no processo de desenvolvimento infantil. É no jogar que a criança faz parte de

---

<sup>13</sup> Johan Huizinga (1872-1945) foi professor de história da Universidade de Groningen e da Universidade de Leiden. Estudioso na área de jogos como questão cultural.

<sup>14</sup> Regina Célia Grandó Possui graduação em Matemática pela Universidade Estadual de Campinas (1990), mestrado em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (1995) e doutorado em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (2000). Tem experiência na pesquisa e prática em Educação Matemática, com ênfase em Prática Pedagógica e Formação Docente, atuando principalmente nos seguintes temas: formação de professores que ensinam matemática, desenvolvimento profissional docente, educação matemática e infância, jogo e resolução de problemas. (Fonte: Currículo Lattes)

dinâmicas que satisfarão as necessidades de movimentação e interação com os outros, desempenhando assim uma ação maior no ambiente que se insere.

Grando (2000) afirmou que o jogo propicia um ambiente mais favorável ao interesse da criança em aprender, não só pelos objetos que constituem os mesmos, mas também pelas regras que são impostas em seus cotidianos e as abstrações que devem ser feitas para que contemplem conteúdos, como o da matemática. Sendo assim, o jogo pode ser instrumento para realização de desconstruções e reconstruções de regras possibilitando um avanço significativo na vida das crianças, dando “um salto” em seu desenvolvimento para que se entendam os conhecimentos abstratos.

É fundamental inserir nas crianças em atividades que permitam um caminho que vai da imaginação à abstração através do levantamento de hipóteses e testagem de conjunturas, reflexões, análise, síntese e criação, pela criança, de estratégias diversificadas, de resolução dos problemas de jogo (GRANDO, 2000, p. 21).

Lev Semenovitch Vygotsky<sup>15</sup> (1999) apontou em sua teoria geral que o aprendizado da criança se dá em primeiro momento por imitações de membros mais experientes da cultura que estão inseridas, no caso os adultos. É inegável que as crianças na primeira fase do Jogar imitem os adultos, pois não sabem ao certo por que jogam e quais as regras, mas o fazem por instinto e prazer. Piaget (1994) retratou bem esse momento em que as crianças muitas vezes questionam aos demais jogadores (geralmente aos maiores) “o que faço agora?” ou “o Jogo terminou”, pois elas ainda não veem o jogo de uma forma total e apenas reproduzem ações dos mais velhos. Em um segundo momento, a criança ainda joga, segundo Piaget, de forma egocêntrica e já entende as regras do jogo, mas não se insere nas mesmas. Quando se transita do momento egocêntrico e passam a enxergar o outro, Piaget afirmou que estão no caminho de consolidação da autonomia, em que passam a cooperar e obedecer às regras das brincadeiras de maneira consciente.

Dessa maneira Grando citou em seus escritos o pensamento de Constance Kamii<sup>16</sup> e Rheta Devries<sup>17</sup> (1991), baseando-se nas concepções de Piaget, em que explicou o sentido de

---

<sup>15</sup> Lev Vygotsky (1896-1934) foi um cientista, pensador e Psicólogo bielorrusso, sendo pioneiro no conceito que o desenvolvimento intelectual das crianças se dá pelas interações sociais e condições de vida.

<sup>16</sup> Constance Kamii bacharelada em sociologia. Mestrado em Educação pela universidade de Michigan. Doutora em Educação e psicologia pela mesma Universidade já citada.

<sup>17</sup> Rheta Devries Doutora e Professora emérita de Currículo e Instrução da Universidade de Northern Iowa. Investigadora de uma bolsa da Fundação Nacional de Ciência. De 1993 a 2006, foi diretora do centro de Regentes para o Desenvolvimento precoce da Educação (um centro estadual criado pelo Legislativo Iowa em 1988) localizado na UNI. Tendo recebido seu doutorado em psicologia da Universidade de Chicago em 1968, é psicóloga de desenvolvimento e começou sua carreira com o trabalho sobre o desenvolvimento cognitivo em crianças pequenas.

cooperar nos jogos em grupo. Sabendo-se que “cooperação” significa “co-operar”, ou seja, “operar junto” ou “negociar”, para estabelecer um acordo mútuo entre os envolvidos (jogadores). O indivíduo quando coopera coordena diversos pontos de vista, sendo capaz de enxergar uma situação a partir da perspectiva do outro (parceiro), ou seja, capaz de “descentralizar” a ação do jogar individual.

Segundo Piaget<sup>18</sup> (1994), a interação que existe entre os jogadores é essencial ao desenvolvimento social, moral e intelectual das crianças. A liberdade adquirida nesse processo construtivo por meio da cooperação utilizando-se os jogos como instrumentos são favoráveis ao crescimento sociocognitivo das crianças que aderem à prática. Piaget<sup>19</sup> referiu-se à cooperação como de extrema importância para o processo de ensino aprendizagem dos indivíduos quanto à ação do brincar e mediações que adultos fazem para favorecer a discussão e momentos entre grupos propiciando as trocas de pontos de vistas, fazendo com que tal atividade seja pertinente para despertar o senso crítico e reflexões sobre aquilo que é lhes dado, como Grandó (1990) afirmou.

Assim, os jogos cooperativos surgem a partir da preocupação com a excessiva valorização que a sociedade moderna dava e ainda dá à competição. Como descreveu Fábio Brotto<sup>20</sup> (1997) o processo do jogar cooperativo é uma forma alternativa, em que seus participantes jogam colaborando com o outro e não vendo o outro como adversário. Dessa forma, gera-se o interesse da autora em utilizar como instrumentos dessa pesquisa os jogos cooperativos para reconstruir, construir e consolidar valores trazendo uma proposta que leve as crianças a enxergarem umas as outras de forma fraterna e respeitosa.

---

<sup>18</sup> Apud KAMII; DEVRIES(1991) apud GRANDO

<sup>19</sup> Apud LENER (1998)

<sup>20</sup> Fábio Brotto possui Mestrado em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas (1999), Bacharelado em Psicologia pela Universidade São Marcos (1989) e Licenciatura em Educação Física pela Faculdade de Educação Física de Santo Andre (1981). Atualmente é Focalizador do Projeto Cooperação - Comunidade de Serviços Ltda., docente de curso de especialização do Centro Universitário Monte Serrat e da Universidade Holística Internacional de Brasília. Tem experiência na área de Educação Física e Psicologia, com ênfase em Jogos Cooperativos, Pedagogia da Cooperação, Desenvolvimento de Comunidades Colaborativas e Transformação pessoal. É Coordenador do Laboratório de Pedagogia da Cooperação - LABPEDCOOP e Diretor da Pós-graduação em Jogos Cooperativos – Unimonte.

## **2.4 OBJETIVOS DA PESQUISA**

### **2.4.1 Objetivo Geral**

Elaborar uma proposta de jogos cooperativos para a formação de valores humanos com estudantes do ensino fundamental.

### **2.4.2 Objetivos Específicos**

- Descrever oficinas vivenciais com jogos cooperativos para estudantes do ensino fundamental.
- Apresentar jogos cooperativos que trabalham valores de respeito, cooperação e solidariedade com estudantes do ensino fundamental.

## 2.5 Instrução para jogar

O presente trabalho caracteriza-se por um ensaio teórico em que será apresentada uma proposta de oficinas com jogos cooperativos que promovam ou ativem valores de respeito, solidariedade, cooperação, entre outros. Espera-se, com isso, contribuir para o desenvolvimento moral e a formação de valores humanos compatíveis com uma sociedade justa.

### 2.5.1 Contexto da pesquisa

A proposta foi desenvolvida para estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental, tomando-se como referência a escola pública do Distrito Federal.

### 2.5.2 Público Alvo

O público alvo da presente proposta são os estudantes do primeiro ano do ensino fundamental de uma escola pública do Distrito Federal.

### 2.5.3 Estratégias

Os jogos cooperativos serão organizados em oficinas, que terão a seguinte estrutura:

**Etapa 1** – sensibilização dos estudantes para o tema a ser trabalhado. Apresentação e discussão das regras do jogo.

**Etapa 2** – O jogo.

**Etapa 3** – Reflexão/avaliação do jogo – uma roda de conversa para discussão sobre os momentos do jogo. O que acharam? Como se sentiram? O que aprenderam? Como observaram as situações vivenciadas no jogo em sua vida escolar e cotidiana?

### 2.5.4 Jogos cooperativos que ativam valores de respeito, solidariedade e cooperação.

A partir do assunto discutido nos títulos anteriores, é proposto aqui dois jogos que apresentarão maneiras de alcançar a cooperação e os valores humanos, de forma lúdica, com as crianças. É importante ressaltar que os jogos não foram aplicados, portanto, não apresentam análise pessoal da autora.

#### 2.5.4.1 *Jogo “Amigos de Jô em siga o mestre”:*

O Jogo é uma mistura de dois jogos existente no cotidiano de crianças brasileiras, que são: “escravos de Jô” e “siga o mestre”. Os alunos em primeiro momento apreenderão a música presente na brincadeira e suas regras e à medida que cantarem farão movimentos presentes no brincar. Os movimentos que serão realizados são inicialmente sugeridos pelo educador (conforme em anexo). Isso faz com que as crianças entrem em contato com as

regras do Jogo apreendendo-as e realizando os passos sugeridos como forma de exemplificação dos mesmos. Em seguida, após cantar a música se inserirão os movimentos todos em conjuntos, dessa forma estarão colaborando de forma participativa para o objetivo comum que é finalizar as ações simultaneamente criando sintonia entre os alunos no ritmo da música. Depois disso são abertos diálogos para sugestões e trocas de ideias. Nesse momento os alunos passarão a criar as regras para o jogo e o professor irá mediar diálogos e possíveis conflitos que surgirão na escolha de novas regras, possibilitando o resgate da autonomia dos estudantes e cooperação para chegar a um consenso. Por último, definirão critérios de quem começará sendo o mestre para segui-lo e trocarão entre si tal papel. Dessa forma, se colocarão no lugar do outro e se ajudarão a completar a tarefa de modo a respeitar o próprio espaço e o outro. Por último, se faz uma roda de conversa em que as crianças e o professor possam se colocar livremente depositando sentimentos encontrados durante a realização e quais valores apreenderam gostos, dificuldades encontradas e demais atitudes encontradas nesse tempo de interação. Para que assim reflitam suas ações com a ajuda do adulto e vejam onde podem cooperar, respeitando o professor e os colegas.

#### **2.5.4.2 Jogo do Espelho:**

Esse jogo é feito em duplas para que se tenha a ideia de “uma pessoa frente a um espelho que a reflita”. Os alunos se separarão (em duplas) para realizar o processo e o professor os guiará nessa ação os ajudando na organização. A única regra que eles têm será dada pelo professor, afim de que sejam livres em seus movimentos desde que troquem de posição (sendo um o espelho e o outro a pessoa, e vice e versa). Dessa forma, um aluno se vira de frente para o outro executando movimentos em que o outro deve copiá-lo simultaneamente, desse modo, as crianças estarão enxergando as próprias ações no outro. Logo em seguida, quando trocam de papel e o que antes escolhia os movimentos de forma autônoma e consciente copia o seu colega, a fim de se permitir se colocar no lugar do outro obedecendo à regra do educador e promovendo a colaboração de todos os envolvidos nesse brincar. Os alunos no fechamento da atividade formarão um círculo em que irão apresentar suas experiências, bem como sentimentos e impressões que tiveram no processo do jogar. Dessa forma, estarão cooperando entre si e trabalhando valores com a mediação do professor.

## 2.6 Descrição e avaliação do jogo

É inevitável não pensar na brincadeira como peça fundamental para a infância, pode-se perguntar a diversas crianças em qualquer contexto social se já brincaram alguma vez em suas vidas, a maioria das respostas traz a afirmação logo de cara. Em um documentário chamado “Território do Brincar”, dirigido por Renata Meirelles e David Reeks, pode-se perceber que não importa o lugar, língua, povo, cultura ou nação que se insere a criança, o brincar é quase um instrumento obrigatório presenciado no cotidiano das crianças e é uma ferramenta essencial para a vida e o desenvolvimento das mesmas.

A criança no mundo dos adultos é constantemente repreendida, oprimida e podada. Os “nãos” se acentuam na fase em que os pequenos estão com sua curiosidade aguçada e querem experimentar o mundo.

Em observações de crianças feitas em uma escola pública da Região Administrativa da Cidade Estrutural, no Distrito Federal, pôde-se testemunhar durante um período de seis meses o cotidiano das mesmas, as quais enfrentam situações de vulnerabilidade social. Foi perceptível a carência que os alunos tinham de atenção, afeto, conhecimento e até mesmo de brincar, precisando elevar a autoestima e reconstruir sua identidade sociocultural para que se vissem como seres em potencial e pudessem ser mais cooperativos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (BRASIL, 2006) do Ensino Fundamental objetiva na educação de valores que os estudantes compreendam a cidadania como participações sociais e políticas, bem como exercícios de direitos e deveres políticos, civis e sociais, adotando em seu cotidiano atitudes de solidariedade, cooperação e renúncias às injustiças, de maneira que respeitem os outros e exijam o mesmo para si; é importante que os alunos se posicionem de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações que são postas.

Os professores de ensino fundamental, segundo o mesmo PCN (BRASIL, 2006), são atuantes na área e ao exercerem o seu papel precisam utilizar-se de diálogos como forma de mediar conflitos e tomar decisões coletivas. Desse modo, é importante que se resguarde o direito de fala aos alunos, escutando-os, e os fazendo refletir sobre atitudes cotidianas. Ao observá-los durante atividades ou conflitos é importante questioná-los antes de tomar quaisquer atitudes, ainda mais se tratando de puni-los, o que se torna exceção na ação cotidiana de professores e demais adultos.

Para ajudá-los a construir virtudes, contempladas nos PCN e compatíveis com as teorias que fundamentam este trabalho, que são necessárias à vida dos pequenos para sua formação como cidadãos responsáveis e futuros adultos que sejam moralmente mais autônomos, considera-se que os jogos cooperativos podem contribuir para esse processo. Afinal, como colaborar para o desenvolvimento de tais capacidades e virtudes sem criar oportunidades para que possam vivenciá-las em situações diversas e serem desafiados a refletir sobre as mesmas e suas implicações? Como despertar o olhar sobre o outro, a empatia, a alteridade sem favorecer a escuta dos colegas a respeito de suas próprias situações, seus sentimentos, seus pensamentos e assim por diante?

No entanto, observa-se certa dificuldade de inserir jogos educativos dentro da sala de aula. Têm-se a impressão que a dinâmica de sala de aula está mais compatível com uma aula tradicional, em que as professoras ministram conteúdos e os estudantes ficam sentados em carteiras dispostas em fileiras, fazendo as atividades ou copiando do quadro de giz. A preocupação em transmitir conteúdos, em alfabetizar e ensinar a contar mecanicamente parecem ser a prática pedagógica cotidiana no ambiente escolar.

Podem-se observar professoras ministrando suas aulas dessa forma, se relacionando com as crianças em uma lógica mais punitiva, fazendo pré-julgamentos dos comportamentos manifestos sem antes dar a oportunidade de as mesmas dizerem o que está acontecendo, os separando em bons e maus alunos à medida que fazem as atividades e seus respectivos comportamentos em certo e errado. Isso pode nos revelar a afirmação de valores que as professoras, mesmo que inconscientes, empregam dentro da sala. Aqueles que terminam a atividade e se comportam bem (segundo a professora) “ganham” a “oportunidade” de jogarem e os que não terminaram ou possuem comportamentos que ela considera negativos, segundo as normas aplicadas nesse convívio, não são contemplados ficando sentados enquanto olham os outros jogarem.

Como ministrar uma aula de jogos cooperativos num ambiente escolar que afirma e emprega a prática da “punição” e “premiação”? Como apresentar o jogo como instrumento pedagógico para as aulas? Como explicar aos alunos que o brincar e o estudo não são antagônicos e podem estar em sintonia? Quando se tem dentro da escola a visão de que o jogo é uma recompensa de poucos, dos que se comportam segundo as regras ao invés de serem instrumentos de educar que completem conteúdos aprendidos como o da matemática e/ou reforce a significância para os alunos do português ou mesmo que sirvam para adentrar a novos campos do saber como o das virtudes. É um problema educativo dissociá-los do momento de troca de saberes, já que as crianças farão as atividades escolares e obedecerão as

regras sem pensarem no bem que fazem a si mesmas e aos outros, mas as fazem ora para serem compensadas ora para não serem castigadas.

Nesse sentido, Piaget (1931) considera em seus estudos que a moral é um sistema de regras que é construído gradativamente e sofre influências consideráveis de acordo com as interações sociais e o ambiente em que o indivíduo permanece. Os estudantes ao viverem sua infância relacionando-se com seus colegas e professores com o intuito de benefício de si próprios estão construindo e desenvolvendo-se moralmente com valores investidos, pois como tornarão adultos adeptos às praticas solidárias e cuidados com os outros e o meio em que vivem? Schwartz mostra que esses tipos de pessoas agem de maneira à auto se promover, centrando prioridades em: reconhecimento, poder, no ganho para si sem pensarem em outrem.

As crianças, segundo Piaget (1931), já são egoístas por natureza. Esse ego centralizado em si mesmo ao longo de seu crescimento deve passar por algumas modificações. No jogo são visíveis comportamentos semelhantes a essa fase, já que o ser humano tende a ser competitivo, ainda mais as crianças que estão saindo da fase de heteronomia (citada por Piaget). É nesse momento que as mesmas expõem-se naturalmente em suas ações, emoções e falas de diversos jeitos e modos consolidando-se a sua autonomia a partir da mediação dos adultos e das interações que fazem com os coleguinhas.

Huizinga (1938) trouxe os jogo como processos que tocam o íntimo, gerando situações em que se fazem necessários utilizar regras acordadas pelo grupo. Para jogar, é preciso ajudar o outro mutuamente. E isso, sem dúvida, pode contribuir, como já dito, para o desenvolvimento moral dos estudantes.

As crianças nas escolas geralmente são julgadas como incapazes de aprender através do jogar, muitas vezes pela visão arcaica que se tem sobre o jogo. Geralmente é nomeado como um “anarquismo”, de modo que “os alunos ‘badernam’, bagunçam e fogem do objetivo central da aula”, como observado nas falas de uma professora do ensino fundamental.

Desmitificar assuntos, quebrar rótulos, retirar preconceitos e desconstruir valores faz parte do primeiro passo a se dar ao chegar a uma escola. A compreensão que os próprios professores têm e levam para suas práticas docentes muitas vezes não são condizentes com suas atitudes, desse modo os alunos seguem tal exemplo e apreendem com os mesmos. Agir de forma respeitosa com os alunos, escutá-los, não gritar, tomar decisões em conjunto, entre outras práticas, são eficientes para ensinar e exemplificar falas, posturas e ações, pois as crianças, e mesmo os jovens, farão conforme o exemplo de adultos, os quais os utilizam como referências.

A forma de dar aula é totalmente fora do contexto que os alunos estavam. Como apreender algo que não é significativo em suas vidas? Será que dessa forma compreendem e guardam o conteúdo ministrado em aula? Kamii (1991) afirmou tal fato e parte da afirmação de Piaget para explicá-lo ao dizer que o jogo é um tipo de atividade particularmente poderosa para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança, assim pontuou em seus trabalhos os jogos em grupo, como fator de importância para o desenvolvimento da capacidade cognitiva e interpessoal, sendo mais eficiente e prazeroso, ao invés de folhas de exercícios e atividades similares.

Ao perguntar sobre o conhecimento prévio que tem sobre os jogos cooperativos as crianças não sabem ao certo explicá-los, dessa forma ao questionados sobre as implicações de regras, é possível observar que explicam de maneira negativa, como: “regra é algo tem que obedecer para não ficar de castigo” ou “regras é não bater ou brigar”. As agressões e exclusões feitas por parte da interação aluno-aluno parecem ser predominantes no ambiente escolar. Muitos dos profissionais se esquecem de perguntar: O que aconteceu? Por que bateu no seu coleguinha? Você gostaria que ele fizesse isso com você?

Desse modo, perde-se a oportunidade de provocar a reflexão da criança sobre as consequências de suas ações para si e o outro, sobre os sentimentos que emergem desse conflito, possibilitando que ela avance do nível mais egocêntrico e individual para um mais social, compatível com a vida em sociedade.

Se colocar no lugar do outro não é uma tarefa fácil! As crianças, apesar de não serem completamente desenvolvidas moralmente se mostram muito mais aptas a fazer tal ação do que os adultos. Kohlberg (1971) defendeu que ao serem desafiadas a pensarem sobre a intencionalidade de suas ações, nas ações propriamente ditas e respectivas consequências para si e os demais envolvidos nessas ações, as pessoas vão se desenvolvendo moralmente. E apostam nos acordos mesmo estando ainda em níveis mais egocêntricos como Piaget (1931) colocou. Entretanto, esse processo se dá de forma gradual e pode se fazer presente à medida que o adulto passa a mediar os conflitos, por exemplo, por meio de jogos cooperativos.

Em síntese, considera-se que os jogos cooperativos são importantes ferramentas pedagógicas, sobretudo no ensino fundamental, para favorecer o desenvolvimento moral dos estudantes que estão em processo de formação e constituição de seu sistema de valores, de modo que aprendam a se relacionar de forma mais respeitosa, solidária e colaborativa consigo e com o outro, indistintamente, tanto no ambiente escolar como nos diversos ambientes com os quais convivem.

## 2.7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Jogos cooperativos para a inserção de valores morais para crianças não é um proposta simples e, muito menos fácil de ser executada, pois não pode ser feita de qualquer maneira. As crianças ao serem educadas moralmente necessitam de uma boa orientação quanto as suas ações, para que as levem a atingirem outros patamares de desenvolvimento e sejam autônomas nesse processo. Aos educadores, são confiados muito mais do que uma formação cognitiva de seus alunos e é por isso que devem organizar-se, estudar e planejar, de forma a contemplar todas as etapas do processo do brincar de modo que cooperem entre si para formação de cidadãos mais conscientes que tenham boas intenções e realizem boas ações.

Essa pesquisa não é um manual a ser copiado em práticas escolares, mas é uma proposta motivadora para professores que querem transformar o mundo, mesmo que a passos curtos, entretanto de forma gradativa. Para que no próprio jogar cooperativo, as crianças desfrutem de experiências que possibilitem uma convivência social mais compartilhada, harmoniosa, mais solidária e que apreendam a lidar com regras de maneira prazerosa. Desse modo, os professores as impulsionam e tocam o pensamento das mesmas, a fim de educar pessoas moralmente críticas e que tenham consciência de que existem leis. Contribuindo para que os/as sujeitos/crianças compreendam que estas leis não devem ser apenas obedecidas, mas devem ser entendidas e cumpridas, pensando não em serem punidas e ou beneficiadas, contudo que considerem que as façam por serem éticas e corretas moralmente.

Nesse sentido, conclui-se que os jogos cooperativos são bons instrumentos para ajudar na formação dos estudantes do ensino fundamental na área de Valores humanos. Esse trabalho contempla objetivos que são atendidos, por assim dizer, pois descreve métodos e teorias que os resguardam; possibilitando aos professores a desconstrução de preconceitos, a construção de valores e orientação no desenvolvimento moral das crianças para consolidar a formação ética e moral dentro da escola.

Fim destes jogos! A postos para os próximos?

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Brincar cooperativo: vivências lúdicas de jogos não competitivos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras: ontem e hoje. **Cadernos de História da Educação** - n°. 4 - jan./dez. 2005, p. 45-54. Disponível em <http://www.seer.ufu.br/index.php/che/article/view/384/365>.
- BRASIL, MEC **Parâmetros Curriculares Nacionais: Apresentação de temas transversais, ética/Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília, SEF 2006.
- BRASIL, MEC **Parâmetros Curriculares Nacionais: Apresentação de Referenciais da Educação Infantil**. Secretaria de Educação Infantil. Brasília, SEF 1997.
- BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. São Paulo : Cepeusp, 1995. Santos : Projeto Cooperação, 1997
- BRUHNS, Heloisa Turini Bruhns. **O jogo nas diferentes perspectivas teóricas**. Motriviv, Ano VIII, N° 9 Dezembro/1996, p. 27-43, UFSC, Florianópolis, SC, Brasil. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5654/20446>
- DUSKA, Ronald; WHELAN, Mariellen. **O desenvolvimento moral na idade evolutiva**. um guia a Piaget e Kohlberg. São Paulo: Loyola, 1994.
- ANDRADE, Carlos Drummond. Disponível em <http://pensador.uol.com.br/>. Acesso em 14/02/2016.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** Disponível em [http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto\\_sala\\_de\\_aula.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf).
- GRANDO, Regina Célia. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. Tese de Doutorado. Campinas, SP: 2000.
- HUINZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo -Perspectiva. Disponível em [http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga\\_HomoLudens.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf).
- KAMMI, Constance; DEVRIES, Rheta. **Piaget para a educação pré-escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.
- SCHWARTZ, Shalom; SAGIEL(2000) Valores humanos básicos: seu contexto e estrutura intercultural. In: TAMAIO, Álvaro; A. Tamayo e J. Porto (orgs). **Valores e comportamento nas organizações**. Petrópolis: vozes, 2005.
- VIGOTSKI, Liev Semiomovitch. **A formação social da mente**. São Martins Fontes, 1999.

### **PARTE 3**

#### **PERSPECTIVAS FUTURAS de uma eterna jogadora...**

Sinto-me realizada e contemplada por ter chegado até aqui. A conclusão desse sonho vivido na Universidade de Brasília não acaba agora, pois ser Pedagoga está além dos muros de uma faculdade. Deste modo, pretendo ampliar meus conhecimentos deleitando-me na continuação desse Jogo inédito e emocionante que é a busca pelo saber e realização, já que aqui vivi e revivi momentos enriquecedores que me levaram a grandes aprendizados.

Tenho a intenção, como eterna Jogadora, de passar no concurso da Secretaria de Educação do DF e trabalhar como professora nos anos seguintes, voltando depois para prosseguir e consegui efetivar a proposta desse trabalho na pós-graduação, com uma especialização, mestrado, e quem sabe em um futuro mais distante, efetuar o doutorado na área de educação. Dessa forma, pretendo sempre lutar pela realização dos meus sonhos e acreditar na minha capacidade.

## APÊNDICES

### **Catálogo Jogo 1:**

**Título:** Amigos de Jó em siga o mestre.

**Área:** Ensino Fundamental I.

**Conteúdo:** Música, psicomotricidade, cooperação, autonomia.

**Público Alvo:** Crianças de primeiro ao quinto ano.

**Objetivo:** Fazer com que as crianças brinquem de forma cooperativa e que se movimentem a fim de trabalhar os valores morais, sendo elas construtoras de regras.

**Participantes:** não há limite, no mínimo dois.

**Modo de Jogar:** Os jogadores ensaiarão a música de forma a apreender a letra por completo, para que possam realizar os passos de forma livre. Enquanto cantam a letra vão se movimentando. Para a dança marca-se um círculo ao chão. De acordo com a marcação abaixo:

### **Música com as marcações:**

/Amigos de jó jogavam cachangá (roda para a direita todos com as mãos dadas) /

/Tira (saem do circulo), põem (entram no circulo), deixa ficar (permanecem em cima da linha) /

/Festeiro com festeiro fazem zigue, zigue zá (pulam para direita, pulam para esquerda) /

Depois que fizerem uma vez eles poderão definir em conjunto quais as regras da dança que irão seguir a próxima vez que cantarão. Exemplo: no zigue rodam, no cachangá gritam, e etc.

**Colaboração:** Turma de uma escola do Distrito Federal.

**Material:** Espaço grande para o numero de pessoas e um giz para marcar o círculo.

**Exemplos de utilização e sua importância:** O professor que queira trabalhar a lateralidade, psicomotricidade, alfabetização, entre outras coisas relacionadas ao controle do movimento do corpo das crianças e sua linguagem dentro de um ritmo; encontra aqui uma vasta gama de possibilidades. O jogo aqui foi um instrumento para ajudar o professor para trabalhar valores, como o respeito ao outro e a si mesmo; respeitando o seu espaço e o do outro e cooperando para construção de regras.

**Outras opções de materiais:** O jogo pode ser jogado também com bambolês e cada criança poderá exercer a sua autonomia escolhendo regras.

**Catálogo Jogo 2:**

**Título:** Jogo do Espelho

**Área:** Ensino Fundamental I.

**Conteúdo:** Valores, cooperação, autonomia, psicomotricidade, teatro.

**Público Alvo:** Primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental.

**Objetivo:** Fazer com que as crianças joguem de forma colaborativa entre duplas, movimentando-se conforme a necessidade que os participantes das ações acharem necessário, respeitando o próprio espaço bem como do colega, trabalhando o corpo e a mente para construção de valores.

**Participantes:** Duplas.

**Modo de Jogar:** Os participantes em primeiro momento se dividirão em duplas para que assim colocando-se de frente um para o outro possam realizar movimentos. Dessa forma, em seguida, as duplas escolherão que começará realizando os movimentos (pessoa) e quem imitará (espelho e seu reflexo). As duplas seguiram fazendo movimentos e sons de acordo com suas escolhas.

**Colaboração:** Turma de uma escola pública do distrito federal

**Material:** Espaço para realizar a atividade e o próprio corpo como instrumento.

**Exemplos de utilização:** O professor ou alunos que queiram jogar esse jogo teatral podem trabalhar os valores, como o do respeito e a cooperação de forma a refletirem sobre ações realizadas. Bem como trabalhar a psicomotricidade, alongamento nas aulas de educação física, sons, habilidades sócio motora, cognitiva, emocional, interação com o outro, entre outras formas; basta direcioná-lo para tal feito.