

JOGOS COOPERATIVOS E PROCESSOS EDUCATIVOS

COOPERATIVE EDUCATIONAL GAMES AND PROCEDURES

MORAES, Vera L. R.¹

MOLINA, Rosane Kreuzburg²

RESUMO: Frente a tantas transformações nas práticas pedagógicas cotidianas, e, em especial, às práticas esportivas, tem-se inúmeras metodologias a disposição dos educadores. No entanto, é mister escolher a melhor forma de desenvolver valores sociais menos individualistas, excludentes e preconceituosos, e que valorizem a essência do ser humano, e sua capacidade de criar, modificar, respeitar e colaborar. Como instrumentos pedagógicos que podem contribuir com as experiências de socialização, tão importantes nos âmbitos escolares, jogos e brincadeiras são meios de integração entre as pessoas e, em forma de expressão lúdica, reproduzem as relações sócio-culturais específicas de cada comunidade. Diante desta premissa, apresenta-se, neste estudo, os Jogos Cooperativos, como uma prática que pode contribuir com o enfrentamento aos atuais desafios. Desenvolvendo um espírito solidário e coletivo, no cotidiano das relações grupais, os Jogos Cooperativos promovem um ambiente comunicativo, criativo e farto de colaboração e valorização dos sujeitos que dele participam.

Palavras-chave: Jogos Cooperativos, Educação, Solidariedade, Socialização.

INTRODUÇÃO

O modo de vida do ser humano mudou muito de alguns anos para cá. Dentre os princípios que a sociedade valoriza, hoje, estão o individualismo e a competição. A cultura ocidental valoriza excessivamente o crescimento individual; pouco se pensa no coletivo, no grupo, no geral.

Os Jogos Cooperativos surgiram justamente para contrapor-se a este modo competitivo que impera nos indivíduos hoje. Na verdade, estes jogos foram criados há milhares de anos pelas comunidades tribais, que se uniam para celebrar a vida (ORLICK, 1989). Outros povos ancestrais, como os Inut, do Alasca, os Aborígenes, da Austrália, os Tasaday, da África, e outros, mantêm seu modo cooperativo de viver, praticando jogos que valorizam a atuação do ser humano e sua contribuição para o crescimento do grupo. São danças, jogos e outros rituais cooperativos (BROTTO, 1997).

¹ Mestranda/PPGEDUnisinos zmoraes@tcheturbo.com.br

² Mestranda /PPGEDU/Unisinos rmolina@unisinos.br

A partir da década de 50 estes jogos foram se expandindo para muitos países, dentre eles o Canadá, a Austrália, a Escócia e a Venezuela. Hoje, são muitos outros países que praticam estes jogos e extraem deles resultados positivos de cooperação.

A sistematização dos Jogos Cooperativos ocorreu a partir de vivências e experiências na década de 50, nos EUA, através do trabalho de pesquisa de Ted Lentz. Este autor americano não apenas atuou na linha de frente do movimento de pesquisa para a paz, como também foi um pioneiro na área, sendo atualmente a principal referência sobre os Jogos Cooperativos. O canadense Terry Orlick também é considerado um dos principais arqueólogos virtuais dos Jogos Cooperativos. O autor diz que “O objetivo primordial dos Jogos Cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa” (ORLICK, 1989, p.123).

O conceituado autor canadense diz que:

(...) a diferença principal entre Jogos Cooperativos e Competitivos é que nos Jogos Cooperativos todo mundo coopera e todos ganham, pois tais jogos eliminam o medo e o sentimento de fracasso. Eles também reforçam a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna e de valor (ORLICK, 1989, p.144).

Evidencia-se, por esta citação, que os jogos cooperativos são um importante meio para iniciar algumas mudanças significativas em prol dos valores sociais predominantes.

Quando se participa de um jogo, faz-se parte de uma pequena sociedade, pois se interage com outras pessoas, com regras que levam à recompensa ou à punição. Estabelece-se, assim, um processo de formação de valores e princípios. Para Correia (2006, p.44), “essa afirmação pode afirmar tanto o coletivismo, a solidariedade e a cooperação, quanto a individualidade, o egoísmo e a competitividade”.

No entanto, Ted Lentz e Terry Orlick, entre outros autores, impulsionaram a expansão dos Jogos Cooperativos também no Brasil. Aqui, pode-se destacar Fábio Brotto como precursor destas atividades tendo marcado seus estudos nesta área a partir de 1980. Nesta época, os Jogos Cooperativos eram especificamente da área da Educação Física, porém, hoje, graças ao sucesso comprovado desta prática, já se expandiu para as áreas da Pedagogia, da Saúde, do Desenvolvimento do Potencial Humano, das ONGS, etc., sendo praticado por grupos muito diversificados, com pessoas de todas as idades (TEIXEIRA, 2002).

Para Brotto (2001, p. 04), “o jogo e o esporte, na perspectiva dos jogos cooperativos, são contextos extraordinariamente ricos para o desenvolvimento pessoal e para a convivência

social.” Neste sentido, no jogo cooperativo a criança e o adolescente podem se expressar autêntica e espontaneamente elevando, com isso, sua auto-estima. Possibilidade pedagógica que agrega importância e valor ao jogo na medida em que desloca o sentido da vitória para o valor da socialização.

Em suma, o objetivo dos Jogos Cooperativos enquanto Pedagogia da Cooperação é manter a dialogicidade, na busca por um equilíbrio entre “Visão-e-Ação, Teoria-e-Prática, Sonho-e-Realidade, Todo-e-Parte, Indivíduo-e-Coletivo e Cada Um-Consigo Mesmo” (BROTTO, 2001, p.21). Enfim, objetiva amainar o isolamento e o individualismo permanente nos dias de hoje, primando pela coletividade e o respeito mútuo.

1 A EDUCAÇÃO SOCIAL A PARTIR DA CULTURA COOPERATIVA

Analisando o que os estudantes vêm aprendendo em sala de aula, ao longo da história dos processos de escolarização, verifica-se que os primeiros conteúdos listados são Matemática, Português, História, Geografia, Química, etc. Sem desmerecer estas disciplinas que têm em si mesmas merecido valor, é preciso questionar-se sobre o tempo que o educador destina à Educação Social, durante as quatro horas diárias que passa com os estudantes no âmbito da escola. Neste contexto, Educação Social refere-se às práticas educativas para além das escolarizantes. Ou seja, de valores éticos e morais, culturais e sociais que também podem ser chamados de pautas sociais de época, no caso, do nosso tempo histórico.

Estimular atividades que levem os estudantes a refletir, a rever seus comportamentos e suas rotas de vida, a lidar com suas emoções, a manter uma conduta ética e responsável, está cada vez mais difícil, inclusive no âmbito da própria família e não só no contexto da escola. Desta forma, a escola também encontra dificuldades, pois os estudantes já vêm com uma estrutura de valores estabelecida e com grande resistência à mudanças proposta pelos educadores. Estes, por sua vez, passam a concorrer com a televisão e com a Internet que quando bem utilizadas são excelentes fontes de pesquisa. Sobre isso Augusto Cury (2005, p.1) comenta:

[...] como os alunos desenvolverão uma personalidade saudável se eles só conseguem olhar o mundo com seus próprios olhos, se não conseguem se colocar no lugar do outro e não têm o mínimo de defesa emocional contra as doenças que confinam a inteligência num cárcere?

Nesse contexto social, os Jogos Cooperativos constituem-se em instrumentos da Educação Social. Apresentam-se como meio de integração entre as pessoas e, sendo uma expressão lúdica, constroem e re-constroem as manifestações culturais de uma comunidade. Assim, quando colocados a serviço de certo modelo social, jogos e brincadeiras tornam-se, além de tudo, instrumentos ideológicos.

Uma criança que cresce em um ambiente violento, com agressividade e exploração, naturalmente é estimulada a praticar jogos e brincadeiras também violentos e agressivos, tendo em vista a conduta viril e sádica¹ presente na comunidade em que esta criança cresceu (BARRETO, 2002).

Da mesma forma, a pessoa que experiênciava uma cultura excludente e individualista que valoriza o material e despreza a solidariedade, envolve-se facilmente em jogos e brincadeiras que primam pelo resultado final, pela vitória individual, enfim, pela disputa meritocrática e, portanto, contra os demais.

As brincadeiras que são, em geral, desenvolvidas nas escolas, e que se estruturam fortemente na competição, são o espelho da ordem cultural de um sistema econômico individualista e competitivo. E, ao mesmo tempo em que refletem este sistema, também o reforçam, intensificando seus valores.

Na atualidade, a maioria das crianças cresce e se desenvolve acreditando ser esta a ordem natural da sociedade: a cultura da competição como estratégia predileta para a conquista do poder. No entanto, se o jogo competitivo estimula cada vez mais uma sociedade individualista, também pode ser estímulo para uma sociedade cooperativa e justa. Estimulando práticas que induzam ao comportamento solidário. Práticas que contribuem profundamente com a implementação da Educação Social não povoam com frequência os fazeres docentes dos cotidianos escolares.

É possível criar muitos jogos cooperativos a partir da adaptação de regras, de brincadeiras e de jogos tradicionais, ou mesmo a partir de esportes, sempre otimizando a participação de todos. Nos jogos cooperativos trabalha-se em conjunto para atingir objetivos compartilhados. Quando as crianças e adolescentes se envolvem em atividades cooperativas, buscam resultados que são benéficos para si e para todos os membros do grupo.

Neste sentido, os jogos cooperativos são instrumentos de ludicidade capazes de intervir no modelo capitalista de competição, e promover uma revisão de valores e condutas na direção da cooperação. Logicamente esta não é uma proposta revolucionária capaz de

¹ Atitudes rigorosas, normalmente tidas como necessárias para se conseguir um espaço social.

modificar por si só uma estrutura social estável. É, por sua vez, uma prática de importante valor simbólico para questionar a ideologia social individualista/competitiva e que, aliada as outras práticas, abre a perspectiva para a construção de formas subjetivas e de relação social mais solidária.

Nessa perspectiva, os Jogos Cooperativos inserem-se em um contexto mais amplo, o da cultura cooperativa. Isto implica não apenas pensar o jogo como uma perspectiva mais ampla de transformação social, mas exercitar e viver em espírito solidário para além da experiência lúdica dos jogos. Vale lembrar que não é possível pensar em exercícios de cooperação restringindo-os apenas a jogos e brincadeiras. É preciso modificar não apenas as práticas lúdicas competitivas, o desafio é transformar toda uma cultura individualista que funda sua dinâmica na competição. Os jogos e brincadeiras são apenas um dos instrumentos que contribuem para levar a cooperação para o mundo.

Se os jogos cooperativos forem vistos como único meio de socialização, corre-se o risco de praticar a solidariedade somente durante aquele momento. E esta não é uma proposta transformadora, pois o desafio implica implantar a cooperação em todos os ambientes, embora a prática na escola já seja um excelente começo.

Se o objetivo é melhorar a sociedade e modificar seus valores estruturais é preciso mudar certas práticas cotidianas, e esta não é uma tarefa fácil, tampouco imediata (BARRETO, 2002).

2 A INTERDEPENDÊNCIA DO SER HUMANO: UM FATOR QUE EXIGE COOPERAÇÃO

Os seres humanos estão interligados aos seus semelhantes de forma inegável, a qualquer distância. Vêm-se conectados a pessoas, situações, lugares e acontecimentos muito distantes e sem relação direta com suas vidas (BROTTO, 2001).

Morin (1996) explica que tudo se liga a tudo e, de forma recíproca, numa rede relacional e interdependente. No Cosmos, nada aparece isolado, mas sempre se relaciona a algo. Ou seja, ao mesmo tempo em que o indivíduo é autônomo e singular, também é dependente, numa circularidade que o singulariza e o distingue, simultaneamente (PETRAGLIA, 2001).

“Tudo está em tudo e reciprocamente” (PASCAL, *apud* MORIN, 1996, p. 275). Esta frase, sugerida por Pascal já há três séculos, evidencia que cada indivíduo é parte de uma

sociedade, que constitui o todo que, por sua parte também intervém no crescimento e na formação do indivíduo. Ou seja, a parte está no todo e o todo está na parte.

Pode-se exemplificar também por meio da frase de Pascal, que acontecimentos de grande porte em qualquer parte do mundo acabam afetando o Brasil, ainda que indiretamente. E assim vice-versa. Trata-se da lei da interdependência².

Estar consciente desta interdependência importante para perceber o quanto a cooperação e a colaboração entre os indivíduos faz sentido no contexto local e global. No entanto, na maioria das vezes, as pessoas ainda ignoram esta condição. De certa forma, esta negação é resultado de uma visão do ser humano fragmentada, individualista e egoísta. Sobretudo as pessoas que não foram educadas para perceberem-se dependentes e inter-relacionadas com seus semelhantes. Entender-se como parte de um todo interligado é ver o outro e as relações com o outro de forma aberta e solidária, sob uma ótica livre de preconceitos, aparências e adversidades.

Esse posicionamento justifica a necessidade de reaproximação dos fatos ocorridos em um sistema social como pertencentes à realidade da qual todos fazemos parte, e, portanto, todos somos atingidos.

Desenvolver a cooperação como forma de melhorar o relacionamento interpessoal é não mais uma projeção futura, mas uma necessidade presente.

Defendemos a idéia de incentivar e sustentar esta prática, não somente como uma forma de trabalhar os jogos e as brincadeiras na escola, mas como um estilo de vida, que pode gerar impactos de solidariedade entre as pessoas, por uma melhor convivência em sociedade.

Posicionado contrariamente à conduta competitiva, o ideário da cooperação faz menção aos povos pré-históricos, que primavam pela partilha e pelo mínimo de destruição. A antropóloga Margaret Mead³ (1961) analisou diferentes sociedades e concluiu que o nível de cooperação ou de competição existente nas manifestações culturais de um grupo social é resultante das ações dos membros que as estruturam. Portanto, a prática cooperativa ou competitiva é uma escolha que determina o comportamento dos indivíduos de um pequeno grupo. Enfim, a cooperação é central no modo de vida humano; é uma característica habitual de confiança e respeito mútuo.

² Inconscientemente, o ser humano está ligado ao outro de forma inegável (MORIN, 1996).

³ Antropóloga cultural norte-americana, autora de inúmeros livros sobre sociedade primitiva.

Porém, esta é ocasional e o ser humano aprendeu muito bem a ocultar-se a estimular a dúvida, contrária à confiança. Fraquezas e derrotas tornaram-se características vergonhosas e positivas aos adversários, que são também seres humanos, semelhantes e interdependentes.

3 A PRÁTICA DO ESPORTE

O esporte vem merecendo inúmeros estudos acerca de sua função, tendo em vista a sua rica e complexa forma de experiência humana. Para Brotto (2001, p. 69), “o esporte é, em primeiro lugar, um Fenômeno Humano”, que nos ocorre mais variados contextos.

A Unesco publicou, em 1979, a Carta Internacional de Educação Física e Esporte, e em seu artigo primeiro, define o esporte como um direito de todos. A partir daí, o esporte não poderia ser visto apenas como uma prática de rendimento (TUBINO, 1998), mas como uma estratégia educativa, além de uma oportunidade de lazer e descontração.

Nos tempos atuais, por múltiplas razões amplamente comentadas pela sociologia crítica, o esporte como campo de estudo assume um lugar de destaque nas políticas públicas de diversos países embora ainda não tenhamos alcançado sua efetiva democratização. Isso sabemos que implicaria em uma prática diferenciada, daquela que conhecemos, por todos os segmentos sociais e em todas as faixas etárias (BROTTO, 2001).

Por efeito do trabalho de estudiosos das Ciências do Esporte (BROTTO, 2001), este vem sendo aprimorado e democratizado cada vez mais, em uma abordagem transdisciplinar, descartando as possibilidades de fragmentação e alertando sobre os perigos que esta prática representa se desenvolvida descontextualizadamente.

Ao afirmar a natureza educacional do Esporte enquanto conteúdo da Educação Física, Brotto (2001) considera que qualquer ação, esportiva ou não, é educacional. Portanto, se toda prática esportiva educa, é preciso questionar-se a respeito do objetivo da educação e das práticas pedagógicas utilizadas.

No contexto dos Jogos Cooperativos, o esporte tem a capacidade de transformar o conceito de valores e comportamento humano, uma vez que amplia a consciência de si mesmo, do outro e do mundo. Conseqüentemente, por meio do processo de encontros, e não de confrontos, as relações com o outro tendem a ser colaborativas e solidárias.

4 OS JOGOS COOPERATIVOS E A EDUCAÇÃO

O ser humano não nasceu pronto para competir. Na verdade, a competição foi implantada e criada pelo próprio homem. Portanto, sua prática está vinculada à estrutura social construída para competição ou cooperação, entre os membros de uma comunidade. Por isso faz sentido uma proposta de construção, nas crianças e nos adolescentes, de ambientes com espírito cooperativo. Os Jogos Cooperativos podem ser uma boa estratégia. Hoje, a escola tem como objetivo produzir e transmitir conhecimentos acerca do mundo externo, e muito pouco se trabalha os valores sociais e o mundo interior.

Esse assunto foi tema de um relatório elaborado pela Comissão Internacional para a Educação, também conhecido como Relatório Delors⁴, sob o título “A Educação contém um tesouro”.

O texto relata a dificuldade dos professores em assumir o papel de educadores, uma vez que este educa também para a vida e, em face dos inúmeros conhecimentos que devem ser abordados com os estudantes durante o ano letivo, a formação de valores do indivíduo acaba ficando em segundo plano.

A cultura escolar tem tradicionalmente focalizado o espírito de vitória, premiado o resultado e não o processo qualitativo que conduziu o indivíduo até lá. Ou seja, o espírito competitivo é reforçado diariamente nas escolas, produzindo rivalidades, exclusões e até mesmo violências. Deixa-se de lado a solidariedade, a coletividade e a construção conjunta.

Brotto (2001) lembra que os jogos cooperativos possuem um caráter de solidariedade e não de exclusão. As metas e os resultados são estimulados por meio de desafios, que devem ser superados de maneira coletiva, despertando satisfação em todos os participantes.

É muito comum entender a competição como uma forma de preparar a criança para o futuro, para o mundo competitivo que se tem hoje. As pesquisas acerca do aprendizado cooperativo contradizem este mito e afirmam que a competição diminui a auto-estima e eleva o medo do fracasso. Aumenta-se, gradativamente, a equiparação entre as pessoas e favorece-se a exclusão. Jogos competitivos na escola aumentam a tensão das crianças e favorecem a frustração, desenvolvendo nelas comportamentos agressivos.

⁴ Relatório para a Unesco, da Comissão internacional sobre Educação para o século XXI, escrito por Jaques Delors (1996).

Para Perón (2007, *apud* Teixeira, 2002), aprendizagem cooperativa é um exercício educacional realizado em pequenos grupos, de tal forma que crianças e adolescentes trabalhem juntos visando maximizar tanto seu próprio aprendizado, como o de seus colegas. O confronto é eliminado e dá lugar ao encontro, à união das pessoas, à eliminação do medo e do fracasso. É possível criar muitos jogos cooperativos a partir da adaptação de regras de brincadeiras e de jogos tradicionais, ou mesmo a partir de esportes, sempre otimizando a participação de todos.

Nos jogos cooperativos trabalha-se em conjunto para atingir objetivos compartilhados. Quando as crianças e adolescentes se envolvem em atividades cooperativas, buscam resultados que são benéficos para si e para todos os membros do grupo.

Graças à consciência desta afirmação a respeito da aprendizagem infantil, novos trabalhos com Jogos Cooperativos vêm surgindo, e há disponível muitas possibilidades para abordagem deste tema no contexto escolar.

Uma de nossas tarefas é educar para não aceitar passivamente a injustiça. [...] Como educadores, temos que transmitir outros valores. Podemos oferecer a alternativa da solidariedade e do senso crítico diante do egoísmo e da resignação (BROWN, 1994, p.31).

Na perspectiva de Brown (1994), os jogos cooperativos ganham uma nova visão e um papel transformador, aproximando-se mais das abordagens crítico-emancipadoras da Educação Física Escolar. A este respeito, Correia (2006) afirma:

O esporte, jogo ou competição são muito mais do que representações culturais, históricas ou sociais. Representam concepções de mundo, de ser humano e de valores que estiveram em voga em um determinado momento. Hoje, valores como a cooperação, a solidariedade, as preocupações com a ecologia estão ganhando destaque nos discursos de diversos setores da sociedade. Assim, é possível que a Educação Física descubra outras práticas corporais, além do esporte e que este e o jogo incorporem os novos valores eminentes (p. 38).

Desta forma, os jogos cooperativos surgem como a proposta mais adequada para atender à perspectiva cooperativa. Na aprendizagem cooperativa, ocorre uma interdependência positiva na busca pelos objetivos: as crianças e adolescentes percebem que poderão atingir seus objetivos apenas se o todo também o conseguir.

5 OS JOGOS COOPERATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A criança aprende, basicamente, através da ludicidade, ou seja, ela faz a construção da realidade por meio do exercício da fantasia. Segundo Piaget (1971), a criança constrói seu papel social através de brincadeiras e jogos, e é partindo desta afirmação que, cada vez mais, os educadores precisam questionar-se acerca das atividades que estão utilizando para preparar estes pequenos seres.

Friedmann (2005) diz:

O brincar é um sistema de signos que representa, de forma inconsciente, a vida real, sob o olhar daquele que brinca (o jogo simbólico, por exemplo); o brinquedo ou os objetos utilizados no jogo representam uma ponte, um meio de comunicação, a partir do qual designa-se uma realidade mais complexa. (p.87).

Neste sentido, no brincar, no jogar de forma inconsciente a criança, troca, socializa, coopera e compete, ganha, perde, grita, chora e se emociona, colocando-se no jogo por inteiro. Com isso suas habilidades motoras e de movimento, vêm-se desafiadas a todo o momento. Ainda há um caminho muito longo a percorrer para se chegar à consciência de que o potencial do jogo passa por experiência na dimensão corporal e emocional. Boa parte dos educadores ainda pensa ser função exclusiva da família a educação de valores, esquecendo que a própria convivência na escola é uma forma de internalizar valores nas crianças e adolescentes, desde a hora do recreio até os momentos de concentração em sala de aula.

Assim, a finalidade do trabalho do educador vem se modificando com o passar do tempo, em vários aspectos, coerentemente com as demandas produzidas transformações sociais. No entanto, nem todos concordam em mudar seus paradigmas por efeito do mundo em transformação. Não se trata de abandonar antigos métodos, mas de repensá-los e rever práticas docentes de tantos anos.

Conforme as palavras de Brotto (2001, p. 17), “[...] é preciso re-criar, re-educar o Educador, caracterizando-o como um mestre aprendiz imerso num processo de formação e transformação permanente”.

É mister que o educador assuma-se como facilitador do despertar das habilidades que o estudante traz, potencialmente, em sua bagagem. Para isso, entretanto, é fundamental que os educadores mantenham-se atentos às mudanças e inovações no âmbito do grande campo da educação.

Muitas vezes, o educador é fascinado pelo jogo, entretanto, quando conhece suas regras, seu saber se esgota, pois desconhece as leis de funcionamento daquele determinado jogo. É fundamental que o educador saiba que o menos relevante num jogo é o domínio das

regras, mas sim a compreensão de sua finalidade, de sua essência (ANTUNES, 2002). O educador que entende qual é o objetivo de um jogo, preocupa-se muito pouco com suas regras, pois não importa se este conhece 70 ou 7 jogos, o essencial é que o jogo cumpra a sua função social, pré-determinada pelo educador, que sabe quais as necessidades do seu grupo.

Se o jogo é uma estratégia de ensino, é preciso estar em constante reflexão acerca dos seus objetivos, das habilidades que ele desperta no educando, nos valores que ele representa, na autonomia e na cooperação que ele promove. São pensamentos constantes que povoam a mente do educador que está preocupado com os resultados de seu trabalho.

Para Negrine (1994):

O que se observa na prática, contudo, é que esses estudos muito pouco têm influenciado na estruturação curricular, pois, as instituições de ensino, ainda, têm explorado muito pouco o jogo como recurso psicopedagógico. O recomendável seria que as disciplinas curriculares responsáveis pelas expressões e práticas corporais utilizassem o jogo como objeto de estudo e como ferramenta pedagógica, considerando que já faz algum tempo que investigações relacionadas ao tema vêm atribuindo valor destacado ao jogo infantil como alavanca de desenvolvimento e de aprendizagem (p.11).

Adotando o jogo como uma ferramenta pedagógica, os participantes assumem o compromisso de evoluí-lo e adequá-lo ao seu grupo, objetivando o exercício crítico-criativo, permitindo aos participantes praticar aquilo que já aprenderam e a adquirir novas aprendizagens.

6 ALGUNS JOGOS NA VISÃO DE ORLICK, BROTTTO E PLATTS

Trabalhar com Jogos Cooperativos é trabalhar sem competição e, portanto, sem vencedor nem perdedor. Orlick (1989) divide os Jogos em categorias cooperativas, de diferentes níveis e graus. Assim, os tipos de jogos estão classificados como Jogos Cooperativos sem perdedores, Jogos de resultado Coletivo, Jogos de inversão e Jogos Semicooperativos. As quatro categorias são de jogos aplicados mais a grupos infantis e jovens, que necessitam gastar mais energia, pois são atividades extremamente físicas.

Brotto, também acredita no potencial cooperativo dos jogos citados por Orlick (1989), e trabalha na mesma linha, a do esporte e da Educação Física. Para esse autor os principais Jogos Cooperativos são: Jogos sem perdedores; Jogos de Resultados Coletivos; Jogos de Inversão; Jogos semi-cooperativos; Jogos de Transformação e Co-opetição. Porém, o autor reconhece a dificuldade de aceitação desses jogos na cultura esportiva e educacional vigente.

Os jogos apresentados por Platts, membro do Departamento de Educação, da *Findhorn Foundation*, criada em 1962, na Escócia, são chamados de Jogos de Autodescoberta, e que, em uma linha diferente aos de Orlick e Brotto, são baseados na Psicossíntese, derivado da Psicologia.

Os Jogos de Autodescoberta têm como condutor o focalizador. Um conceito de *Findhorn* que, diferente da função do facilitador, tem o papel de focalizar as atividades de um modo mais abrangente. Além de fazer o participante sentir-se bem emocionalmente, divertir-se e agitar o corpo durante o jogo, o focalizador proporciona ao participante uma visão melhor do mundo em que vive após o jogo.

Platts divide os Jogos conforme seus objetivos de aprendizagem, e trabalha com um roteiro pré-estabelecido de atividades, com introdução, desenvolvimento e conclusão. Portanto, têm-se Jogos de Quebra-gelo e Integração, Jogos de Toque e Confiança, Jogos de Criatividade, Sintonia e Meditação e Jogos de Fechamento.

7 OS RESULTADOS DO JOGO

Quando se desenvolve qualquer tipo de atividade, seja ela cooperativa ou competitiva, é necessário determinar um objetivo. Logicamente, em jogos competitivos, além do objetivo de aprendizagem, existe também um objetivo muito forte que é vencer. Já nos jogos cooperativos, os objetivos variam entre integrar, compartilhar, desenvolver competências e confiança, unir, etc., conforme o jogo que se irá trabalhar.

São justamente os objetivos que desenham os resultados, ou seja, pré-determina-se, através de metas, aonde se quer chegar com a atividade. Sem objetivos, o jogo será apenas um divertimento, sem propósitos de aplicabilidade.

Atividades cooperativas, sejam elas da linha do Esporte ou da Psicologia, já mostraram que trazem consigo um vasto espaço para aprendizagem, potencializando seus efeitos no momento em que se aplica no dia-a-dia os resultados obtidos no jogo. No processo de aprendizagem, aquilo que se faz na prática, ou seja, se vivencia, é aquilo que mais se aprende, portanto, quando o participante se envolve no jogo, consegue retirar dele muitas aprendizagens, que poderá aplicar em sua vida.

Sendo o jogo um meio de ensinar e aprender, faz sentido que exerça constante reflexão acerca dos seus objetivos, das habilidades que ele desperta no educando, nos valores que ele representa, da autonomia e da cooperação que ele promove. Enquanto ensina determinados

conteúdos ou transmite determinadas informações aos estudantes, o educador também imprime valores sociais. Por isso, a ação do jogar faz sentido para fazer os estudantes refletir acerca daquilo que aprenderam por meio do jogo.

O educador é um sujeito do qual as crianças e os adolescentes tomam para si as características que admiram, por isso, faz sentido é papel da escola, através de seus profissionais da educação, aderir às práticas cooperativas, uma vez que tais práticas podem influenciar a ação destas crianças e adolescentes com seus semelhantes, construindo, gradativamente, uma cultura assentada em valores éticos, humanos e de convivência cidadã.

Na perspectiva educativa presente nos Jogos Cooperativos, é importante saber que todo evento é parte de um processo de ensino mais amplo. Não precisa ser necessariamente, o ponto mais alto a ser alcançado. Mas pode sim, ser um momento educacional especial para ser vivido em comunidade. Sendo assim, é aconselhável que cada evento seja construído e realizado com o envolvimento e a participação efetiva de todos os participantes da experiência a ser vivida.

Incentivar as pessoas a integrarem valores adequados ao jogo em grupo e a controlarem a competitividade ao invés de serem controladas por ela, é o fator fundamental. Assim, convém colocar outros aspectos importantes, que são o de valorizar a presença do adversário, sem o qual o jogo ficaria descaracterizado e sem motivação, e o de se aprimorar os valores e a conscientização de que a vitória sobre alguém deveria ser vista apenas como parte do prazer de jogar. É justamente por meio dos jogos, das brincadeiras e das atividades cotidianas que se aborda valores sociais com os estudantes, e leva-os à reflexão quanto às práticas que vêm tomando, ou seja, a visão que têm de si e do outro, enquanto semelhante.

Os Jogos Cooperativos proporcionam excelentes espaços de flexibilidade e de integração capazes de valorizar aquilo que o participante faz no decorrer do jogo, e não apenas o enaltece se, por ocasião, marcou ponto e contribuiu para a vitória; aspecto exclusivo dos jogos competitivos.

É inegável que hoje, muitas pessoas pensam que a criança e o adolescente em idade escolar precisam aprender a competir, visto que o mundo exige esta individualidade. No entanto, esta abordagem está impedindo que a criança e o adolescente vejam o outro como um aliado e não como um adversário. Ao contrário, os Jogos Cooperativos objetivam resgatar este espírito solidário e coletivo.

Entretanto, não é somente na escola que os Jogos Cooperativos são trabalhados, tampouco somente as crianças e os adolescentes precisam aprender sobre relacionamento humano. Nessa perspectiva, os Jogos Cooperativos são estratégias teórico-metodológicas que

podem ser apropriadas por todos os educadores que desejam intervir na realidade de seus educandos, tornando-os sujeitos capazes de adotar a cooperação como uma prática cotidiana necessária à interação humana.

ABSTRACT: *Educators face many changes in daily teaching practices, particularly when teaching sport practices. There are numerous methods available for educators to face this challenge. However, it is important to choose the best way to develop less individualistic, exclusionary and prejudiced social values, which value the essence of human beings and their capacity to create, modify, meet and collaborate. As teaching tools that can contribute to the experience of socialization, so important at school, games and jokes are an integrative means. Fun forms of expression reproduce the specific socio-cultural relations peculiar to each community. Given this premise, this study examines Cooperative Games as a practice that can help with coping with current challenges. Developing a collective spirit and solidarity in group relations, cooperative games promote a creative communicative environment, and the valuation of the subjects who participate in them.*

Word Keys: *Cooperative Games. Education. Solidarity. Socialization*

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Entrevista**. Revista Jogos Cooperativos. Ed. 2 – Ano II: 2002.
- BARRETO, André V. de Barros. Jogos Cooperativos e a Cultura da Cooperação. **Revista Jogos Cooperativos**. Ed. 9/10 – Ano I: abril/maio, 2002.
- BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. São Paulo: Cepeusp, 1995/Santos: Projeto Cooperação, 1997 (ed. Re-novada).
- BROWN, Guillermo. **Jogos Cooperativos - Teoria e Prática**. São Leopoldo: Sinodal, 1994.
- CURY, Augusto. **A Educação precisa passar por uma revolução**. São Paulo: 2005. Disponível em http://www.nossosaopaulo.com.br/Reg_SP/Educacao/Cury_Educacao.htm Acesso em 14 nov. 2007.
- FRIEDMAN, Adriana. **O universo simbólico da criança: Olhares sensíveis para a infância**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- MEAD, Margaret. **Cooperation and competition among primitive people**. Boston: Beacon, 1961.
- MORIN, Edgar. **Epistemologia da Complexidade**. IN: SCHNITMAN, Dora Fried (org.). Novos paradigmas, cultura e subjetividade. POA: Artes Médicas, 1996.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Simbolismo e jogo**. V. 1. Porto Alegre: PRODIL, 1994.
- ORLICK, Terry. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do livro, 1989.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, sonho, jogo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PETRAGLIA, Izabel. **Edgar Morin: Complexidade, transdisciplinaridade e incerteza**. Rio de Janeiro, 2001. Disponível em: <[http://www.uninove.br/grupec/Edgar Morin](http://www.uninove.br/grupec/Edgar%20Morin)>. Acesso em: 22 fev. 2008.

PLATTS, David E. **Autodescoberta divertida: uma abordagem da Fundação Findhorn para desenvolver a confiança nos grupos**. São Paulo: Trion, 1997.

TEIXEIRA, Mônica. **Afinal, de onde vêm estes jogos?** Revista Jogos Cooperativos. Ed. 1 – Ano I: 2002.

TUBINO, **A política nacional do esporte**. In: CONGRESSO LATINO AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 1., Foz do Iguaçu, 1998, CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 2., Foz do Iguaçu, 1998. Anais... Campinas: UNICAMP: FEF/DEM, 1998. 61-63.

UNESCO e o Esporte: editorial. **Revista Correio da Unesco**.