OS JOGOS COOPERATIVOS NA RELAÇÃO COM VALORES HUMANOS E EDUCAÇÃO PARA A PAZ

Nei Alberto Salles Filho
Universidade Estadual de Ponta Grossa/PR

Resumo
O enfoque dos Jogos Cooperativos (JC) enquanto metodologia de trabalho vem crescendo em inúmeras área nos últimos anos. Particularmente no âmbito da Educação Física e Esportes tem sido considerado como dimensão privilegiada para desenvolver valores humanos e contribuir com a criação de uma cultura da paz. O artigo discute elementos teóricos dos JC, que são fundamentos do Projeto de Extensão "Núcleo de Ludicidade e Jogos Cooperativos - LUDCO" da Universidade Estadual de Ponta Grossa, que possui interface com o Projeto de Pesquisa "Configurando elementos teóricos e práticos da Educação para a Paz", da mesma instituição.
Palavras-chave: Ludicidade, Jogos Cooperativos, Educação para a Paz.

Abstract
The focus of the Cooperative Games (JC) while work methodology is growing in countless area in the last years. Particularly in the extent of the Physical Education and Sports has been considered as a privileged dimension to develop human values and to contribute with the creation of a culture of the peace. The article discusses theoretical elements of JC, that are foundations of the Extension Project "Playful Nucleus and Cooperative Games - LUDCO" of the State University of Ponta Grossa, that have interface with the Research Project "Configuring theoretical and practical elements of the Education for the Peace", of the same institution.
Keywords: Playful, Cooperative Games, Education for the Peace.

Temas como Jogos Cooperativos, Valores Humanos, Educação para a Paz, estão a cada dia mais presentes na pauta dos processos educacionais. Por isso, cada vez mais se faz necessário discuti-los e buscar suas bases teóricas, para não correr o risco de reproduzir ações apenas com nomes diferentes, mais adequados aos “novos tempos”.

Este texto, que subsidia o Núcleo de Ludicidade e Jogos Cooperativos (LUDCO-UEPG) é um exemplo desse caminho na discussão da metodologia dos Jogos Cooperativos como elemento privilegiado na melhoria das relações humanas e em novas formas de olhar o mundo pessoal, da educação e do trabalho.

Trata-se a refletir questões sobre o lúdico dentro de ações com caráter cooperativo e solidário, temas fundamentais no século XXI. Atualmente, mesmo considerando as diversas ações (treinamentos, palestras, livros, etc) realizadas por inúmeros e diferentes agentes, as questões referentes às relações humanas mais

qualitativas e produtivas envolvidas com a dimensão lúdica ainda são confusas. Essa confusão está relacionada a abordagens sobre o lúdico que se revestem de lógicas operacionais baseadas em visões “estratégicas” e de “marketing” da ludicidade, ou ainda numa dimensão mais relacionada com a “auto-ajuda”.

O que argumentamos é a importância da análise e planejamento de ações estruturadas, visando estabelecer uma pedagogia das relações humanas para a vida pessoal, educacional e do trabalho, através da ludicidade e dos jogos cooperativos. Tais ações fazem uma interface com dimensões relacionadas ao lazer (enquanto ludicidade) e a saúde (enquanto busca de equilíbrio).

A idéia dos Jogos Cooperativos tem crescido no Brasil em teoria e prática nos últimos anos, com produção acadêmica (livros, artigos, cursos de especialização) e inúmeros congressos. Os JC são utilizados com grupos diferenciados (terceira idade, empresas e escolas) como forma de contribuir com a melhoria das relações humanas de crianças, adultos e idosos, tendo o lúdico como pilar.

Muito se tem discutido sobre a importância do lúdico no desenvolvimento do ser humano. Basicamente, se argumenta que o lúdico auxilia no desenvolvimento porque provoca mudanças substanciais nas relações interpessoais, que, por sua vez podem mudar relações intrapessoais. De acordo com Negrine o comportamento lúdico não é herdado e sim adquirido através de aprendizagem. Essa aprendizagem, segundo o autor, não acontece só na escola, mas em todos os ambientes que possam gerar mediações pedagógicas. Assim, segundo Negrine “a atividade lúdica serve de mediação entre o mundo relacional e o mundo simbólico, mundos nos quais se inserem todo o comportamento humano. (2001, p.28-29)

Para Olivier quando falamos em lúdico temos que entendê-lo como alegria, espontaneidade. Para isso devemos repensar os parâmetros da racionalidade para uma idéia diferente, o da “lógica do ser feliz agora, de construir o futuro (e não o de preparar-se para o dia em que ele despencará em nossas cabeças), do resolver o velho e construir o novo...” (1999, p.21)

De acordo com Marcellino, em referência à busca do lúdico na sociedade atual diz que “reencontrar o lúdico, entender seu valor revolucionário, torna-se imperativo se se deseja preservar os valores humanos do homem” (1999, p.31)

Como argumento para os Jogos Cooperativos, temos algumas reflexões a seguir. O comportamento das pessoas tem mudado muito nos últimos anos, vivemos numa era onde o individualismo a rivalidade e a disputa competitiva tem dominado o dia-a-

dia da sociedade. Estes comportamentos compõem um tipo de relação desumanizadora, onde não há preocupação com o outro, onde um tira vantagens sobre o outro. Acabamos, muitas vezes sofrendo o efeito de atitudes dominadoras diariamente, e acabamos nos tornando rivais uns dos outros no trânsito, no supermercado, no trabalho, na fila, e até mesmo nas escolas, dentro e fora da sala de aula, ou pior, dentro de nossas casas onde a harmonia deveria prevalecer.

Não podemos deixar de lado que a competição existe, até precisamos dela, mas não como estamos usando, aonde deveríamos apenas participar ou compartilhar estamos levando para rivalidade, tudo a nossa volta acaba terminando na "lei do mais forte'' e "que vença o melhor". Com esse caminho, estamos criando uma sociedade de perdedores e ganhadores, se vencermos tudo está ótimo, somos melhores que os outros, mas se perdemos, somos excluídos não fazemos parte da "elite" e assim acabamos excluídos dos espaços onde construímos nossa vida (família, educação, trabalho).

Nessa lógica podemos argumentar que valorizando a competição e o vencer a qualquer custo, estamos criando adversários. Isso acaba sendo reproduzido continuamente na sociedade, nas pequenas atitudes cotidianas. O discurso do ser humano integral, livre, solidário, responsável e cooperativo continua ainda muito distante das ações no mundo "real" Segundo Soler (2002) podemos supor que a vitória não depende da derrota dos outros, que podemos ser competentes sem destruir o outro, aprendendo a compartilhar as nossas habilidades e notando que todas são importantes dentro do jogo e da vida.

Assim o jogo cooperativo tem o poder de transformar e contribuir para uma mudança de cultura, de acordo com Soler:

> podemos escolher um jogo, em que o confronto, a separação, a desconfiança, a rivalidade e a exclusão estão presentes. Ou temos uma nova escolha a fazer, em que predominam a confiança mútua, a descontração, a solidariedade, a cooperação, a vitória compartilhada e a vontade de continuar jogando para ganhar com o outro.(2002, p.25)

Os Jogos Cooperativos tem como característica integrar todos, onde ninguém se sente discriminado, através de jogos onde a cooperação venha em primeiro lugar, e não o desejo de vencer. Já para Teixeira e Lannes (2002) existem duas crenças que a sociedade criou que alicerça os modelos econômicos e sociais dela, são elas: A "Crença da Abundância": que acredita que existe o suficiente para atender a

necessidade de todos, não é necessário competir entre si, o potencial de recursos não é limitado e a forma de sobrevivência e conforto estão garantidas. A outra é a “Crença da Escassez”: acredita que os recursos são limitados e nem todos podem ser atendidos, validando a lei do mais forte onde os mais adaptados sobrevivem e os mais vulneráveis são eliminados. Essa adaptabilidade geralmente é entendida como recursos econômicos e para que uma pessoa consiga chegar a ter sucesso econômico é necessário que lhe seja dada condições para sua inclusão neste cenário, como educação de qualidade.

Muitos estudo argumentam que os jogos em grupos repetem e perpetua modelos globais da sociedade, principalmente referentes a suas crenças e valores. Segundo Orlick (apud SOLER, 2002)

> (...) quando participamos de determinado jogo, fazemos parte de uma minissociedade, que pode nos forma em direções variadas. Uma vez formados pelas regras, pelas reações dos outros, pelas recompensas e punições, tornamo-nos parte do jogo e começamos a formar outros. Dessa forma o jogo ganha vida e poder independente dos jogadores. Em vez de criar minissociedades ou jogos, que refletem de forma pura a competitividade, a desonestidade e a cobiça da sociedade maior; por que não desenvolver jogos que criem uma miniatura de utopias em que gostaríamos de viver? Por que não criar e participar de jogos que nos tornem mais cooperativos, honestos e atenciosos para com os outros? Por que não usar o poder transformador dos jogos para ajudar a nos tornarmos o tipo de pessoa que realmente gostaríamos de ser?.

Como podemos observar, o jogo vai muito além do que pode ser visto no plano físico, a forma com que os jogadores se comportam refletem a maneira como jogam o jogo da vida. De acordo com Falcão, o ser humano organiza suas ações em quatro planos: O Plano Físico – onde acontece tudo o que se refere ao nosso corpo e à nossa energia vital. O Plano Emocional – onde acontecem os sentimentos, emoções, relacionamentos e vida social e afetiva. O Plano Mental – onde temos idéias, pensamentos, fazemos planos para o futuro e tentamos encontrar a solução para os nossos problemas. O Plano Espiritual – a nossa conexão com o universo. Plano espiritual não tem a ver necessariamente com religião, embora a religião faça parte do mesmo. Plano espiritual tem a ver com as nossas maiores buscas, com querer saber o que estamos fazendo aqui, por que estamos vivos, e com a busca da nossa sabedoria interior, daquele sentimentos de “pertencer”, de saber que estamos fazendo exatamente o que viemos fazer aqui.

Cada pessoa tem um destes planos mais desenvolvidos e quando jogam, seja um jogo cooperativo, competitivo ou jogo da vida esses aspectos se destacam. Neste sentido, os jogos cooperativos, especialmente seu facilitador devem intervir para que nenhum plano seja superestimado e outro subestimado.

Como características práticas dos Jogos Cooperativos podem aguçar sensibilidades e competências como o pensar, criar, tocar, ver, mover-se, etc. São versáteis com regras flexíveis e por isso adaptam-se a todo tipo de pessoas, grupos, espaços e competências", o que auxilia o professor na interpretação e o aluno na transmissão do conhecimento adquirido.

Nos jogos cooperativos a aprendizagem pode ocorrer de duas maneiras: Aprendizagem indutiva: o professor/instrutor passa o conhecimento e demonstra com a prática. Aprendizagem dedutiva: o facilitador aplica um jogo cooperativo e faz os demais deduzirem o conceito através do jogo. Já o focalizador é mais abrangente, lembra os demais da missão do grupo, ajudando a tomar decisões e agir da melhor forma para realizar e alcançar os objetivos da missão. Terry Orkick explica que podemos aproveitar um jogo competitivo e torná-lo cooperativo, através da demonstração dos conceitos existentes no jogo; exemplo: derrota, sucesso, ansiedade, amizade, aceitação, companheirismo, respeito, etc. Mas isso tudo depende de que modo apresentamos o jogo e de quem aplica (facilitador, professor ou focalizador).

Atividades físicas cooperativas definem-se como atividades coletivas onde os objetivos são compartilhados para que busquem uma solução, podendo ser objetivos quantitativos: todos ganham e todos perdem em função do grupo alcançar ou não o objetivo proposto; objetivo não quantitativo: não há ganhadores e nem perdedores, pois todos colaboram entre si. Portanto, valoriza-se a introdução destas nos programas educativos para desenvolver nos educandos condutas de cooperação, solidariedade, aceitação, resolução pacífica de conflitos. Para Soler (2002) devemos distinguir entre estrutura: a atividade quanto a sua regulamentação; e situação: refere-se às condições em que se desenvolve essa atividade. Logo, uma mesma atividade pode gerar as duas situações, dependendo de que rumo se de o desenvolvimento da atividade e da vivência anterior que os educandos tiveram no jogo.

Considerando os argumentos levantados evidenciamos a proposta de ampliar os estudos e análises sobre a teoria e prática dos Jogos Cooperativos em situações de

aprendizagem, com crianças, adultos e idosos, seja em situação de escolarização ou fora dela. Como síntese de nosso pensamento citamos Orlick (apud Brotto, p,23):

> Dar uma contribuição ou fazer uma coisa bem, simplesmente não exige a derrota ou a depreciação de outra pessoa. Pode-se ser extremamente competente, tanto física como psicologicamente, sem jamais prejudicar ou conquistar o outro. Muitas pessoas ainda acreditam que para 'vencer' ou 'ter sucesso', é preciso ser um feroz competidor e quebrar as regras. Muitas pessoas parecem achar que para ensinar as crianças a viver e prosperar na sociedade é necessário prepará-las para serem competitivas e tirar vantagem dos outros, antes que os outros o façam.

Considerando as questões levantadas, podemos definir algumas possibilidades dos Jogos Cooperativos:

1. Metodologia interessante e adequada para o ensino de ações mais solidárias, cooperativas e autônomas;
2. Possui interfaces positivas com propostas ligadas aos valores humanos e educação para a paz;
3. Tem um foco muito forte ligado à Educação Física e Esportes;
4. Contribui para repensar práticas pedagógicas tradicionais na educação.

Além das possibilidades encontramos limites:

1. Teoria ainda difusa, são necessários mais estudos de caráter pedagógico;
2. Falta de critérios para definir jogos cooperativos de jogos recreativos tradicionais;
3. Instrumentalização dos jogos, que transformam-se em "brincadeiras" no universo das empresas, ou em grupos de terceira idade, etc.

Como vimos, ainda existem muitos pontos a avançar para melhorar a percepção e utilização dos Jogos Cooperativos de maneira positiva na educação. O caminho é criar espaços cada vez maiores e organizados para ampliar esses entendimentos. O LUDCO/UEPG é uma tentativa.

Referencial Bibliográfico:

BROTTO, F. O **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos, SP: Ed. Re-novada, 1997.

LANNES, L. **Revisando nossos VALORES.** In: Revista Jogos Cooperativos. Nº05 – Ano II, Ago/Set 2003.

MARCELLINO, N.C. Lúdico e Lazer. In: MARCELLINO, N. C. (org). **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí, Ed. UNIJUÍ, 1999.

NEGRINE, A. **Recreação na Hotelaria**: pensar e fazer o lúdico. Caxias do Sul: EDUCS, 2001.

SOLER, R. **Jogos Cooperativos**. Rio de Janeiro, Sprint, 1999

OLIVIER, G. G. F. Lúdico e escola: entre a obrigação e o prazer. In: MARCELLINO, N. C. (org). **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí, Ed. UNIJUÍ, 1999.

TEIXEIRA, M; LANNES, L Os Jogos Cooperativos e a construção de Valores Positivos para nossa Sociedade. In: **Revista Jogos Cooperativos**. Nº02 – Ano II, Out/Nov 2002.