

JOGOS COOPERATIVOS E CRIANÇAS: REFLEXÕES SOBRE UM GRUPO DE PSICOLOGIA DE UM CENTRO DE SAÚDE DE FLORIANÓPOLIS (SC)¹

Recebido em: 10/01/2017

Aceito em: 12/12/2017

Daliana Stephanie Lecuona²
Alcyane Marinho³

Universidade do Estado de Santa Catarina
Florianópolis – SC – Brasil

Juliana de Paula Figueiredo⁴

Universidade Federal de Santa Catarina
Florianópolis – SC – Brasil

Cláudio Sausen Mallmann⁵

Faculdade Energia de Administração e Negócios (FEAN)
Florianópolis – SC – Brasil

RESUMO: Objetivou-se conhecer as atividades promovidas a crianças de um Grupo de Psicologia em um centro de saúde de Florianópolis (SC); oportunizar a vivência de jogos cooperativos e investigar seus desdobramentos na promoção da saúde. Configurou-se como pesquisa de campo, descritivo-exploratória, com abordagem qualitativa, utilizando-se de entrevistas, realizadas após três encontros para vivência dos jogos cooperativos, além da visita a um espaço lúdico interativo. Participaram sete crianças e a profissional responsável pelo grupo. Os resultados apontam a aceitabilidade dos jogos cooperativos pelos investigados, os quais podem possibilitar uma percepção de mudança em seus comportamentos e ações com relação a si mesmas e aos outros. Salienta-se o repensar sobre as estratégias com o “cuidado”, promovendo por meio da humanização efetiva, a possibilidade de uma atenção plena, para além das necessidades biológicas.

PALAVRAS CHAVE: Humanização da Assistência. Jogos e Brinquedos. Criança.

¹ Os autores agradecem ao CNPq pelo auxílio financeiro concedido sob forma de bolsa de iniciação científica (2016).

² Profissional de Educação Física e mestranda do Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano pela Universidade do Estado de Santa Catarina.

³ Docente da Universidade do Estado de Santa Catarina e do Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina.

⁴ Discente do Programa de Pós-graduação em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina.

⁵ Docente da Faculdade Energia de Administração e Negócios.

**COOPERATIVE GAMES AND CHILDREN: REFLECTIONS ON A
PSYCHOLOGY GROUP OF A FLORIANÓPOLIS HEALTH CENTER (SC)**

ABSTRACT: The current study aim to understand the activities promoted for children of a psychology group in a health center of Florianópolis (SC); offer the experience of cooperative games and investigate the consequences on health promotion. This field research has configured itself as a descriptive-exploratory study with a qualitative approach, using interviews, carried out after three meetings to experience of cooperative games, in addition to a visit in an interactive play area. Participated in this research seven children and the professional responsible for the group. The results indicate the acceptability of cooperative games for the investigated, which can enable a perception of change in their behaviors and actions in relation to themselves and others. In this regard is necessary to rethink about strategies with the "care", which will promote, through the effective humanization, the possibility of a full treatment to supply not only their biological needs.

KEYWORDS: Humanization of Assistance. Play and Playthings. Child.

Introdução

Competir é uma ação possível de ser verificada nas relações sociais desde os primórdios. Com o avanço da sociedade moderna, a competição teve seu foco alterado, não se restringindo apenas à conquista da companheira, mas também, às relações de trabalho, entre outras; contudo, tornou-se ainda mais forte, onde, para se obter sucesso, deve-se sobressair. Na vida atual, conflituosa e contraditória, em que vencer e se destacar no trabalho, por exemplo, são regras a serem cumpridas, valores como companheirismo, altruísmo, cooperação e confiança foram secundarizados. Esse comportamento é observado não apenas na população adulta, mas em crianças de diversas idades, as quais convivem em ambientes fomentadores da competição, como as aulas de Educação Física, responsáveis pelo ensino de modalidades competitivas, na maioria das vezes, como futebol, vôlei, handebol, entre outras (CORREIA, 2006).

Os jogos cooperativos têm como pretensão redirecionar os olhares para esta realidade, visando transformar o modo de convivência, as barreiras em pontes e a forma

de tratamento de seus praticantes, de adversários em solidários. De acordo com os autores Brotto (2001); Soler (2003) e Amaral (2004), o objetivo dos jogos cooperativos é promover a convivência, procurando atingir metas mutuamente aceitáveis, em que se joga para superar desafios e não para derrotar os outros. Uma prática que propõe aperfeiçoar as capacidades e as habilidades de cada indivíduo, contudo, utilizando-as para o alcance de um objetivo comum. Da mesma forma que é possível aprender a ser competitivo, muito possivelmente pode-se aprender a ter comportamentos cooperativos.

De acordo com Gomes (2014), o lazer se constitui como necessidade humana e dimensão cultural estruturada em três elementos essenciais e interligados: a ludicidade, entendida como condição inerente ao ser humano, construída culturalmente por meio da interação do sujeito com o processo vivido, de modo a estimular sensações e emoções; as manifestações culturais, prezando pela vivência da cultura, podendo assumir múltiplos significados; e o tempo/espaço social, compreendido como a interação da sociedade com a natureza. Nesse âmbito, os jogos cooperativos podem estar incluídos entre as vivências possíveis no lazer, dentre outras, como: festas, celebrações, jogos, brincadeiras, músicas, teatro, práticas corporais, artesanato, literatura e conversa, as quais podem estar relacionadas ludicamente por meio da sociabilidade.

Sendo assim, a diversidade de oportunidades de vivências no lazer, exposta por Gomes (2014), dimensiona as possibilidades de exploração do mesmo no contexto da saúde, especialmente referindo-se à atenção primária e na promoção da saúde, considerando as diversas possibilidades de atividades nesse cenário, a exemplo dos jogos cooperativos, aqui focalizados. Neste contexto, o lazer, segundo Marcellino (2012), para além dos aspectos de divertimento e descanso, pode contribuir para o desenvolvimento pessoal e social por intermédio do contato e da reflexão sobre o outro

e o meio. Complementarmente, ainda de acordo com este autor, pode-se constituir como um duplo aspecto educativo, ou seja, o lazer como veículo e como objeto da educação, ou, em outras palavras, a educação para e pelo lazer, reforçando, assim, a importância dos jogos cooperativos como uma possibilidade educativa, em diferentes realidades.

Autores como Casey e Goodyear (2015) e Fonseca e Silva (2013) destacam o potencial educativo dos jogos cooperativos, no entanto, especula-se que sua apropriação para outros fins também possa ser pertinente. Um local possível para sua aplicabilidade se refere aos centros de saúde, locais os quais, de maneira geral, deveriam se preocupar com a totalidade dos seres humanos, visando à prevenção e a promoção da saúde.

Assim como existem propostas de promoção e investigação de ações humanizantes em hospitais (PINTO; GOMES, 2016; DANTAS *et al.*, 2014), no âmbito da atenção básica, há uma proposta que se refere ao HumanizaSUS. Trata-se de uma política de humanização da atenção e gestão em saúde, a qual se fundamenta, conforme Brasil (2008), nas inter-relações entre profissionais, com troca e construção de saberes por meio do diálogo; trabalho em equipe de forma multiprofissional, com foco na interdisciplinaridade e reflexão sobre as necessidades do indivíduo como ser completo, independentemente de sua função social, seja ele profissional ou usuário do sistema.

Com o intuito de minimizar situações como a encontrada no estudo de Coriolano-Marinus *et al.* (2015), onde ainda é possível verificar a presença das relações de poder entre os trabalhadores de saúde e a população assistida, a qual se considera apenas carente de cuidados, e ao mesmo tempo, não participa ativamente da gestão de seu autocuidado. Tal processo deve ser pensado de maneira ao usuário trabalhar ativamente na dinâmica do cuidado e das questões decisórias do processo de saúde,

inclusive ao se tratar da avaliação das práticas oferecidas no âmbito da saúde coletiva (OLIVEIRA *et al.*, 2015).

Neste contexto, o discurso de promoção à saúde visa valorizar as ações integradas e as intervenções nos determinantes sociais durante este processo (FURTADO; SZAPIRO, 2016). Nesta perspectiva, Moreira *et al.* (2015) citam que o processo de produção de saúde é realizado por seres humanos, os quais apresentam suas necessidades e fragilidades. Condições de trabalho desfavoráveis, as quais desvalorizam as ambições dos trabalhadores, que acendem o tecnicismo e a burocracia, desqualificam o cuidado e, conseqüentemente, a humanização das práticas. Com isso, para efetivar uma prática para além do modelo biomédico é necessário alterar o cotidiano do trabalho em saúde e as concepções dos profissionais a respeito dos modos de produção da saúde (SCHERER *et al.*, 2016).

A humanização busca, ainda, promover intervenções mais condizentes com a situação em que o indivíduo se encontra no momento, como o tratamento em grupos existentes nos centros de saúde, os quais objetivam a promoção de saúde ao se preocuparem em atender demandas físicas, biológicas, mentais e sociais (SOUZA MENDES, 2014). Dentre eles, estão os grupos de tabagismo, psicologia para adultos, grupos de atividade física e alongamento, arteterapia, danças circulares, yoga, entre outros. Contudo, a maioria dessas propostas é direcionada ao público adulto ou idoso e pouco tem sido explorado sobre as medidas preventivas utilizadas com o público infantil em tal contexto.

Diante destas considerações, surgem alguns questionamentos: quais ações têm sido promovidas, no interior de um centro de saúde em Florianópolis, capazes de auxiliar efetivamente no processo de humanização? Quais têm sido as formas de

prevenção e tratamento, neste centro de saúde, relacionadas ao público infantil? Os jogos cooperativos podem contribuir para a melhoria do tratamento das crianças? Partindo destas inquietações, este artigo teve como objetivos conhecer as atividades promovidas a crianças participantes de um grupo de Psicologia em um centro de saúde de Florianópolis (SC); oportunizar a vivência de jogos cooperativos para esta população e investigar a influência destes tipos de jogos e seus desdobramentos na promoção de saúde das crianças participantes.

Métodos

Trata-se de uma investigação de campo, configurando-se como descritivo-exploratória, com abordagem qualitativa dos dados. Conforme Gil (2002), a pesquisa do tipo descritiva delinea detalhadamente as características do objeto de estudo, apresentando pormenorizadamente os fenômenos. De acordo com Minayo (2013), ao trabalhar desta maneira, com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, dá lugar à intuição, exploração e subjetivismo, aprofundando-se nos significados das ações e relações humanas, uma vez que não se baseia em um critério numérico para garantir sua representatividade, como em estudos quantitativos. Por sua vez, a pesquisa qualitativa responde questões particulares, preocupando-se com a realidade que não pode ser quantificada.

Este estudo faz parte de um projeto de pesquisa mais amplo intitulado “Possibilidades lúdicas em instituições de saúde de Florianópolis (SC)”, o qual possui aprovação pela Chamada Universal do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI) / Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), nº. 14/2013 (faixa A; nº do processo 474379/2013-2). Esta pesquisa também foi submetida

e aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos (CEPSH), sob o número do processo 916.511.

Participantes

Foram convidados a participar voluntariamente deste estudo, conforme interesse e disponibilidade, sete crianças, participantes do Grupo de Psicologia de um centro de saúde de Florianópolis (SC), e a profissional responsável por este grupo. Os participantes caracterizam-se por crianças de oito a doze anos, passadas anteriormente pelo processo de matriciamento, o qual é feito, inicialmente, por um integrante da Equipe de Saúde da Família e, quando verificada a necessidade, a psicóloga emite o seu parecer encaminhando ao grupo de pais e cuidadores, momento em que conversam com a família para entender as demandas daquela criança.

Ao verificar a possível contribuição do grupo no plano terapêutico da criança, e ao perceber que as mesmas relataram algum sofrimento psíquico, como tristeza, baixa autoestima, dificuldade de socialização e vínculo afetivo, agressividade, conflito com familiares e colegas, alteração no apetite, sono, diminuição no rendimento escolar, entre outros, a psicóloga realiza o convite e a indicação para o acompanhamento das atividades. Essa demanda se dá por meio da escola, do conselho tutelar ou por uma necessidade dos responsáveis ao verificar determinada carência no desenvolvimento psicossocial de seu filho.

O grupo investigado pode ser situado no contexto do lazer, devido, especialmente, ao fato de não existir a obrigatoriedade da participação ou ao comparecimento às atividades propostas. As crianças eram instruídas, pelas instituições supracitadas, a participar do grupo, contudo, a relação de permanência ao mesmo dava-

se mediante acordos entre a criança e seus responsáveis. Além disso, por meio das observações realizadas, foi possível perceber que as crianças entendiam o momento do encontro como uma oportunidade para brincar, divertir-se, por meio de atividades lúdicas, ainda que o objetivo genuíno fosse o tratamento psicológico coletivo.

As atividades davam-se às quartas-feiras das 15h30min às 17h, no auditório do centro de saúde. O grupo apresentava como objetivos promover ferramentas para o fortalecimento interno e emocional das crianças; proporcionar um local no qual pudessem falar sobre suas inquietações e dificuldades; compreender as necessidades de si e do outro e, conseqüentemente, aprender a lidar melhor com os desafios e conflitos, bem como reconhecerem potenciais e limitações, tanto individuais, quanto grupais.

Os critérios de inclusão das crianças na pesquisa foram o tempo que estão no projeto (de, no mínimo, um mês) e a frequência (comparecimento aos encontros), bem como aceitarem participar voluntariamente da pesquisa por meio da assinatura do Termo de Assentimento, concomitantemente à assinatura do Termo de Consentimento pelos pais ou responsáveis. O critério de exclusão utilizado foi o não comparecimento em, no mínimo, dois encontros mensais. A responsável pelo grupo, da mesma forma, assinou o Termo de Consentimento. Todos os participantes assinaram, ainda, um Termo de Consentimento para Fotografias, Vídeos e Gravações.

Instrumentos de Coleta de Dados

Foram utilizados como instrumentos de coleta de dados uma matriz de observação sistemática, a qual foi composta pelas seguintes dimensões e indicadores: atividades lúdicas (jogos, brincadeiras, oficinas e leituras); formas de apropriação da responsável (veículo, objeto e método); resultados (positivos e negativos) e forma de

apropriação dos integrantes. Ademais, utilizaram-se dois roteiros de entrevistas semiestruturadas (SEVERINO, 1992), os quais foram aplicados à responsável pelo grupo e às crianças. Como método de registro de dados foi utilizado um gravador de áudio e um diário de campo, seguindo as orientações de Thomas e Nelson (2002). As entrevistas utilizadas tiveram roteiros semiestruturados contendo 21 perguntas à responsável e 13 para as crianças, além dos dados de identificação. À responsável, as perguntas contemplaram as seguintes dimensões: conhecimento e utilização de jogos cooperativos e resultados. Às crianças, as dimensões foram: satisfação pessoal; conhecimento preliminar; resultados e significados atribuídos ao grupo.

Procedimentos de Coleta de Dados

A coleta de dados foi iniciada após encontros com a responsável pelo grupo com o intuito de apresentar a proposta, seus objetivos e o desenvolvimento das atividades. Após esta etapa e algumas observações preliminares do grupo, foram convidados a integrar a pesquisa as crianças que atendiam aos critérios de inclusão. Mediante anuência da responsável, bem como a assinatura dos termos éticos, passou-se a observar as atividades desenvolvidas.

A técnica de observação sistemática foi aplicada no grupo em cinco encontros durante um mês e meio (7h30min). Após as observações, foi apresentada a proposta de intervenção com jogos cooperativos. Essa proposta deu-se em forma de gincana, a qual foi composta por um encontro diagnóstico, três encontros para a prática de jogos cooperativos e, como finalização, ao ser atingido determinado somatório de pontos, as crianças foram agraciadas com a visita a um espaço lúdico interativo, especializado em diferentes tipos de jogos, localizado em Florianópolis (SC).

Intervenções Práticas

Para o desenvolvimento deste estudo, foram previstas quatro intervenções práticas, em datas diferentes, no mês de novembro de 2015 envolvendo as diversas atividades com jogos cooperativos, a saber: jogos de tabuleiro, dinâmicas grupais, construções coletivas e desafios individuais conduzidos pela pesquisadora. Antes das práticas propriamente ditas, as crianças recebiam instruções necessárias sobre o funcionamento do período de envolvimento com os jogos, e foram convidadas a criar um mural, o qual norteou o funcionamento das quatro semanas de prática com os jogos cooperativos. Este recurso permitiu que as crianças participassem do processo criativo dos jogos e apresentassem sugestões de atividades diversas.

As atividades propostas foram realizadas no auditório do centro de saúde e foram divididas da seguinte forma: todas as semanas, antes de cada atividade, uma das crianças retirava de uma caixa, denominada “caixinha do desafio”, a meta a ser atingida no dia. Palavras como altruísmo, elogio e gentileza foram trabalhadas com as crianças. Ao retirar o desafio do dia, era questionado se sabiam o significado da palavra e era apresentado o desafio, como por exemplo: ao elogiar o colega espontaneamente, três vezes, o grupo somava cinco pontos.

No primeiro encontro, além da criação do mural, foram especificadas as metas e pontuações, procedidas por uma contação de história com abordagem cooperativa. Nesse dia, ainda, foram discutidas e definidas as regras de conduta das crianças frente à metodologia selecionada para a condução das atividades. Por sua vez, um desafio da categoria espacial, estilo Tangram (jogo que consiste na formação de figuras e desenhos por meio de sete peças), foi entregue para cada participante com o intuito de serem resolvidos na semana seguinte.

No segundo encontro foram realizadas atividades com jogos de tabuleiro (Jenga, Quarto, Tchuka) adaptados à metodologia cooperativa. Outro desafio foi entregue às crianças, dessa vez, da categoria de laçada. A cada desafio resolvido, a equipe somava pontos e, caso a criança soubesse ensinar às outras como resolvê-lo, mais pontos eram somados.

No terceiro encontro foram abordadas dinâmicas grupais e uma proposta em forma de circuito, no qual foram realizadas três atividades cooperativas: eco-nome, copo equilibrista e dança-da-cadeira. Ainda, nesse dia, deu-se a contagem de pontos. O grupo deveria somar 100 pontos para visitar o espaço lúdico, tendo essa meta sido concretizada.

No quarto encontro, sendo este o último, após alcançarem tal pontuação as crianças conquistaram a oportunidade de visitar um espaço lúdico interativo, localizado em Florianópolis (SC), com o objetivo de interagir com o ambiente em suas diversas possibilidades de jogos e desafios cooperativos que o mesmo apresentava. Realizaram-se atividades cooperativas escolhidas pelas crianças, além da vivência dos jogos gigantes, totalizando 10h de convívio direto com a proposta cooperativa, sendo 6h no centro de saúde e 4h no espaço de interações lúdicas. A visita deu-se com autorização prévia dos pais e foi guiada pela responsável do grupo, em conjunto com a pesquisadora principal deste presente estudo.

Após os quatro encontros, a responsável e as crianças foram convidadas a responder uma entrevista semiestruturada. Nesta oportunidade, os voluntários receberam informações sobre os objetivos da pesquisa, o destino dos dados obtidos, a preservação da sua identidade (em que teriam seus nomes substituídos por nomes fictícios), dentre outras questões. As entrevistas foram previamente agendadas e

ocorreram em dias e horários escolhidos pelos participantes, no auditório do centro de saúde, onde estavam sendo desenvolvidas as atividades do grupo. As entrevistas foram registradas por meio de um gravador de áudio e, posteriormente, transcritas na íntegra (tempo total de 17h para registro e transcrição).

Análise dos Dados

As informações coletadas foram analisadas por meio de elementos da Técnica de Análise de Conteúdo, seguindo as orientações de Bardin (2009). Trata-se de um conjunto de técnicas de análise das comunicações, realizada por meio de procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens. Tal técnica permite a obtenção de indicadores que possibilitem a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção destas mensagens. Com base nos dados coletados foram elaboradas três categorias de análise: concepção de lúdico; conhecimento e utilização dos jogos cooperativos; desdobramentos a partir dos jogos cooperativos. Para facilitar a realização das etapas descritas, os dados foram organizados no *software* NVivo, versão 11.0.

Resultados e Discussão

No que diz respeito à primeira categoria de análise, intitulada concepção de lúdico, inicialmente buscou-se diagnosticar as atividades desenvolvidas no grupo e se familiarizar com seus atores, para, em seguida, indagar a responsável a compreensão deste elemento e como as crianças o percebiam nas dinâmicas propostas.

Por meio das observações dos encontros, verificou-se que os mesmos se davam da seguinte forma: as crianças encontravam a profissional no auditório do centro de

saúde e, em um primeiro momento, sentavam em roda para discutir como havia sido a semana e o que haviam feito durante aqueles dias. Em alguns encontros a responsável solicitava que as crianças se apresentassem aos demais e questionava aos mesmos se sabiam o motivo de sua participação no grupo e se gostavam das atividades. Ao finalizar a roda de conversa, a responsável propunha a intervenção do dia, como atividades com origami, desenhos (os quais relacionavam a autoimagem atual com projeções futuras), mandalas, jogos de tabuleiro e atividades livres (que, nesse caso, as crianças optavam por brincar no pátio do centro de saúde de pega-pega, subir em árvores, pique-esconde, sendo sempre nos dez minutos finais do encontro).

Neste sentido, foi possível verificar o caráter lúdico das atividades propostas pela responsável, uma vez que, por meio da socialização e do compartilhamento de vivências individuais, as crianças cresciam juntas, sem caracterizar uma proposta engessada, mas, sim, dando oportunidades às mesmas para se expressarem, opinarem e proporem atividades. Justamente nessa perspectiva que se pode confirmar o potencial dos jogos cooperativos para enriquecer a dinâmica do grupo, tendo em vista a visualização de atitudes agressivas e competitivas entre os participantes.

O lúdico, em inúmeros contextos, é objeto de estudo de diversos pesquisadores, os quais discutem a interpretação deste fenômeno (HUIZINGA, 1993; MARCELLINO, 1999; CAILLOIS, 1990; SANTIN, 1996). Como fazem Huizinga (1993) e Caillois (1990), que, ao buscarem conceituar o jogo, apresentam possibilidades interpretativas do lúdico, abordando terminologias como diversão, prazer, atividade não séria, atividade livre, manifestação cultural, entre outras.

Neste contexto, este estudo, ao se basear nestes autores, entende o componente lúdico para além de um conjunto de atividades ou um rol de qualidades idealizadas:

prazer, espontaneidade, criatividade, diversão, sonho, alegria ou imediatismo. O mesmo está sendo considerado o *ânima* do prazer improdutivo, isto é, aquilo que move ou alimenta o jogar, o brincar, o festar e outras atividades pontuadas pelo fim em si mesmas.

Nesta direção, as crianças, embora não tenham conceituado o termo lúdico, entendem que as atividades realizadas no grupo carregam algumas características intrínsecas a este. Na Tabela 1 podem ser observados os significados atribuídos pelas crianças às relações com a prática de jogos cooperativos proporcionada pela pesquisadora durante os encontros do grupo.

Tabela 1 - Significados atribuídos aos jogos cooperativos realizados no grupo durante quatro encontros

Significados atribuídos	Frequência
Divertido	4
Legal	4
Bacana	1
Maneiro	1
Muito show	1
Animação/ânimo	2
Engraçado	1
Ocupacional	1
Muito cooperativo	1
Não informou	1

Fonte: A autoria própria (2015).

O número de atribuições foi maior que a quantidade de crianças participantes da pesquisa devido ao fato de cada uma delas poder citar até três palavras. Uma das crianças citou a palavra diversão três vezes e outra não citou nenhuma palavra.

No que diz respeito à segunda categoria de análise, relacionada aos conhecimentos prévios e à utilização dos jogos cooperativos, a responsável Alice apresentou ciência sobre os mesmos, porém, observou sua não utilização nas práticas

com as crianças, justificando o fato de o grupo ter enfoque terapêutico. Contudo, a profissional demonstrou interesse na proposta abordada pela utilização de tais jogos, bem como a forma de aplicação e mediação. Afirmação passível de visualização em sua fala:

[...] algumas atividades que a gente tinha feito. Uma delas era o Jenga, aquela torre, mas a forma como você colocou foi bem diferente. Não foi um ganhador, mas uma tarefa de grupo mesmo, tarefa enquanto objetivo comum. Isso foi bem interessante. Eles comemoravam juntos, se frustravam juntos. (Alice, responsável pelo grupo, 37 anos, 09/12/2015).

Também se pode perceber, em suas afirmações, a possibilidade de utilização dos jogos cooperativos como forma de atividade integradora a ser realizada em um primeiro momento com o grupo, fomentando a inter-relação das crianças, tornando o grupo mais unido e centrado, para dar continuidade às atividades de cunho psicológico, além de trabalhar as demandas psicossociais dos participantes. Contudo, é possível verificar que Alice acredita no potencial e na completude dos jogos cooperativos ao afirmar que “[...] daria para utilizá-los como uma ferramenta dentro de toda a proposta, apesar de acreditar que ele, por si só, seja bem completo [...]” (Responsável, 37 anos, 09/12/2015).

O fato de não utilizar os jogos cooperativos como metodologia nas atividades em grupo repete-se em situações da educação física escolar, nas quais é dedicada uma quantidade maior de tempo para a prática de jogos que fomentam a competição, como futebol, vôlei, basquete e demais modalidades esportivas. Relação esta discutida nos estudos de Bassani; Torri e Vaz (2003) e Torri; Albino e Vaz (2007), autores que apresentam a constante valorização e promoção da competição pelos professores condutores das atividades esportivas escolares, salientando a comparação entre o desempenho de meninas e meninos, exaltando um modelo de rendimento e valentia a ser seguido.

Esta valorização da competição na sociedade também é evidenciada no estudo de Zhao (2016), no qual se pode verificar o fomento de tal comportamento, por meio de ações governamentais, na China. Embora haja, de acordo com este autor, um movimento contrário defendido pelas ações sociais e educadores em busca de tornar a sociedade chinesa igual, justa e humana para todos que a compõem.

Em uma pesquisa, Palmieri e Branco (2007) analisaram o cunho das atividades realizadas no ambiente de duas pré-escolas do Paraná (PR), durante 15 horas de acompanhamento com cada instituição. Os autores verificaram que as atividades individuais e as atividades individuais interagindo somente com a professora totalizaram 51,62% do tempo dedicados às atividades da pré-escola 1, enquanto para a pré-escola 2 a porcentagem foi de 45,19%. Houve, também, menos competição (8,03%) em comparação à pré-escola 2, demonstrando 15,77% do tempo dedicado às atividades competitivas. As atividades de cooperação na pré-escola 2 (4,02%) e na pré-escola 1 (4,75%), coincidentemente, duraram períodos equivalentes de tempo. Pode-se notar a quase ausência de atividades estruturadas para as crianças interagirem cooperativamente em ambas as instituições, quando se leva em consideração os índices supramencionados.

Tal realidade pôde ser verificada quando as crianças participantes do grupo de psicologia infantil foram questionadas se possuíam algum contato prévio com jogos cooperativos, em ambiente escolar ou em outros contextos. Das sete crianças, seis reportaram nenhum contato anterior com tal proposta. Cristian, a única criança a ter praticado, trouxe o contexto escolar, como se pode notar em seu relato, demonstrando a possibilidade da utilização da cooperação em tal ambiente:

Nas minhas escolas antigas a gente sempre brincava. Uma vez nós brincamos de pega-pega de cooperação. Uma pessoa pegava e todos davam as mãos, girava uma vez, parava no lugar, pegava e todo mundo saía. Era assim que a gente se descongelava.

Pesquisadora: Você brincou deste jogo na escola?

Sim, e brinquei com milhares, por exemplo, arrumar a sala. Fizemos um jogo que um pegava a pá, outro a vassoura e a gente ia fazendo, limpando a sala”. (Cristian, 9 anos, 08/12/2015).

Nessa perspectiva, a vivência dos jogos cooperativos no contexto educativo pode trazer inúmeros benefícios aos alunos, conforme apresentam Casey e Goodyear (2015) e Bensikaddour *et al.* (2015), tais como aumento da autoconfiança, autoestima, melhora no relacionamento com os demais colegas, diminuição da exclusão nas atividades, maior motivação e envolvimento para realizar determinadas tarefas e união do grupo, também sendo visualizados estes aspectos positivos em intervenções para crianças com deficiência (ANDRÉ; DENEUVE; LOUVET, 2011). Estas características estão intimamente atreladas aos jogos cooperativos, assim como discute Brotto (2001), autor que apresenta como principais características de tal metodologia a existência de uma meta, na qual todos são igualmente responsáveis em atingi-la, sem fins mutuamente exclusivos, mas onde se joga para superar desafios e não para vencer o outro.

Os jogos cooperativos são delineados para diminuir a pressão competitiva e a necessidade de comportamento destrutivo, de modo que se possa considerar o outro como parceiro, um solidário, ao invés de tê-lo como adversário. Além de reforçar a confiança pessoal e interpessoal, além de influenciar comportamentos como integração, espontaneidade, alegria, aceitação e vontade de continuar jogando juntos (BROTTO, 2001).

Nesta direção, Amaral (2004) destaca a possibilidade de os jogos cooperativos servirem para aproveitar as capacidades, as qualidades ou as habilidades de cada um e

aplicá-las em um grupo, usufruindo daquilo que cada jogador tem a oferecer. O autor, ainda, analisa novas formas de jogar, propostas por tal metodologia, as quais podem contribuir para a diminuição da agressividade, promovendo atitudes de solidariedade, sensibilidade, comunicação e alegria. Esses benefícios corroboram com o intuito inicial em contribuir para a diminuição dos comportamentos agressivos das crianças participantes do grupo, previamente visualizados durante a etapa de observação.

Ao se referir à terceira categoria de análise, desdobramentos a partir dos jogos cooperativos, quando indagado à Alice, responsável pelo grupo, se havia percebido diferença na forma de tratamento entre as crianças após a prática com os jogos cooperativos, a mesma respondeu:

Eu acho que ajuda a centrar o grupo, a eles se perceberem, se identificarem mais com o grupo. Mas, na verdade, eles também tiveram motivação para fazer (as atividades), deu mais foco, só que o grupo ficou com crise de identidade. Não dava para saber se era um grupo terapêutico ou se era um grupo de jogos. Porque tem objetivos bem diferentes, um é mais falar sobre o sofrimento de cada um, já o outro é mais para trabalhar a interação, a cooperação, a percepção do grupo, do outro. Mas foi bem válido. (Responsável, 37 anos, 09/12/2015).

Alice ainda ressalta: “[...] o que nós podemos perceber foi na atuação deles mesmos, enquanto grupo, eles se prontificaram muito em ajudar.” (Responsável, 37 anos, 09/12/2015). A mesma pergunta foi feita às crianças, sendo possível observar as respostas na (TABELA 2).

Tabela 2 - Diferenças gerais encontradas após a prática com jogos cooperativos

	Diferenças	Frequência
Percebe diferença (no que)	Obediência	5
	Tentar resolver os problemas	
	Diminuição da violência	
	Diminuição das brigas	
	Mais calma	
	Mais tranquilidade	
Não percebe diferença		2

Fonte: Autoria própria (2015).

Uma das diferenças percebidas vale a pena ser destacada, em que uma das crianças diz “tentar resolver os problemas”. Na situação em questão a criança resolveu o problema do jogo, contudo, a função primordial do grupo era auxiliá-los a resolver conflitos diários com relação a eles e ao universo que os cercavam, assim como a própria responsável destaca. Embora a mesma considere que os objetivos dos jogos cooperativos diferem da proposta do grupo, pode-se visualizar outra perspectiva: se a criança começa a se perceber capaz de resolver seus problemas, mesmo na dimensão dos jogos, existe a possibilidade dela ter autoconfiança para a resolução de problemas em demais situações. Nesse contexto, acredita-se que os jogos cooperativos possam contribuir com a função de transposição de resultados do imaginário para a vida real e cotidiana.

Algumas diferenças trazidas pelas crianças, após a prática com os jogos cooperativos, assemelharam-se às respostas quando indagadas sobre a percepção de mudança no seu comportamento perante aos colegas de grupo e à profissional, tais como: ser mais paciente, colocar-se no lugar do outro, tratar o outro melhor, ser menos envergonhado, menos violento, além de fazer mais amigos. Duas crianças relataram não haver percebido mudanças em seu comportamento.

Uma delas foi Samuel (12 anos, 3/12/2015), que, no último encontro com os jogos cooperativos, apresentou uma atitude individualista questionada por seus colegas. Ao iniciarem a prática do jogo gigante “Jenga”, Samuel estava envolvido com outra atividade e, ao ser chamado para compartilhar a experiência com os demais, o mesmo não quis esperar sua vez e reclamou por ser o último a jogar. Seus colegas explicaram que haviam formado a ordem dos jogadores, com isso ele deveria ser o último. Samuel

não se mostrou feliz com a decisão de seus amigos e reclamou de tal atitude. Alice explicou os motivos pelos quais ele seria o último e a criança aceitou.

Além disso, na Tabela 3, pode ser observada a percepção das crianças quanto à diferença na forma como o outro se remetia a ela ou aos demais colegas.

Tabela 3 - Diferenças na forma de tratamento dos colegas em relação à criança ou aos demais integrantes após os jogos cooperativos

	Diferenças	Frequência
Percebe diferença	Menor incidência de brigas Diminuição da violência Maior trabalho em equipe	4
Não percebe diferença		2
Não respondeu		1

Fonte: Autoria própria (2015).

Alice, ao ser questionada se havia sentido alteração na forma de tratamento das crianças em relação a ela, trouxe o fato de as atividades terem se dado por um período curto de tempo, o que fez com que ela não pudesse perceber diretamente essa mudança. Corroboram com essa perspectiva os autores Casey e Goodyear (2015), ao apontarem a necessidade de propostas pedagógicas, relacionadas aos jogos cooperativos, serem desenvolvidas ao longo de anos e não apenas semanas, para que possam haver resultados mais significativos.

Contudo a responsável apresenta algumas contribuições sentidas durante esse período:

Eu tenho a impressão de que se fosse um projeto mais longo, de mais tempo, ficaria mais nítido. Mas o que nós podemos perceber foi na atuação deles, enquanto grupo, de se prontificarem muito em ajudar. Mas comigo não, não senti diretamente, muito pouco tempo. Acredito que se fosse mais [tempo], com certeza (Responsável, 37 anos, 09/12/2015).

Contudo, Alice acredita no potencial modificador dos jogos cooperativos quando se trata da sua influência na convivência das crianças, o que pode ser verificado em sua fala:

Acredito sim, até porque eu tenho um filho que estuda em uma escola e a professora trabalha muito em cima do grupo e dá para ver bem a diferença, tanto meu filho, quanto as outras crianças, quando ingressaram e ao final do ano. Não sei se ela aderiu ao nome de jogos cooperativos, mas ela trabalha muito a cooperação entre eles.

Pesquisadora: Dentro da própria turma?

Isso, ela sempre fala deles enquanto grupo. É um valor. Ela falou desde o início do ano que ela trabalhava dessa forma e o resultado foi muito nítido. (Responsável, 37 anos, 09/12/2015).

Abrahão (2004) traz contribuições salientando que, para uma convivência pacífica, faz-se necessário o respeito pelas divergências de opiniões, as quais podem promover uma convergência ativa, relacionada à grandiosidade do ser humano, de forma plena. Segundo Gomes (2012), nos jogos cooperativos os alunos podem aprender a discutir estas situações com amorosidade, sem que ninguém se exalte, aprendendo a lidar com o ponto de vista do outro. Além de os jogos cooperativos permitirem a promoção da autoestima e estimularem a convivência, podendo possibilitar a prevenção dos problemas sociais (BRITO; CAMPOS; ROMANATTO, 2014).

No contexto da saúde, Lima e Santos (2015) destacam o potencial do lúdico, o qual pode auxiliar na promoção de benefícios para o processo do cuidar de crianças em período de hospitalização, proporcionando, especialmente, alegria, contentamento, sensação de distração, confiança, tranquilidade, segurança e interação entre os sujeitos envolvidos, perfazendo, assim, os objetivos de recriar, estimular, socializar e cumprir sua função terapêutica, conforme apontado pelas crianças investigadas no estudo desenvolvido. Desta forma, segundo as autoras, é responsabilidade do profissional

detectar o momento oportuno de desenvolver as atividades lúdicas, bem como traçar os objetivos conforme a individualidade e a necessidade dos pacientes. Nesse sentido, o jogo cooperativo pode intensificar ainda mais esses resultados, diante dos benefícios traçados e uma vez que eles podem e devem ser planejados conforme a demanda do público em questão.

Embora os jogos cooperativos preconizem tais aprendizados e contribuições, supracitadas por diversos autores, isso não acontece na prática mecânica e imediatamente ao ser proposta tal metodologia. Durante as intervenções com as crianças do grupo de psicologia infantil situações como empurrões, xingamentos e outras demonstrações de violência contra os colegas puderam ser visualizadas. Um exemplo disso foi no segundo encontro, em que as crianças foram convidadas a jogar “Jenga” cooperativamente. No decorrer da atividade, Samuel afirmou que a torre iria cair e Geraldo (10 anos, 4/12/2015) o manda “calar a boca”. No mesmo instante, Alice (37 anos, 4/12/2015) questiona tal atitude e sugere que a criança pense em outra forma de pedir ao colega que faça silêncio. Situações violentas, as quais exigiam certa intervenção da responsável, também foram verificadas durante o período das observações, tendo sido resolvidas com diálogo e demonstrações de resoluções alternativas aos problemas que surgiam.

Conforme inserida e aceita a proposta da cooperação, a visão das crianças sobre o outro apresentou um novo significado. Ao ser analisada criticamente, a metodologia da competição poderia ter contribuído, a sua maneira, no aprendizado de alguns aspectos propostos em tal contexto.

Existem situações em que a intenção de melhorar o convívio por meio dos jogos cooperativos não é atingida. Como exemplo, pode-se citar Barroso (2016) discutindo

sobre a participação de crianças do ensino fundamental na prática do jogo de “amarelinha cooperativa”. Durante a atividade por ela desenvolvida, desde o momento de formar as duplas, até a prática em si, as crianças apresentaram comportamentos competitivos e alguns episódios de violência foram visualizados. A pesquisadora mostrou a possibilidade da tomada de algumas decisões inadequadas como a imposição das duplas, o que poderia ter prejudicado a prática.

A mesma situação foi verificada quando aplicada a “dança da cadeira cooperativa”, em que algumas crianças apresentaram comportamento violento, apesar de terem relatado gostar dessa prática. Contudo, embora o objetivo não seja apenas vencer o jogo, a competição é uma ferramenta pedagógica que pode ser utilizada positivamente.

Hirama e Montagner (2009) colaboram com tal visão ao questionarem a contribuição da competição quando analisado um campeonato e os valores que o mesmo poderia proporcionar aos seus jogadores, como trabalho em equipe, superação das frustrações, humildade, esforço para superar os limites individuais e coletivos. Situações as quais surgem apenas em um ambiente fomentador da competição. Entretanto, para que a competição atinja esses objetivos, é necessária a mediação por parte dos professores ou responsáveis pela partida, fazendo com que os personagens do jogo se atentem a tais necessidades e não deixem aflorar apenas a vontade de vencer a todo e qualquer custo.

Nesta direção, discussões envolvendo o “cuidado” são importantes, uma vez que reflexões sobre a conduta do mediador, relacionadas às tomadas de decisão sobre qual abordagem seguir, de acordo com o perfil do grupo, fazem a diferença no contexto do processo de mediação, em particular, atendo-se ao centro de saúde investigado. A

palavra cuidado, em sua origem, possui inúmeros sinônimos, os quais estão presentes, em sua maioria, na essência do ser humano (BOFF, 2005).

De acordo com Leonardo Boff (2005), não temos apenas cuidado, mas somos cuidado. Característica essa, a qual provê ao homem a singularidade de ser-humano, de importar-se com o bem-estar do outro, de sentir-se responsável pelo outro quando se é designada a tarefa de cuidar. Uma tarefa que, muitas vezes, pode causar inquietação por estar envolvido sentimentalmente com o outro e saber da importância de tal atitude. Esse cuidar implica em conhecer, acolher, dar repouso e respeitar as vidas as quais se relacionam. Assim como fornecer possibilidades de desenvolvimento e crescimento pessoal e social, dando importância às diversas esferas como educação, segurança e saúde.

Desta forma, o processo de humanização deveria ser pensado, idealizado, promovido e avaliado, à luz do cuidado para com as pessoas e todo o seu contexto. Ao fornecer a todos os usuários do SUS possibilidades de promoção da saúde, as quais atendam a completude do indivíduo e ofereçam diferentes formas de cuidado, além do tradicional e ultrapassado olhar biomédico sob as necessidades puramente fisiológicas, pode-se abrir perspectivas para vislumbrar o usuário como um ser completo e oportunizar melhores práticas de cuidado aos mesmos.

Considerações Finais

Ao proporcionar a vivência de jogos cooperativos, até então, não explorados no grupo de psicologia infantil de um centro de saúde de Florianópolis (SC), o qual apresentava caráter lúdico em grande parte de suas atividades, pôde-se verificar as contribuições da utilização de tal metodologia no que diz respeito à sua convivência e

na forma de tratamento entre as crianças. Por questões temporais, não foi possível verificar tal contribuição na relação criança-psicóloga, contudo, acredita-se que os jogos cooperativos possam ser eficazes em tal cenário quando aplicados por um período maior de duração. Mudanças nas atitudes e nos comportamentos individuais também foram percebidas pelas crianças, corroborando com os ideais norteadores dos jogos cooperativos.

A contribuição dos jogos cooperativos e a satisfação das crianças em participar de tal proposta foram visíveis nesse contexto, possibilitando o repensar sobre as formas de abordagem do tratamento em saúde em tais locais. Ao partir da concepção de humanização da saúde, das diversas frentes de atuação do lazer e no pensamento dos usuários como seres completos, os quais apresentam as mais variadas necessidades, é importante repensar as estratégias capazes de atender a estas demandas. Estratégias que repercutam para além do tratamento, mas também para a promoção da saúde e com o empoderamento e responsabilização individual do usuário pela mesma, fornecendo possibilidades para que esse desenvolvimento ocorra.

Com isso, acredita-se na necessidade de criação e do efetivo funcionamento de novos grupos, os quais compreendam as diversas demandas do público infantil, de modo a preocupar-se com a criança de maneira integral, utilizando-se oportunidades possibilitadas por meio de ferramentas no contexto do lazer. Especialmente, procurando atender suas necessidades e fornecendo estratégias que possibilitem um pleno desenvolvimento, de forma a abranger os aspectos biológicos, psicológicos e sociais. Grupos que ofereçam diferentes alternativas de promoção da saúde, em oposição à maneira comumente tradicional de abordagem com os usuários da rede pública.

REFERÊNCIAS

- ABRAHÃO, S. R. **A relevância dos jogos cooperativos na formação dos professores de educação física: uma possibilidade de mudança paradigmática.** 2004. 127 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2004.
- AMARAL, J. D. **Jogos cooperativos.** São Paulo: Phorte, 2004.
- ANDRÉ, A.; DENEUVE, P.; LOUVET, B. Cooperative learning in physical education and acceptance of students with learning disabilities. **Journal of Applied Sport Psychology**, Cardiff, v. 23, n. 4, p. 474-485, oct. 2011. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10413200.2011.580826>> . Acesso em: 08 mar. 2018.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Tradução: Luis Antero Reto e Augusto Pinheiro. Ed. rev. actual. Lisboa: Edições 70, 2009.
- BARROSO, A. B. S. **Jogos cooperativos na educação infantil e suas implicações para o espaço da sala de aula.** 2016. 181 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2016.
- BASSANI, J. J.; TORRI, D.; VAZ, A. F. Sobre a presença do esporte na escola: paradoxos e ambiguidades. **Movimento**, Porto Alegre, v. 9, n. 2, p. 89-112, 2003. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2811/1426>>. Acesso em: 12 maio 2016.
- BENSIKADDOUR, H. *et al.* The importance of the practice of competitive games kid's athletics in physical education for college students (11-12 years) using the cooperative learning strategy. **European Scientific Journal**, Azores, v. 11, n. 32, p. 280-297, nov. 2015. Disponível em: <<http://eujournal.org/index.php/esj/article/view/6580/6351>>. Acesso em: 08 mar. 2018.
- BOFF, L. O cuidado essencial: princípio de um novo ethos. **Inclusão Social**, Brasília, v. 1, n. 1, p. 28-35, 2005. Disponível em: <<https://revista.ibict.br/inclusao/article/view/1503/1689>>. Acesso em: 17 abr. 2016.
- BRASIL. Secretaria de Atenção à Saúde. **Cadernos humaniza SUS: documento base para gestores e trabalhadores do SUS.** 4. ed. Brasília, DF: Ed. MS, 2008. (Série B. Textos Básicos de Saúde). Disponível em: <https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/humanizasus_gestores_trabalhadores_sus_4ed.pdf>. Acesso em: 18 fev. 2016.
- BRITO, J.; CAMPOS, J. A. P. P.; ROMANATTO, M. C. Ensino da matemática a alunos com deficiência intelectual na educação de jovens e adultos. **Revista Brasileira de Educação Especial**, Piracicaba, v. 20, n. 4, p. 525-540, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-65382014000400005&lng=en&nrm=iso> . Acesso em: 07 maio 2016.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência.** Santos: Projeto Cooperação, 2001.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Cotovia, 1990.

CASEY, A; GOODYEAR, V. A. Can cooperative learning achieve the four learning outcomes of physical education? A review of literature. **Quest**, Champaign, v. 67, n. 1, p. 56-72, jan. 2015. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00336297.2014.984733?journalCode=quest20>>. Acesso em: 08 mar. 2018.

CORIOLANO-MARINUS, M. W. L. *et al.* Comunicação entre trabalhadores de saúde e usuários no cuidado à criança menor de dois anos no contexto de uma unidade de saúde da família. **Interface**, Botucatu, v. 19, n. 53, p. 311-324, 2015. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/icse/2015nahead/1807-5762-icse-1807-576220140552.pdf>>. Acesso em: 19 mar. 2016.

CORREIA, M. M. **Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na Educação Física.** Campinas: Papirus, 2006.

DANTAS, F. R. A. *et al.* A contribuição do lazer no processo de hospitalização: um estudo de caso sobre os benefícios do projeto Risoterapia. **Licere**, Belo Horizonte, v. 17, n. 2, p. 53-85, 2014. Disponível em: <<http://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/viewFile/578/467>>. Acesso em: 22 maio 2016.

FONSECA, F. R.; SILVA E. A. P. C. Os jogos cooperativos na Educação Física escolar: favorecimento das relações interpessoais. **ConScientia e Saúde**, São Paulo, v. 12, n. 4, p. 588-597, 2013. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/pdf/929/92929899013.pdf>>. Acesso em: 24 maio 2016.

FURTADO, M. A.; SZAPIRO, A. M. Política Nacional de Promoção da Saúde: os dilemas da autonomização. **Saúde e Sociedade**, São Paulo, v. 25, n. 2, p. 277-289, 2016. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/sausoc/v25n2/1984-0470-sausoc-25-02-00277.pdf>>. Acesso em: 22 maio 2016.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, C. L. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p.3-20, jan./abr. 2014. Disponível em: <<http://seer.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/327/0>> . Acesso em: 19 mar. 2016.

GOMES, M. C. S. **Aprendizagem cooperativa como recurso metodológico e pedagógico dentro das aulas de educação física do ensino médio.** 2012. 83 f. Monografia. (Especialização em Educação Física Escolar) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2012.

HIRAMA, L. K.; MONTAGNER, P. C. A ação pedagógica da competição esportiva. **Movimento e Percepção**, Espírito Santo do Pinhal, v. 10, n. 15, p. 109-221, 2009. Disponível em:

<<https://ferramentas.unipinhal.edu.br/movimentoepercepcao/viewarticle.php?id=297&layout=abstract>> . Acesso em: 05 mar. 2016.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

LIMA, K. Y. N; SANTOS, V. E. P. Play as a care strategy for children with cancer. **Revista Gaúcha de Enfermagem**, Porto Alegre, v. 36, n. 2, p. 76-81, 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-14472015000200076>. Acesso em: 13 abr. 2016.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. 5. ed. Campinas: Autores associados, 2012.

_____. **Lúdico, educação e Educação Física**. Ijuí: Editora Unijuí, 1999.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2013.

MOREIRA, M. A. D. M. *et al.* Políticas públicas de humanização: revisão integrativa da literatura. **Ciência e Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 10, p. 3231-3242, 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-81232015001003231&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 10 maio 2016.

OLIVEIRA, E. M. *et al.* Determinantes sócio-históricos do cuidado na Estratégia Saúde da Família: a perspectiva de usuários da área rural. **Saúde e Sociedade**, São Paulo, v. 24, n. 3, p. 901-913, 2015. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/sausoc/v24n3/0104-1290-sausoc-24-03-00901.pdf>>. Acesso em: 12 maio 2016.

PALMIERI, M. W. A.; BRANCO, A. U. Educação infantil, cooperação e competição: análise microgenética sob uma perspectiva sociocultural. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, Campinas, v. 11, n. 2, p. 365-378, 2007. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/pee/v11n2/v11n2a14.pdf>>. Acesso em: 11 mar. 2016.

PINTO, G. B; GOMES, C. L. A Vivência do Lazer em Hospitais: Contribuições para a Atuação do Profissional do Lazer. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 19, n. 1, p. 51-84, 2016. Disponível em: <<http://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1527/0>>. Acesso em: 16 maio 2016.

SANTIN, S. **Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre: EST Ed.: ESEF/UFRGS, 1996.

SCHERER, M. D. A. *et al.* Cursos de especialização em Saúde da Família: o que muda no trabalho com a formação? **Interface**, Botucatu, v. 20, n. 58, p. 691-702, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-32832016000300691&script=sci_abstract&tlng=pt> . Acesso em: 15 jun. 2016

SEVERINO, A. J. M. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 1992.

SOLER, R. **Jogos cooperativos para educação infantil**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

SOUZA MENDES, M. I. B. Lazer ativo e saúde: perspectivas e desafios. **Licere**, Belo Horizonte, v. 17, n. 3, p. 318-329, 2014. Disponível em: <<http://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/view/831>>. Acesso em: 17 jun. 2016.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. **Métodos de pesquisa em atividade física**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

TORRI, D.; ALBINO, B. S.; VAZ, A. F. Sacrificios, sonhos, indústria cultural: retratos da educação do corpo no esporte escolar. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 33, n. 3, p. 499-412, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022007000300008>. Acesso em: 18 maio 2016.

ZHAO, X. Educating competitive students for a competitive nation: why and how has the chinese discourse of competition in education rapidly changed within three decades? **Berkeley Review of Education**, Berkeley, v. 6, n. 1, p. 5-27, 2016. Disponível em: <<http://escholarship.org/uc/item/5xh077w9>>. Acesso em: 08 mar. 2018.

Endereço dos Autores:

Daliana Stephanie Lecuona
Universidade do Estado de Santa Catarina
Centro de Ciências da Saúde e do Esporte
Rua Pascoal Simone, 358 – Coqueiros
Florianópolis – SC – 88.080-350
Endereço Eletrônico: dalianalecuona@gmail.com

Alcyane Marinho
Rua Vereador Ramon Filomeno, 357, apto 1001, torre 1, Itacorubi
Florianópolis – SC – 00.034-495
Endereço Eletrônico: alcyane.marinho@hotmail.com

Juliana de Paula Figueiredo
Rua Paula Ramos, 1223.
Coqueiros, CEP 88080-401, Florianópolis, SC
Endereço Eletrônico: julianapfig@hotmail.com

Cláudio Sausen Mallmann
Faculdade Energia de Administração e Negócios (FEAN)
Rua Santos Dumont, 36 – Centro
Florianópolis – SC – 88015-020
Endereço Eletrônico: diomallmann@gmail.com