

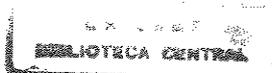
UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**JOGOS COOPERATIVOS:
O JOGO E O ESPORTE COMO
UM EXERCÍCIO DE CONVIVÊNCIA**

FÁBIO OTUZI BROTTTO

**CAMPINAS
1999**

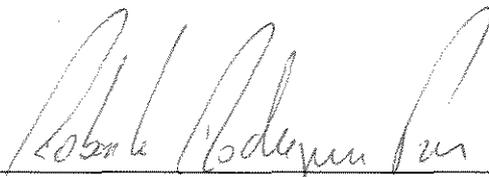


UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE

**JOGOS COOPERATIVOS:
O JOGO E O ESPORTE COMO
UM EXERCÍCIO DE CONVIVÊNCIA**

Este exemplar corresponde à redação final da Dissertação de Mestrado apresentada por Fábio Otuzi Brotto e aprovada pela comissão examinadora composta pelos Professores Ídico Luiz Pellegrinotti, Luiz Alberto Lorenzetto e Roberto Rodrigues Paes, em 17 de setembro de 1999.



Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes
Orientador e presidente da Comissão Examinadora

Campinas, 17 de setembro de 1999

UNIDADE	B. C.
N.º CHAMADA:	UNICAMP
	B795j
V.	EX
TOMBO BC/	40791
PROC.	278100
C	<input type="checkbox"/>
D	<input checked="" type="checkbox"/>
PREÇO	811,00
DATA	31/03/00
N.º CPD	

CM-00138766-1

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA-FEF
UNICAMP**

B795j

Brotto, Fábio Otuzi

Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência / Fábio Otuzi Brotto. -- Campinas, SP : [s.n.], 1999.

Orientador: Roberto Rodrigues Paes

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física.

1. Jogos em grupo. 2. Esporte-Estudo e ensino. 3. Interação social. I. Paes, Roberto Rodrigues. II. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física. II. Título.

EU OFEREÇO

Dedico este "Exercício de Convivência", a **Eneide Otuzi Brotto**, minha mãe e principal orientadora no caminho da vida; e para **Osmar Brotto**, meu pai... sempre presente.

Ofereço à **Gisela** minha e-terna parceira, que algumas vezes não me acompanha, mas sempre me compõe.

E à **Tiê e Ilê**, e para os filhos dos filhos de seus (e de todos os outros) filhos... frutos e sementes do Jogo Essencial.

EU AGRADEÇO

Eu agradeço ao Prof. "Roberto" Rodrigues Paes, meu grande parceiro e guia seguro que, quando me vi mergulhado no turbilhão de idéias confusas e ideais difusos, transbordou os limites de sua generosidade e sabedoria, me ajudando a enxergar com clareza o rumo a seguir e a descobrir o compasso possível.

Também, sou muito grato ao Prof. Ídico Luiz Pellegrinotti, o "Deco", que com seu jeito apaixonado de Ser, participou deste Jogo desde o início, irradiando a con-fiança necessária para nutrir a Vida pulsante no coração de cada um de todos nós.

Desde muito antes desta aventura pela ciência, venho sendo tocado na consciência pela presença sensível e amorosa do "mestre" Luiz Alberto Lorenzetto, a quem sou profundamente agradecido e suavemente ligado.

Ao meu amigo Cesar Barbieri, agradeço pela leitura dedicada, crítica e re-creativa e mais ainda, pela Trans-Piração compartilhada.

Agradeço aos servidores da FEF-UNICAMP pelo suporte e disponibilidade em colaborar com a realização deste e de tantos outros "projetos de estudo e de vida".

Agora, re-lembro o tempo em que voltava correndo da escola, almoçava as pressas e saía voando... para a aula de Educação Física. Ah! Como eu adorava jogar basquete na quadra que construímos, bater uma bolinha no campinho de terra cuidado pela garotada, fazer exercício com halteres de lata de leite em pó, pendurar na barra só pelo prazer de auto-sustentar-me... Pois é, eu era capaz de largar tudo, tudo mesmo, só para ir àquele lugar mágico: a aula do "Seu Zé Maria". Neste momento, ainda sou capaz de ouvir o jeitão dele chamar a turma: "Tsitsitsi, turminha!"

Graças ao senhor, Prof. José Maria Abdalla, eu continuo por aqui. Valeu, professor!

*O MEU OLHAR é nítido como um girassol.
Tenho o costume de andar pelas estradas
Olhando para a direita e para a esquerda,
E de vez em quando olhando para trás...
E o que vejo a cada momento
É aquilo que nunca antes eu tinha visto,*

*E eu sei dar por isso muito bem...
Sei ter o pasmo essencial
Que tem uma criança se, ao nascer,
Reparasse que nascera deveras...
Sinto-me nascido a cada momento
Para a eterna novidade do Mundo...*

*Creio no mundo como um malmequer,
Porque o vejo. Mas não penso nele
Porque pensar é não compreender...
O Mundo não se fez para pensarmos nele
(Pensar é estar doente dos olhos)
Mas para olharmos para ele
e estarmos de acordo...*

*Eu não tenho filosofia: tenho sentidos...
Se falo na Natureza
não é porque saiba o que ela é,
Mas porque a amo, e amo-a por isso,
Porque quem ama nunca sabe o que ama
Nem sabe por que ama, nem o que é amar...*

*Amar é a eterna inocência,
E a única inocência não pensar...*

Fernando Pessoa¹

¹ Em "O Guardador de Rebanhos - II", In: Ficções do Interlúdio/1, 1980, p. 35.

SUMÁRIO

Índice de Figuras _____ i

INTRODUÇÃO. _____ 01

CAPÍTULO I.

O JOGO NUMA SOCIEDADE EM TRANSFORMAÇÃO. ____ 12

1 Conceitos e abordagens. _____ 13

2 O Jogo na Educação. _____ 19

3 A postura do Educador. _____ 23

4 Jogando numa Sociedade em Transformação. _____ 27

CAPÍTULO II.

A CONSCIÊNCIA DA COOPERAÇÃO. _____ 31

1 Cooperação e Competição. _____ 32

2 Mitos e Ritos. _____ 42

3 A Consciência da Cooperação. _____ 51

4 A Ética Cooperativa. _____ 57

CAPÍTULO III.

JOGOS COOPERATIVOS.	62
1 Origem e Evolução.	63
2 Os Primeiros Movimentos.	66
2.1 No Mundo Ocidental.	67
2.2 No Brasil.	70
3 Conceito e Características.	76
4 A Visão dos Jogos Cooperativos.	81
5 Princípios Sócio-Educativos da Cooperação.	89

CAPÍTULO IV .

A PEDAGOGIA DO ESPORTE

E JOGOS COOPERATIVOS.	94
1 Esporte: Um Fenômeno Humano.	95
2 Pedagogia do Esporte.	102
3 Jogos Cooperativos como uma Pedagogia do Esporte.	112
3.1 A Consciência da Cooperação no Esporte.	113
3.2 A "Ensinagem" Cooperativa do Esporte.	123
3.2.1 Categorias do Jogos Cooperativos.	124

3.2.2 A formação de grupos. _____ 130

3.2.3 A premiação. _____ 132

CAPÍTULO V.

O JOGO E O ESPORTE COMO

UM EXERCÍCIO DE CONVIVÊNCIA. _____ 136

1 Convivência: Um Jogo de Interdependência. _____ 141

2 O (im)possível Mundo onde todos podem VenSer. _____ 147

3 Jogando no cotidiano de um novo dia. _____ 155

CONSIDERAÇÕES FINAIS (??).

O JOGO ESSENCIAL. _____ 166

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS. _____ 173

ANEXOS. _____ 187

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1.** Situação Cooperativa e Situação Competitiva.
(Deustch, 1949 apud Rodrigues, 1972,
modificado por Brotto, 1997)._____36
- Figura 2.** Tabela Seqüencial de Competição
e Cooperação. (Orlick, 1989) _____39
- Figura 3.** Jogos Competitivos e
Jogos Cooperativos (Walker, [1987]) _____78
- Figura 4.** Padrões de Percepção-Ação.
(Brotto, 1997) _____86

RESUMO

Atualmente, é evidente o cenário de significativas transformações no qual tudo e todos estão envolvidos. A cada momento, tomamos consciência do quanto somos interdependentes e co-responsáveis pela Felicidade uns dos outros e pelo futuro das novas gerações.

Inspirada por esse contexto, esta dissertação focalizou os Jogos Cooperativos como um caminho para a promoção da Convivência e do Bem-Estar Comum.

Inicialmente, refleti sobre o papel do Jogo numa sociedade em transformação, valorizando-o como uma ponte para a mudança de valores e atitudes no cotidiano.

Seguindo nessa direção, este estudo procurou despertar a Consciência da Cooperação, tratando dos conceitos e preconceitos, mitos e ritos em torno da Cooperação e Competição, como forma de enxergar por trás dos condicionamentos e padrões cristalizados, novas possibilidades de ver e viver a realidade.

Acordando para as alternativas vislumbradas pela síntese entre o Jogo e a Consciência da Cooperação, abordei a proposta dos Jogos Cooperativos como um campo de conhecimento e experiência humana. Explorei e descrevi, sua origem e evolução; seus princípios e características; e seu relevante papel para o desenvolvimento do InterSer Humano e para a promoção da Ética Cooperativa no dia-a-dia.

Sendo o Esporte um Fenômeno Humano de grande expressão na sociedade contemporânea, relacionei os Jogos Cooperativos e a Pedagogia do Esporte, destacando as estruturas sócio-educativas de cooperação como contribuições ao processo de ensino-aprendizagem do Esporte.

Concluindo este estudo, dissertei sobre o Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência, essencial e vital para a construção de um Mundo onde todos podem VenSer.

ABSTRACT

Nowadays, the scene of significant changes in which everything and everybody is involved is evident. Every minute we realize how interdependent and co-responsible we are for the Happiness of each other and for the future of the new generations.

Inspired by this context, this dissertation focused on the Cooperative Games as a way to promote the Companionship and the Common Well-being.

Initially, I meditated about the Game's role in a changing society, valuing it as a bridge for the change of values and attitudes in the everyday life.

By following in this direction, this study aimed at arousing the Cooperation Conscience, dealing with conceptions and preconceptions, myths and rites around the Cooperation and the Competition, as a way to see what is behind the crystallized conditionings and patterns, as new possibilities to see and live the reality.

By awakening to the alternatives arising from the synthesis between the Game and the Cooperation Conscience, I dealt with the idea of the Cooperative Games as a field of knowledge and human experience. I exploited and described its origin and evolution, its principles and features and its relevant role for the development of the Human InterBeing and for the promotion of the Cooperative Ethics in the everyday life.

As the Sport is a Human Phenomenon of great importance in the contemporaneous society, I correlated the Cooperative Games and the Sport Pedagogy, pointing out the social and educative structures of the cooperation as contributions to the Sport's teaching-learning process.

To sum up, I dealt with the Game and the Sport as a Companionship Exercise that is essential and vital for the construction of a World where everyone is able to VenSer¹.

¹ It's a play with the Portuguese word "Vencer" (to win). By changing the letter "c" for "s", we have the word "VenSer" (to BeCome).

INTRODUÇÃO

Para abrir os olhos e enxergar com o coração

*"Hoje me sinto mais forte
mais feliz quem sabe.
Só levo a certeza
de que muito pouco eu sei
Eu nada sei."*

Almir Sater

O tema Jogos Cooperativos foi escolhido como assunto gerador desta dissertação, por ser um campo de estudo e de intervenção, que vem merecendo a atenção de pesquisadores de diversas áreas do conhecimento, em diferentes países, como por exemplo, Estados Unidos, Canadá, Espanha e Austrália.

No Brasil, apesar de existirem ações muito significativas e com repercussões bastante positivas, a proposta de Jogos Cooperativos como objeto de reflexão e investigação científica é muito recente e ainda incipiente.

Ao localizar este estudo no campo das Ciências do Esporte, sou incentivado a abordar os Jogos Cooperativos em seu relacionamento com as várias dimensões dessa ciência.

Contudo, dada a natureza da minha experiência e interesse, irei focalizar aqui, o entrelaçamento dos Jogos Cooperativos com a Pedagogia do Esporte.

Desse relacionamento, pretendo encontrar subsídios para resgatar o valor do Jogo e do Esporte como caminhos de Descoberta Pessoal, bem como, para o Exercício de Com-Vivência¹ social.

A convivência é uma condição inexorável da vida cotidiana. Na medida que melhoramos a qualidade de nossas relações interpessoais e sociais, aperfeiçoamos nossas competências para gerar soluções benéficas para problemas comuns e aprimoramos a qualidade de vida na perspectiva de melhorá-la para todos.

É somente pela convivência que somos capazes de superar as necessidades básicas de sobrevivência e nos libertamos para aspirar níveis cada vez mais complexos de transcendência.

Para tanto, precisamos de um movimento concentrado para dinamizar processos de interação social que resultem em uma dimensão ampliada de convivência humana. A esse respeito, Setubal (1998), comenta que para essa realização o empenho deve vir da reunião de esforços entre governantes e outros setores da sociedade que detêm poder, como o

¹ A divisão da palavra é um recurso que utilizo para buscar uma melhor compreensão do seu sentido/significado. Durante o texto, voltarei a usar esse recurso, com a mesma intenção.

setor privado. Segundo ela, essa convergência de esforços é importante para

estimular e difundir práticas de solidariedade e de cooperação, o exercício da cidadania plena e a garantia e a ampliação dos direitos básicos. Isso exige profunda mudança de atitudes e de valores, no lugar do individualismo, calcado no consumismo irrestrito, que não soluciona nossos problemas.”²

Nesse sentido, é preciso resgatar nosso potencial para viver juntos e realizar objetivos comuns. Necessitamos aperfeiçoar nossas **Habilidades de Relacionamento** e a aprender a viver uns com os outros ao invés de uns contra os outros.

O principal desafio para nós, me parece, é colaborar para construir pontes que encurtem as distâncias, diminuam as fronteiras e que aproximem as pessoas umas das outras.

A construção dessas pontes, constitui um exercício permanente de revisão filosófico-pedagógica de nossas atividades, programas e demais intervenções praticadas diariamente, na escola, na comunidade, no clube, na universidade, com a família, com os outros e com a gente mesmo.

Nesse sentido, reconheço que a educação para uma nova geração, deve ser fundamentada em uma Pedagogia Transdisciplinar, que segundo Nicolescu (1997), está baseada em quatro princípios:

² Maria Alice SETUBAL, Folha de São Paulo, 06 de out. de 1998.

- Aprender a conhecer.
- Aprender a fazer.
- Aprender a ser.
- Aprender a viver junto.

Entendo que aprender é sempre uma aprendizagem compartilhada, que ocorre numa situação dinâmica de co-educação e cooperação, onde todos são, simultaneamente, professores-e-alunos.

Nessa educação o foco da aprendizagem, não está somente sobre o objeto a ser conhecido, nem sobre o resultado a ser alcançado, mas está projetado sobre a qualidade das interações cooperativas presentes no processo de descoberta e transformação da realidade.

E, especialmente, quando nos inserimos no contexto das Ciências do Esporte, é preciso considerar que nenhuma abordagem isolada ou em oposição a outras, será capaz de conhecer e se relacionar com o Jogo e o Esporte em todas as suas dimensões, ou melhor, na dimensão de sua Totalidade.

Sobre a importância de ultrapassarmos os limites que separam as diferentes áreas de investigação e intervenção na realidade, somos advertidos por Prigogine & Stengers (1997), quando sugerem que

devemos aprender, não mais a julgar a população dos saberes, das práticas, das culturas

produzidas pelas sociedades humanas, mas a cruzá-los, a estabelecer entre eles comunicações inéditas que nos coloquem em condições de fazer face às exigências sem precedentes da nossa época.

A perspectiva Transdisciplinar nos desafia a descobrir caminhos diferentes para aprender e para conviver, particularmente, em momentos de crises e transformações.

Consciente da complexidade e da importância dessa co-aprendizagem, é que faço a escolha pelo caminho dos **Jogos Cooperativos como um Exercício de Convivência.**

O Jogo e o Esporte na perspectiva dos Jogos Cooperativos, são contextos extraordinariamente ricos para o desenvolvimento pessoal e a convivência social.

Quando jogamos cooperativamente podemos nos expressar autêntica e espontaneamente, como alguém que é importante e tem valor, essencialmente, por ser quem é, e não pelos pontos que marca ou resultados que alcança.

Dessa forma, podemos aprender que o verdadeiro valor do Jogo e do Esporte, não está em somente vencer ou perder, nem em ocupar os primeiros lugares no pódio, mas está, também e fundamentalmente, na oportunidade de jogar juntos para transcender a ilusão de sermos separados uns dos outros, e para aperfeiçoar nossa vida em comunidade.

Contudo, o Jogo e o Esporte merecem uma ampla, profunda e constante revisão sobre suas bases filosófico-pedagógicas, se

desejarmos tê-los como um processo de ensino-aprendizagem que promova o Encontro ao invés do Confronto.

E é portanto, a esta revisão, que dediquei atenção ao longo desta dissertação.

O principal objetivo deste estudo foi explorar e descrever os Jogos Cooperativos como uma proposta filosófico-pedagógica, capaz de promover a Ética da Cooperação e desenvolver as competências humanas necessárias para a melhoria da qualidade de vida atual e, fundamentalmente, para a vida das futuras gerações.

Outros propósitos também foram buscados através deste trabalho, destacando-se, entre outros, os seguintes:

- Relacionar os Jogos Cooperativos com as Ciências do Esporte, particularmente, na interface com a Pedagogia do Esporte.
- Apontar alguns princípios, estruturas e procedimentos cooperativos que podem colaborar no processo ensino-aprendizagem do Jogo e do Esporte.
- Contribuir para a valorização do Jogo e do Esporte como um Exercício de Convivência Humana.
- Incentivar outras pessoas a continuar Jogando Cooperativamente pelos campos da Vida.

O problema que serviu como impulso para esta investigação, foi a necessidade de promover ações e relações educativas, capazes de

contribuir para diminuir as barreiras e estreitar as distâncias que têm separado pessoas, grupos, sociedades e nações, assim como, têm nos afastado da interação harmoniosa com a natureza e outras dimensões da realidade.

Essa *"ilusão de separatividade"*, conforme Weil (1987), esta na raiz das principais questões e dos mais graves conflitos que assolam a humanidade neste final de século e início de milênio.

Portanto, o desafio radical assumido aqui, foi - e continua sendo - incentivar a construção consciente de estratégias, intencionalmente, dirigidas ao exercício da convivência e cooperação para um mundo melhor que, de acordo com a Declaração de Mount Abu³, devem orientar-se pela seguinte idéia:

"Uma Visão sem uma Tarefa, é somente um sonho.

Um Tarefa sem uma Visão, é apenas um trabalho árduo.

Mas, uma Visão com uma Tarefa, pode transformar o mundo".

À luz dessa Visão-Tarefa, a **metodologia** adotada para tratar o assunto desta dissertação, foi baseada na pesquisa teórica, realizada através do estudo descritivo e exploratório, tendo como instrumentos básicos, a revisão bibliográfica, associada ao exame de experiências pessoais e institucionais.

³ A Declaração de Mount Abu, é um documento que foi produzido na reunião-síntese do "Projeto Cooperação Global para um Mundo Melhor", realizado entre 1988-1990, envolvendo

Focalizei o tema através da lente oferecida pela Visão Holística (Capra, 1982, 1998, Crema, 1992), e pela Transdisciplinaridade (D'Ambrósio, 1997, Nicolescu, 1997, 1999), buscando uma abordagem integradora das diferentes dimensões e interfaces presentes no diálogo entre os Jogos Cooperativos e o Exercício de Convivência. Visando orientar o desenvolvimento do trabalho, estabeleci um plano de redação, prevendo cinco capítulos.

No capítulo I, tratei do papel do **Jogo numa Sociedade em Transformação**, assinalando alguns conceitos, significados e valores, estudando-o mais detalhadamente mediante as transformações que estão ocorrendo na sociedade contemporânea.

Destaquei no capítulo II, a **Consciência da Cooperação**, explorando e descrevendo as definições de Cooperação e Competição como processos de interação social. Busquei refletir sobre alguns mitos em torno desses conceitos, como por exemplo, o mito da "natureza competitiva do homem", de modo a expandir minha compreensão sobre o assunto.

E, principalmente, dediquei-me para ampliar o conhecimento sobre o significado e a relevância da **Ética Cooperativa**, como um conjunto de valores e atitudes essenciais para a vida na sociedade humana, de agora e das futuras gerações.

Estudei no capítulo III, os **Jogos Cooperativos**, que representam tanto uma visão de mundo, como uma prática pedagógica para aprender e viver através da *Ética de Cooperação*.

Procurarei apresentar o potencial dos Jogos Cooperativos como um fascinante e eficiente processo de ensino-aprendizagem, capaz de nos ajudar a Ser quem realmente somos e, simultaneamente, colaborar para que realizemos uma vida melhor para todos, sem exceção.

Acompanhado do conhecimento e experiências de um conjunto de autores, pretendi conhecer melhor os Jogos Cooperativos: sua origem e evolução, seus fundamentos teóricos e pedagógicos, as diferentes abordagens e aplicações, a situação atual e suas perspectivas.

Além disso, procurei descrever o percurso dos Jogos Cooperativos no Brasil, assinalando, através de um breve histórico, alguns marcos referencias do promissor estágio de desenvolvimento no qual se encontra em nosso país.

O capítulo IV, serviu como cenário para investigar as possibilidades de sinergia entre **A Pedagogia do Esporte e os Jogos Cooperativos**. Verifiquei, inicialmente, o conceito de Esporte como um Fenômeno Humano altamente relevante para este momento de aceleradas mudanças e importantes transições.

À partir da Pedagogia do Esporte, me interessei em estudar os princípios sócio-educativos que podem orientar o processo de ensino-aprendizagem do Esporte no contexto da formação integral e

exercício da cidadania plena, tendo como uma das referências, a importante contribuição da proposta do Esporte Educacional de Cesar Barbieri (1996, 1998).

Em seguida, pretendi fazer um exercício de síntese tendo os Jogos Cooperativos como um elemento da Pedagogia do Esporte. Refleti sobre a Consciência da Cooperação no Esporte e relacionei os princípios e estruturas cooperativas que podem contribuir para o processo ensino-aprendizagem da prática esportiva.

Procurei demonstrar, no capítulo V, **O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência**, que perspectivados pela ótica dos Jogos Cooperativos, representam um contexto facilitador para a descoberta e aprimoramento de potenciais pessoais, bem como, para a promoção da convivência e cooperação num mundo de solidários ao invés de adversários, onde todos são importantes para realizar o (im)possível bem-estar e felicidade para todos.

Para realizar essa tarefa, recorri às lições e aos ensinamentos que compartilhei com muitos parceiros, pessoas e instituições, através da convivência com os Jogos Cooperativos na escola, na comunidade, em empresas e no processo de auto-mútua descoberta do InterSer humano.

Concluindo esta introdução, gostaria de relembrar alguns dos principais pontos apresentados até aqui.

Considerarei que o Jogo e o Esporte são experiências importantes e que podem nos auxiliar em aperfeiçoar nosso jeito de compreender e viver a vida.

Aperfeiçoando nosso "estilo de jogo" podemos ultrapassar a lógica da separação e exclusão e passarmos a praticar a vida como um exercício de convivência e cooperação.

Quando incluímos a ética do Jogo Cooperativo, em nossas experiências cotidianas, recuperamos o gosto pela aventura e ousadia; o senso de participação com liberdade e responsabilidade; tomamos consciência de ser parte-e-todo; desfrutamos da beleza da recreação; colaboramos para a transformação de barreiras em pontes e de adversários em solidários; e compartilhamos o profundo e sincero desejo de continuar jogando... e Convivendo.

O estudo que realizei foi e continua sendo, um desafio pessoal que assumo com muito entusiasmo e espírito de aventura. Mas também, é um convite!

É um convite para sermos parceiros neste jogo que, a partir de agora, de um modo ou de outro, já não é mais meu, começa a ser seu e poderá vir-a-ser, nosso.

Joguem juntos!

CAPÍTULO I

O Jogo numa Sociedade em Transformação

"Vivendo e aprendendo a jogar,
nem sempre ganhando, nem
sempre perdendo mas,
aprendendo a jogar"

Elis Regina

O Jogo tem sido objeto de diferentes estudos há muito tempo. Pretendo neste capítulo, assinalar aspectos do Jogo procurando esclarecer alguns pontos básicos de seu relacionamento com a Educação e a Sociedade inseridas num contexto de aceleradas e profundas transformações.

Com esta compreensão alcançada, teremos melhores condições para nos envolvermos com o eixo principal desta dissertação: os Jogos Cooperativos como um conhecimento aplicado a diversos contextos, neste caso, com ênfase em seu entrelaçamento com as Ciências do Esporte, especificamente, com a Pedagogia do Esporte.

1 Conceitos e abordagens.

Em uma das mais clássicas obras produzidas sobre o Jogo, "Homo Ludens", seu autor Johan Huizinga, considera o jogo como algo que é anterior a própria civilização e que, portanto, necessita ser abordado com uma boa dose de reverência, isto é, com o devido zelo para observá-lo de acordo com suas relações históricas, culturais e sociais. Para ele,

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana".
(Huizinga, 1996, p. 33)

Respeitando profundamente o pioneirismo de Huizinga e reconhecendo o valor de sua obra até os dias atuais, entendo que a noção de jogo, ao longo dos anos, transformou-se e diversificou-se bastante.

O Jogo, desde suas primeiras manifestações, esteve sempre imerso num ambiente muito dinâmico e de constantes modificações quanto as suas definições, aplicações e dimensões.

Alguns autores, entre eles, Freire (1989), Bruhns (1993), Paes (1996) e Friedmann (1996), concordam com a idéia de que há muita

controvérsia a respeito do Jogo, especificamente, sobre as noções de Jogo, Brincadeira, Brinquedo, Atividade Lúdica e Esporte.

Abordando a questão conceitual do jogo, na perspectiva da Educação Física, Freire (1989, p. 116), considera que *"brincadeira, brinquedo e jogo significam a mesma coisa, exceto que o jogo implica a existência de regras e de perdedores e ganhadores quando de sua prática"*.

As fronteiras entre brincadeira, luta, dança, ginástica, jogo e esporte, são muito tênues e permeáveis, permitindo uma grande aproximação e interação entre essas diferentes manifestações.

Dessa maneira, as distinções serviriam mais a uma exposição didática do assunto e menos a uma compreensão rígida e estanque sobre a dimensão lúdica da experiência humana.

Tanto é assim, que para esse autor *"é possível incluí-las todas no universo do jogo, considerando este a grande categoria do conjunto das produções lúdicas humana"* (Freire, 1998, p. 106).

E concluindo seu ponto de vista, Freire acredita que quanto as finalidades do jogo, seja qual for o tipo de manifestação de jogo, o propósito é desfrutar da *"oportunidade de conviver intimamente com as coisas do mundo, de modo a torná-las próximas de nós, mais conhecidas, menos amedrontadoras"* (p. 107).

Gostaria de destacar, dentre as várias dimensões da convivência oportunizada pelo Jogo, aquela que nos permite aperfeiçoar a convivência com os outros existentes dentro de nós mesmos. Cuidar

desse relacionamento íntimo, procurando conhecer, aceitar e dinamizar harmoniosamente os aspectos da nossa própria personalidade, é uma das principais atenções sinalizadas pelos Jogos Cooperativos, como iremos ver mais adiante.

Friedmann (1996), considerando que não existe uma teoria completa do jogo, nem idéias admitidas universalmente, apresenta uma síntese dos principais enfoques projetados sobre o Jogo Infantil:

- Sociológico: influência do contexto social no qual os diferentes grupos de crianças brincam.
- Educacional: contribuição do jogo para a educação; desenvolvimento e/ou aprendizagem da criança;
- Psicológico: jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade dos indivíduos;
- Antropológico: a maneira como o jogo reflete, em cada sociedade, os costumes e a história das diferentes culturas;
- Folclórico: analisando o jogo como expressão da cultura infantil através das diversas gerações, bem como as tradições e costumes através dos tempos nele refletidos.

Compreendo que além destes, outros poderiam ser incluídos, como por exemplo, o enfoque Filosófico, estudado por Santin (1987, 1994),

através do qual somos incentivados a exercitar a reflexão ética sobre os valores humanos presentes (ou ausentes) no jogo.

Aliás, é sob a luz desse enfoque filosófico do jogo, que no decorrer desta dissertação, teremos oportunidade para nos aprofundar na investigação do Jogo como um meio para o desenvolvimento integral do ser humano e de aprimoramento da qualidade de vida.

Apesar de vários autores terem pesquisado largamente sobre o jogo, o assunto não está esgotado, devendo merecer uma discussão permanente.

Assim, para efeito deste estudo, proponho o redirecionamento da lente pela qual enxergamos o Jogo, ampliando-a para promover uma síntese criativa e evolutiva, a partir da inclusão dos mais variados pontos de vista, até então projetados sobre o Jogo.

Nesse sentido, considero o Jogo, como um espectro de atividades interdependentes que envolve a brincadeira, a ginástica, a dança, as lutas, o esporte e o próprio jogo.

Sobre essa base, sustento a idéia da aproximação entre o Jogo e a Vida, compreendendo ambos como reflexo um do outro - **Eu Jogo do jeito que Vivo e Vivo do jeito que Jogo.**

Por isso, o Jogo é tão importante para o desenvolvimento humano em todas as idades. Ao jogar não apenas representamos simbolicamente a vida, vamos além. Quando jogamos estamos praticando, direta e

profundamente, um Exercício de Co-existência e de Re-conexão com a essência da Vida.

De acordo com a experiência que venho compartilhando em alguns grupos através dos Jogos Cooperativos, pude observar um conjunto de características, estruturas e dimensões que são comuns, tanto no Jogo como em outras situações da Vida.

Tenho denominando esse conjunto de **Arquitetura do Jogo** porque permite olhar o Jogo como um campo de exercício das potencialidades humanas, pessoais e coletivas, na perspectiva de solucionar problemas, harmonizar conflitos, superar crises e alcançar objetivos comuns. Vejamos algumas das estruturas que compõe essa Arquitetura:

- **Visão:**

Meta-Concepções e Valores Essenciais que orientam e dão sentido-significado a todo processo do jogo.

- **Objetivo:**

Alcançar objetivos e/ou solucionar problemas.

- **Regras:**

Como uma referência flexível (implícita ou explícita) para iniciar e sustentar dinamicamente, o processo do jogo.

- **Contexto:**

Acontece no aqui-e-agora, como uma síntese do passado-presente-futuro.

- **Participação:**

Interação plena e interdependente de todas as dimensões do ser humano: física-emocional-mental-espiritual, tanto ao nível pessoal, interpessoal e grupal.

- **Comunicação:**

Diálogo buscando uma compreensão ampliada e comum da situação.

- **Estratégias:**

Organização, planejamento e definição de ações, baseada no alinhamento das competências individuais e grupais.

- **Resultados:**

Marcas para balizar o processo continuado de aprendizagem.

- **Celebração:**

Valorizar cada instante jogado-vivido como uma oportunidade singular de sentir-se um com todos, independentemente do resultado alcançado.

- **Ludicidade:**

Sustentar o espírito de Alegria, bom-humor, entusiasmo, descontração e diversão. Ser consciente do Prazer de Jogar.

Com a descrição da **Arquitetura do Jogo** acima apresentada, o ponto que desejo destacar é que o JOGO pode ser visto e praticado, não somente como uma atividade lúdica, característica da Educação Física e das Ciências do Esporte, muito embora, nelas o Jogo seja um de seus elementos fundamentais, mas também, como uma das expressões da Consciência humana.

Dentre os diferentes e importantes papéis atribuídos ao Jogo, focalizarei na seqüência desta exposição, algumas relações entre o Jogo e a Educação.

2 O Jogo na Educação.

A importância do Jogo como elemento educacional é um fato reconhecido e que não necessita ser mais discutido, embora deva ser sempre lembrado.

Minha intenção é refletir sobre que tipo de jogo necessitamos atualmente, levando em conta que tipo de educação e sociedade, pretendemos.

Será que as brincadeiras e jogos que se realizam nas aulas, correspondem a uma verdadeira contribuição para a construção de um "Mundo Melhor"⁴ ?

Ao apontar essa questão, sinalizo, automaticamente, para a importância de investigar o jogo no âmbito da Educação, tanto formal, como não-formal e informal.

Nesse sentido, para avançarmos, veremos algumas considerações sobre a escola como um contexto para a aprendizagem e sobre o Jogo como um de seus elementos pedagógicos.

Podemos apontar, conforme Friedmann (1996), algumas das principais características que a escola deve ter:

- Ser um elemento de transformação da sociedade.
- Considerar as crianças como seres sociais e construtivos.
- Privilegiar o contexto sócio-econômico e cultural.
- Reconhecer as diferenças entre as crianças.
- Considerar os valores e a bagagem que elas já têm.
- Propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico.
- Favorecer a construção e o acesso ao conhecimento.
- Valorizar a relação adulto-criança caracterizada pelo respeito mútuo, pelo afeto e pela confiança.
- Promover a autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação.

A visão de escola concebida nesses termos, implica na adequação de todos os segmentos constitutivos da comunidade educacional.

Particularmente, interessa saber sobre como o Jogo, enquanto ação pedagógica, se insere nesse movimento de reordenação educacional, pois de acordo com Freire (1989, p. 119), num contexto de educação escolar,

⁴ Brahma Kumaris World Spiritual University. Visions of a Better World, 1993.

o jogo proposto como forma de ensinar conteúdos às crianças aproxima-se muito do trabalho. Não se trata de um jogo qualquer, mas sim de um jogo transformado em instrumento pedagógico, em meio de ensino.

Através do jogo são estabelecidas possibilidades muito variadas para incentivar o desenvolvimento humano em suas diferentes dimensões. Vejamos como Friedmann (1996, p. 66), baseando-se nos estudos de Piaget (1971), apresenta algumas dessas possibilidades:

- Desenvolvimento da linguagem:

Até adquirir a facilidade da linguagem, o jogo é o canal através do qual os pensamentos e sentimentos são comunicados pela criança.

- Desenvolvimento cognitivo:

O jogo dá acesso a um maior número de informações, "tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil" (Friedmann, 1996, p64). Também, ao jogar a criança consolida habilidades já adquiridas e as pode praticar, de modo diferente, diante de novas situações.

- Desenvolvimento afetivo:

O jogo é uma "janela" da vida emocional das crianças.

A oportunidade de a criança expressar seus afetos e emoções através do jogo só é possível num ambiente e espaço que facilitem a expressão: é o adulto que deve criar esse espaço.

- Desenvolvimento físico-motor:

A exploração do corpo e do espaço levam a criança a se desenvolver. Piaget considera a ação psicomotora como a precursora do pensamento representativo e do desenvolvimento cognitivo, e afirma que a interação da criança em ações motoras, visuais, táteis e auditivas sobre os objetos do seu meio é essencial para o desenvolvimento integral.

- Desenvolvimento moral:

As regras do exterior são adotadas como regras da criança, quando ela constrói sua participação de forma voluntária, sem pressões. A relação de confiança e respeito com o adulto ou com outras crianças é o pano de fundo para o desenvolvimento da autonomia. E só a cooperação leva à autonomia.

Em outras palavras, a oportunidade de jogar repercute na ativação de todos os níveis do desenvolvimento humano: físico, emocional, mental e espiritual. Temos no jogo, uma oportunidade concreta de nos expressarmos como um todo harmonioso, um todo que integra virtudes e defeitos, habilidades e dificuldades, bem como, as possibilidades de aprender a Ser... inteiro, e não pela metade.

Jogando por inteiro, podemos desfrutar da inteireza uns dos outros e descobrir o Jogo como um extraordinário campo para a descoberta de si mesmo e para o encontro com os outros.

Nessa direção, poderemos todos seguir, desde que sigamos nos re-creando como pessoa e também como Educadores uns dos outros.

3 Re-Creando⁵ o Educador.

Na antiguidade, Galileu-Galilei⁶ considerava os educadores como "*parteiros de idéias*". Talvez, possamos recuperar um pouco dessa imagem e nos assumirmos como facilitadores do despertar das potencialidades latentes no Ser.

Para tanto, é necessário que estejamos acordados, isto é, com a Consciência desperta, o suficiente para podermos apoiar o despertar uns dos outros.

Sustentar este ciclo de mútuo-despertar depende da disposição em promover reciclagens nos vários padrões e procedimentos educativos que trazemos na mochila pedagógica atrelada às nossas costas.

Não quero dizer com isso, que devemos abandonar o que aprendemos, mas re-ver essa aprendizagem, simultâneamente, quando nos

⁵ Lao-TSÉ (1988, p.05).

"Criar é a manifestação da Essência em forma de existência - criar é a transição de uma existência para outra existência". Aqui, o sentido dado a Re-Creação, é o de recuperar o contato com a Essência da Vida.

⁶ Marylin Ferguson, 1980, p. 297.

dedicamos a preencher a mochila de outros, os quais, pretensiosamente, cremos trazem-nas vazias.

Penso, como tantos outros, que é preciso re-criar, re-educar o Educador, caracterizando-o como um mestre-aprendiz imerso num processo de formação e trans-formação permanente.

De acordo com Friedmann (1996, p. 74), o Educador deve incluir na bagagem para esta viagem de co-educação as seguintes habilidades:

- Propor regras e leis, em vez de impô-las. Os alunos ao elaborarem e decidirem sobre as regras, estarão exercitando uma atividade política e moral.
- Possibilitar a troca de idéias para chegar a um acordo sobre as regras, praticando a descentração e coordenação de pontos de vista.
- Dar responsabilidade para fazer cumprir as regras e inventar sanções e soluções.
- Permitir julgar qual regra deverá ser aplicada.
- Fomentar o desenvolvimento da autonomia.
- Possibilitar ações físicas que motivem as crianças a serem mentalmente ativas.

Para a autora, a atuação do educador se altera conforme o tipo de atividade. No "jogo espontâneo", que é livre e nele a criança tem

prazer simplesmente por brincar, o educador é um observador e mediador de conflitos. Já no "jogo dirigido" o educador é mais que um orientador, ele intervém na atividade propondo desafios, colocando dificuldades progressivas no jogo para promover o desenvolvimento e fixar a aprendizagem.

Para ela, é muito importante saber escolher adequadamente a atividade a ser proposta, e indica três critérios para ajudar o educador a analisar a utilidade educacional de um jogo em grupo:

- 1) O jogo deve sugerir alguma coisa interessante e desafiante para as crianças.
- 2) Um bom jogo em grupo deve possibilitar à criança avaliar os resultados de suas ações. Se o adulto impõe a avaliação como uma verdade, a criança se tornará muito dependente e insegura da sua própria habilidade de tomar decisões.
- 3) A participação de todas as crianças durante o jogo é fundamental. (...)O contexto do jogo deve ser estimulante para a atividade mental da criança e, segundo suas capacidades, para a cooperação (Friedmann, p. 75).

Tendo o jogo como meio de ensino, é inevitável refletir, não apenas sobre o caráter educacional do jogo, se o jogo é ou não é educacional, mas sim, tomarmos consciência de que uma vez que o jogo educa, uma pergunta deve sempre nos inquietar:

O Jogo educa para quê?

Qual a visão de mundo e humanidade e que valores estão por trás dos jogos que jogamos e, especialmente, daqueles que propomos para crianças, jovens e adultos jogar?!

Que Habilidades Humanas estão sendo sensibilizadas e potencializadas através dos jogos?

Temos oferecido alternativas para jogar com autonomia e cooperação?

Ao adotarmos o Jogo como uma pedagogia, assumimos o compromisso de recriá-lo constantemente, visando o exercício crítico-criativo permitindo àquele que participa do jogo conhecer e experimentar, tanto o já existente, como o que ainda está para existir.

A percepção das possibilidades de **ExerSer** (por o Ser em exercício) e de **InterSer** (Ser com os outros) em sociedade, dada pelo Jogo, é uma das primeiras condições para que possamos escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções, e então, participar efetivamente do projeto de construção da sociedade em que vivemos.

4 Jogando numa Sociedade em Transformação.

Estivemos percorrendo uma trilha, pela qual pudemos entrar em contato com a noção de Jogo e com o papel do Jogo no ambiente educacional.

Agora, seguiremos construindo uma ponte - de mão dupla - entre o poder de transformação do Jogo, e sua correspondente influência na sociedade, e vice-versa, porque segundo Freire (1989, p. 117), *"o jogo não representa apenas o vivido, também prepara o devir"*.

Para continuarmos este discurso, tomarei por base, os estudos desenvolvidos por Terry Orlick, um eminente professor da Universidade de Ottawa-Canadá, PhD em Psicologia do Esporte, tendo sido atleta e técnico da seleção nacional de Ginástica Olímpica. Ele é um dos mais conceituados pesquisadores sobre o Jogo e suas interfaces com o desenvolvimento social e cultural da humanidade, tendo inclusive realizado estudos em diferentes culturas ancestrais, tais como, na China, Austrália (Aborígenes), Alaska (Esquimós), Canadá (Inuits) e Nova Guiné (Arapesh).

Orlick é, principalmente, um dos precursores dos Jogos Cooperativos no mundo, sendo uma referência obrigatória para os estudos nessa área.

Tendo investigado a relação entre Jogo e Sociedade em diferentes culturas no mundo, inclusive culturas ancestrais, ele corroborou uma série de evidências que indicam o valor dos jogos para a manutenção ou transformação de crenças, valores e atitudes na vida.

Para o autor, *"quando participamos de um determinado jogo, fazemos parte de uma minissociedade, que pode nos formar em direções variadas"* (Orlick, 1989, p. 107).

Assim, a experiência de jogar é sempre uma oportunidade aberta, não determinada, para um aprender relativo. Dependendo dos princípios, valores, crenças e estruturas que estão por trás dessa "minissociedade-jogo", podemos tanto aprender a sermos solidários e cuidar da integridade uns dos outros, como, ao contrário, podemos aprender que jogando podemos ser mais importantes que alguém, e se importar muito pouco, com o bem-estar dele.

A intencionalidade subjacente ao jogo, é indicadora do tipo de papel social que se espera promover através dessa pedagogia. De acordo com Orlick (1989, p. 108),

se os padrões das brincadeiras preparam as crianças para os seus papéis como adultos, então será melhor nos certificarmos de que os papéis para os quais elas estão sendo preparadas sejam desejáveis.

Ao refletir sobre que papeis são desejáveis, sou levado a retroceder um pouco mais, e pensar: desejáveis para que tipo de cenário?

Aqui, vale recordar a Visão de sociedade que orienta esta dissertação.

Compreendo que vivemos um momento de estreita interdependência entre todas as formas de vida habitando o Planeta Terra. Todos temos o compromisso de zelar pelo bem-estar uns dos outros, afim de sustentarmos o processo de co-evolução no qual estamos imersos.

Somos, cada indivíduo, de cada espécie e de todos os reinos, mutuamente importantes e co-responsáveis pela felicidade comum.

Alias, felicidade é um estado que só é possível de se manifestar, na medida em que permitir ser desfrutado, não por um ou alguns, mas por todos, sem exceção.

Alguém acredita que é possível ser, realmente, feliz, sozinho?

E se por acaso, achar que sim, crê que seria capaz de sustentá-la solitariamente ou em oposição a outros?

Viver em sociedade é um exercício de solidariedade e cooperação, destinado a gerar estados de bem-estar para todos, em níveis cada vez mais ampliados e complexos. Sendo um exercício, carece da *convivência* consciente de atitudes, valores e significados compatíveis com essa aspiração de felicidade interdependente..

Nesse sentido, reafirmo o potencial do Jogo como um caminho para a transformação pois, conforme Orlick (1989, p. 121),

Os jogos são um elemento importante do ambiente natural, tanto quanto o lar, a comunidade e a escola. (...) Eles tem o potencial de ajudar a diminuir a lacuna que existe entre as atitudes declaradas dos adultos e o seu comportamento efetivo, entre o que as crianças dizem querer e o que recebem agora. (...) Portanto, é viável introduzir comportamentos e valores por meio de brincadeiras e jogos, que com o tempo, poderão afetar a sociedade como um todo.

Confio que ao modificar o comportamento no jogo, estaremos criando possibilidades para transformar atitudes em nossa vida além do jogo. Porém não há garantias que isso venha a acontecer. E é justamente por essa boa dose de incerteza, que me sinto entusiasmado a continuar jogando...

No percurso desta breve exposição sobre o entendimento a respeito do Jogo, procurei destacar sua relevância no contexto educacional e social, enfatizando, também, o lugar do Jogo no processo de formação e transformação pessoal.

No próximo capítulo, iremos mergulhar na Consciência da Cooperação, investigando mitos e rios sobre a Cooperação e Competição. Através dessa exploração, estaremos nos preparando para realizar uma das principais sínteses desta dissertação: O encontro do Jogo com a Cooperação.

CAPÍTULO II

A Consciência da Cooperação

"Nunca duvide da força de um pequeno grupo de pessoas para transformar a realidade. Na verdade eles são a única esperança de que isso possa acontecer."

Margaret Mead

Pretendo, neste capítulo, dialogar sobre algumas das mais recentes abordagens sobre a Cooperação, destacando sua importância para o desenvolvimento do Ser Humano integral, no exercício de sua cidadania plena, visando a promoção de uma melhor qualidade de vida.

Para Orlick, estamos transitando por um instante de muita delicadeza, pois

A sociedade humana tem sobrevivido porque a cooperação de seus membros tornou possível a sobrevivência. A cooperação contínua é talvez mais importante para o homem que para qualquer outra espécie, porque a ação humana tem um

efeito direto sobre todas as outras espécies. Não só tem a capacidade de enriquecer ou destruir a si mesmo, como também a todo o ambiente natural. (1989, p. 22)

Nesse sentido, refletiremos sobre a Cooperação em algumas de suas diferentes dimensões: filosófica, antropológica, sociológica, psicológica, educacional, religiosa e biológica - considerando conceitos e preconceitos, mitos e ritos, e outras idéias e experiências que contribuam para ampliar nossa compreensão sobre esse tema.

1 Cooperação e Competição.

Antes de abordar o assunto principal deste capítulo, a Consciência da Cooperação, faremos uma pequena análise sobre os conceitos de Competição e Cooperação.

Muitos estudos têm tratado de compreender a competição e a cooperação, desde as clássicas abordagens de Morton Deutsch (1949)⁷, no campo da psicologia social e da antropóloga, Margaret Mead (1962), até as concepções mais atuais, apresentadas por Khon

⁷ Citado em Rodrigues, 1972 e em Orlick, 1989.

(1986), Saraydarian (1990), Combs (1992), Kagan (1994) e Henderson (1998).

Apesar disso, esses estudos não têm sido suficientes para evitar a polêmica que surge, sempre quando se toca no assunto Competição e Cooperação.

Cooperação e Competição, são aspectos de um mesmo espectro, que não se opõe, mas se compõe. No entanto, essa composição dos contrários, depende de inúmeros fatores que a condiciona a um estado de permanente atenção e cuidado.

O senso comum, associa a Competição com o Jogo, como se estes fossem sinônimos e como se um não pudesse existir sem o outro.

Também, é comum encontrar afirmações sobre a Cooperação, que se perpetuaram no tempo e no espaço da cultura popular:

- *"Cooperação não tem graça".*
- *"Que vantagem a gente leva, se todo mundo ganha?".*
- *"Cooperar? Isso é uma utopia! É pra outro mundo!".*
- *"E tem mais, a Competição faz parte da natureza humana, a gente nasce competindo!".*

Afinal, Jogo e Competição são diferentes, ou Competição é sinônimo de Jogo, e vice-versa?

E Competição e Cooperação, o que é melhor?

É possível Cooperar numa sociedade competitiva?

Competição e Cooperação, são processos sociais e valores humanos presentes no Jogo, no Esporte e na Vida. São características que se manifestam no contexto da existência humana e da vida em geral. Porém, não representam, nem definem e muito menos substituem, a natureza do Jogo, do Esporte e da Vida.

Somente o melhor conhecimento desse processo, pode oferecer condições para dosar Competição e Cooperação, nos diferentes contextos nos quais se manifestam.

Particularmente, interessa saber como balancear o grau de Competição e Cooperação no Jogo e no Esporte.

Para irmos além, é recomendável reunir outras definições e conceitos. Considerando, como já disse, que Cooperação e Competição, são processos de interação social, basearei a busca no campo da Psicologia Social pois, é esta área da ciência que mais especificamente, tem tratado do assunto.

Os estudos de Deutsch apud Rodrigues, 1972, sobre Cooperação e Competição, fornecem uma série de evidências relacionadas ao comportamento de indivíduos em pequenos grupos quando colocados diante da necessidade de alcançar metas, ou solucionar conflitos.

Rodrigues (1972, p. 149) apresenta algumas hipóteses levantadas por Deutsch, as quais "*receberam inequívoco apoio experimental no teste a que foram submetidas*" (Fig. 1).

Em síntese, para Deutsch apud Rodrigues 1972, há uma **situação competitiva** quando, *"para que um dos membros alcance seus objetivos, outros serão incapazes de atingir os seus"*. E uma **situação cooperativa** é aquela em que

os objetivos (goal regions) dos indivíduos de uma situação são de tal ordem que, para que o objetivo de um indivíduo possa ser alcançado, todos os demais integrantes da situação, deverão igualmente alcançar seus respectivos objetivos.

Estudando *Competição e Cooperação*, como atitudes sociais, Zajonc (1973, p. 96), considerou que uma **atitude é competitiva**, quando *"o que A faz, é no seu próprio benefício, mas em detrimento de B, e quando B faz em seu benefício mas, em detrimento de A."*

Por outro lado, o autor define que uma **atitude é cooperativa** quando *"o que A faz é, simultaneamente, benéfico para ele e para B, e o que B faz é, simultaneamente, benéfico para ambos"*.

Baseado nessas idéias, a primeira compreensão conceitual é a seguinte:

- **Cooperação** é um processo onde os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos.
- **Competição** é um processo onde os objetivos são mutuamente exclusivos e as ações são benéficas somente para alguns.

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

Fig.1 - Situação Cooperativa e Situação Competitiva (modificado por Brotto, 1997.)

Entendo Cooperação e Competição como processos distintos porém, não muito distantes. As fronteiras entre eles são tênues, permitindo um certo intercâmbio de características, de maneira que podemos encontrar em algumas ocasiões, uma competição-cooperativa e noutras, uma cooperação-competitiva.

Admitindo essas aproximações, faz-se necessário redobrar a atenção sobre a dinâmica Cooperação-Competição, pois sendo menos rigorosa

a distinção entre elas, poderemos estar ainda mais sujeitos a cometer equívocos.

Nesse sentido, somos advertidos mais uma vez por Deutsch, quando ao final de seu estudo sobre a natureza e o comportamento de grupos cooperativos e competitivos, concluiu que:

A intercomunicação de idéias, a coordenação de esforços, a amizade e o orgulho por pertencer ao grupo que são fundamentais para a harmonia e a eficácia do grupo, parecem desaparecer, quando seus membros se vêem na situação de competir para a obtenção de objetivos mutuamente exclusivos. Ademais, há alguma indicação de que competição produz maior insegurança pessoal (expectativas de hostilidade por parte de outros) do que cooperação (apud Rodrigues, 1972, p. 151).

Preocupando-se com essa questão, Orlick (1989, p. 76) sugere que devemos examinar os meios e os fins de um comportamento específico, antes de afirmar ou não, sua conveniência relativa a determinada situação. Ele diferencia 2 tipos de situações:

- Situações mais desejáveis: meios e fins são humanizadores.
- Situações piores: meios e fins são desumanizadores.

Para o autor, as relações, "humanizadora" e "desumanizadora" se caracterizam por:

- **Relação humanizadora:** bondade, consideração, compaixão, compreensão, cooperação, amizade e amor.
- **Relação desumanizadora:** falta de interesse para com o sofrimento do outro, crueldade, brutalidade, e a desconsideração geral para com os valores humanos.

Essas relações são pontos extremos de uma escala de atitudes que Orlick (1989, p. 106) denomina: "*Tabela Sequencial de Competição-Cooperação*" (Fig. 2).

Como seres humanos, individual ou coletivamente falando, somos capazes de atos de extrema violência, ou contra os outros ou contra si mesmo ("rivalidade competitiva"). Do mesmo modo, porém em direção oposta, somos, extraordinariamente, aptos para doar-nos, incondicionalmente, aos outros, mesmo que ao fazê-lo, aparentemente, nos prejudiquemos ("auxílio cooperativo").

Seria possível imaginar um ponto de encontro entre Competição e Cooperação?

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

Fig.2 - Tabela sequencial de Competição-Cooperação

Considero que antes de viável, essa síntese é vital, conforme nos sugere Seyle apud Orlick, 1989, p. 85, através do seguinte comentário sobre altruísmo e egoísmo:

O instinto da auto-preservação não precisa entrar em conflito com o desejo de ajudar os outros. O altruísmo pode ser considerado uma forma modificada de egoísmo, uma espécie de egoísmo coletivo, que ajuda a comunidade pelo fato de gerar gratidão. (...)Essa é talvez a maneira mais humana de garantir a nossa segurança (homeostase ou tendência a manter a estabilidade) na sociedade. Gerando gratidão e confiança induzimos os outros a partilhar nosso desejo natural de bem-estar.

Desse modo, podemos despertar, como nos inspira, Khon (1986), para o lado mais luminoso da natureza humana.

Temos a capacidade de escolher a maneira de nos comportar e de, conscientemente, colaborar para a melhor qualidade de vida para todos.

Com base nas colocações feitas até aqui, parece não existir uma "natureza" definida e muito menos definitiva, que determine nossas atitudes como competitivas ou como cooperativas. Não podemos explicar nossos atos como reflexos de uma pseudo-natureza, competitiva, nem cooperativa.

Competir ou cooperar são possibilidades de agir e de Ser no Mundo. Enquanto possibilidades, dependem da vontade, do discernimento e da responsabilidade pessoal e coletiva, para se concretizarem na realidade.

Somos educados e/ou condicionados para cooperar ou competir. Cabe assumirmos a responsabilidade por nossas escolhas, mesmo que a escolha seja, não escolher ou deixar-se escolher por outros. Do contrário, arriscamos perpetuar "*a ilusão de separatividade*" (Weil, 1987) que durante tanto tempo, sustentou o mito da competitividade como condição única para a existência e evolução.

Fiquemos atentos, porque

se nossa qualidade de vida futura, e talvez até nossa sobrevivência, depender da cooperação, todos pereceremos se não estivermos aptos a cooperar, a ajudar uns aos outros, a sermos abertos e honestos, a nos preocuparmos com os outros, com as nossas gerações futuras. (...) devemos nos afastar da competição cruel e começarmos a enfatizar a cooperação e a preocupação com os outros. (Orlick, 1989, p. 182)

Realmente compartilho com essa visão. Não sou contra a Competição, mas sou francamente a favor da Cooperação. E adoto esta posição, não porque Cooperação é boa e Competição é ruim.

Mas, porque acredito que Cooperação é mais adequada e mais necessária, e não apenas para este momento, mas para os próximos tempos e para as gerações que virão.

Desmistificar a competição e ritualizar a cooperação, pode nos ajudar enxergar com novos olhos as velhas paisagens. E desse modo, quem sabe, possamos descobrir novas passagens e sacar um jeito diferente de praticar o Jogo da Vida.

2 Mitos e Ritos.

Um dos principais propósitos neste estudo, é colaborar para uma melhor compreensão sobre *Cooperação e Competição* e como o Jogo e o Esporte podem servir como uma *Pedagogia* para desenvolver os valores que acreditamos.

Entre as causas que motivaram a realização deste trabalho, está o fato de existir uma série de mitos, preconceitos e idéias confusas em torno de *Cooperação e Competição*.

Considerando que uma das funções da investigação científica é a passagem do senso comum para o conhecimento consciente, trataremos de refletir sobre alguns mitos e preconceitos que circulam em torno dessa questão.

Diversos estudos têm colaborado para desmistificar a *Competição e Cooperação*, tais como as pesquisas e publicações realizadas por Orlick (1982, 1989), Johnson & Johnson (1989), Khon (1986),

Weinstein & Goodmann (1993), Kagan (1994) e Brown (1994), Brotto (1995/1997, 1996) entre outros.

Tomarei como base para esta abordagem os estudos de Brown (1994), que têm contribuído através dos Jogos Cooperativos, para o processo de Educação Popular de adultos, na Venezuela e na Educação Infantil nos Estados Unidos, entre outros.

Em uma de suas publicações: "Jogos Cooperativos: teoria e prática" (1994), ele apresenta algumas das mais comuns e freqüentes idéias associadas a Cooperação e Competição que, de um modo geral, refletem um conhecimento ingênuo sobre o tema.

Sobre os (pre)conceitos citados por Brown, refletiremos juntamente com outros autores, buscando ir além do senso comum para encontrar sentidos e significados mais claros e precisos.

- **"Você acredita que vai eliminar a competição?"**

"Não. Não vamos eliminá-la, mas esse fato não tira a possibilidade de analisá-la e propor alternativas" (Brown, 1994, p.40).

Muitas vezes, o simples fato de questionar algo já estabelecido, implica na falsa impressão da obrigatoriedade de, ao fazê-lo, contradizê-lo, negá-lo ou modificá-lo. Isto pode explicar alguns casos de verdadeiro temor em refletir, perguntar, indagar sobre o assunto.

Evidentemente, não é esse o meu entendimento.

Estou me dispondo a abrir os olhos para poder ver melhor a realidade, da qual somos parte-todo integrante.

Acredito na importância de promover a Cooperação. Sou francamente à favor da Cooperação como uma dinâmica social e um Valor Humano, essenciais para a construção de um Mundo Melhor.

- **“Se não tem competição, qual é a graça?”**

Esse comentário indica aquilo que muitos pensam: que a competição é o elemento que dá “graça” a um jogo; que o fato de ter um ganhador é importante (e condição necessária) para mostrar as capacidades do jogador.

O desafio(...)é a superação coletiva de algum obstáculo externo ao grupo. E para conseguir superá-lo, necessita-se da colaboração de cada um dos participantes, não somente dos melhores, dos mais fortes ou dos mais ágeis. (Brown, 1994, p. 40)

Nem sempre, as crianças, jovens e adultos que participam, direta ou indiretamente, de uma “competição”, realmente se divertem. É comum observar que a diversão está restrita ao final do jogo, quando aquele que vence celebra a vitória.

Nesses casos, a competição é tida como um elemento motivador/desafiador, e não, propriamente, promotora da “graça”, alegria ou divertimento.

Desafio e "Graça", são componentes fundamentais para nossa co-existência. Eles podem ser promovidos por diferentes meios, preferencialmente, através de Jogos e Esportes que sirvam para desenvolver um interesse genuíno pela segurança e o bem-estar uns dos outros.

- **"Na competição, cada um dá mais de si, assim que os resultados são melhores"**

Muitas pesquisas foram realizadas, comparando situações de cooperação e competição. David e Roger Johnson publicaram uma sistematização, isto é, uma resenha de várias pesquisas baseadas no mesmo tema. Parte do seu estudo abrangeu 109 pesquisas: 65 concluíram que a cooperação produz melhores resultados do que a competição; oito concluíram o contrário e 36 não encontraram nenhuma diferença. (Brown, 1994, p. 40)

David e Roger Johnson (1989), realizaram inúmeras pesquisas sobre a Competição e Cooperação, particularmente, no contexto educacional. A maior parte de suas conclusões indicam que o processo ensino-aprendizagem é enriquecido quando os alunos são colocados em situações de aprendizagem cooperativa.

Estes estudos são uma referência importante para a Pedagogia, devendo constituir-se num conjunto de informações, que por seu caráter científico, devem orientar ações e relações educacionais, numa nova perspectiva de ensinar e aprender uns com os outros.

Além desse estudo, temos Deutsch apud Orlick, 1989, p. 24, que em uma de suas pesquisas, obteve como resultados a indicação de que

a cooperação, e não a competição, dentro de um grupo leva à maior coordenação dos esforços, maior diversidade na quantidade de contribuições dos membros, maior atenção aos companheiros, maior produtividade por unidade de tempo, melhor qualidade dos resultados, maior amizade, e a avaliação mais favorável do grupo e de seus resultados ao sentimento mais intenso de apreciação pelos companheiros.

Tanto para a educação em geral, como para outras relações sociais e de produção, deveríamos nos pautar pelas evidências demonstradas por estes, e por tantos outros estudos, ao invés de nos deixarmos levar pelo senso comum.

- **"A competição é boa enquanto é sadia."**

(...) é difícil falar de competição "boa" ou "má". No melhor dos casos, a competição nos leva a ver os outros com desconfiança. No pior, pode provocar uma agressão direta.

Em situação de competição, somos menos capazes de ver as coisas a partir da perspectiva do outro. (Brown, 1994, p. 41)

Considerando o fato de vivermos em sociedade, sabemos que a qualidade de vida está intimamente ligada ao cuidado que dedicamos

ao meio ambiente e, especialmente, ao "meio da gente"⁸. Se pretendemos uma vida saudável, é preciso que saibamos nos colocar uns no lugar dos outros, visando aprimorar as condições de convivência e qualidade de vida.

A esse respeito, um estudo pioneiro realizado por Sherif et. al. apud Orlick, 1989, p. 27, deu apoio à hipótese de que,

quando um grupo só pode atingir seus objetivos às custas de um outro, seus membros se tornarão mutuamente hostis, embora os grupos sejam compostas de indivíduos normais e bem ajustados. (...) Introduzir conflitos entre grupos visando criar harmonia dentro de outros grupos, não é nem necessário nem justificável, e, em termos de cooperação e harmonia entre toda a humanidade, é contraprodutivo.

Aprender a solucionar problemas, encontrar soluções positivas, dialogar, desenvolver e valorizar as virtudes, descobrir potenciais, assumir responsabilidades, sustentar um clima de bom humor, descontração e ao mesmo tempo, manter-se concentrado e flexível; são habilidades fundamentais para superar crises e dificuldades.

Essas habilidades precisam ser aprendidas e aperfeiçoadas e esta aprendizagem será melhor incentivada, na medida que se oferecem

⁸ Durante a Eco92, realizada no Rio de Janeiro, viu-se circulando entre faixas, cartazes e camisetas, a mensagem: "O meio ambiente começa no meio da gente". Uma alusão direta ao respeito e cuidado de uns com os outros seres humanos para podermos participar da recuperação da harmonia com os demais ecossistemas.

condições para a troca de experiências e construção coletiva de alternativas positivas para todos, ao invés de estimular "falsos conflitos", com o pretexto de desafiar a criatividade.

Somente através da aproximação e a empatia é possível recriar problemas e descobrir soluções de um modo pacífico, criativo e saudável para todos.

- "E o esporte?"

O ensino de Educação Física não exige reforçar a competição.

A Educação Física deve procurar desenvolver as destrezas de todos, e não somente dos melhores. Imagine se para o ensino de outra matéria - ciência, por exemplo - se fizesse uma prova para formar uma equipe, enquanto os outros assistem porque nada sabem. Há alternativas para os professores de Educação Física. (Brown, 1994, p.42)

Concordo plenamente. Existem alternativas já consolidadas na Educação Física, sobretudo, na Pedagogia do Esporte (Barbieri, 1996, Paes, 1996, Freire, 1998).

Além de buscar reafirmar a Educação Física como uma área de conhecimento importante para a formação humana, iniciativas dessa natureza são muito valiosas, porque conforme Orlick (1989, p. 111),

Praticamente todos os assassinos, estupradores e terroristas foram um dia crianças que brincavam e iam à escola. Se não aproveitarmos essa

oportunidade de ensinar às crianças os valores humanos e fazer com que experimentem o valor das outras pessoas, estaremos cometendo um grave erro.(...) Devemos, portanto, mudar as habilidades de desempenho em habilidades humanas.

Através dos Jogos e Esportes temos a oportunidade de ensinar-aprender e aperfeiçoar não somente gestos motores, técnicas e táticas, nem somente, habilidades de desempenho que nos capacitam para jogar melhor. Isto é importante e é bom que seja muito bem feito.

Contudo, a principal vocação da Educação Física e das Ciências do Esporte, neste momento, é promover a co-aprendizagem e o aperfeiçoamento de **Habilidades Humanas Essenciais**, como: criatividade, confiança mútua, auto-estima, respeito e aceitação uns pelos outros, *paz-ciência*, espírito de grupo, bom humor, compartilhar sucessos e fracassos e aprender a jogar uns com os outros, ao invés de uns contra os outros... para vencer juntos.

Inserido nesse contexto proponho os Jogos Cooperativos como uma Pedagogia para o Esporte e para a Vida.

- "Mas o mundo é assim..."

A competição é um fato, mas a experiência nos mostrou que se pode oferecer alternativas ante essa situação. Já sabemos competir; necessitamos

por em prática a cooperação como alternativa para enfrentar os problemas e juntos buscar soluções. (Brown, 1994, p. 42)

A respeito dos mitos auto-perpetuados que se estabeleceram a respeito da Cooperação e Competição, penso que são, em parte, decorrência de uma interpretação incompleta e equivocada sobre a "Teoria da Evolução das Espécies", formulada por Charles Darwin. A esse respeito Orlick (1989, p. 22). comenta que,

desde a origem dos organismos unicelulares, há bilhões de anos, a vida em geral tem sido um misto de muita cooperação e competição limitada, tanto dentro das espécies como entre elas. O impulso para a cooperação é "predominante e biologicamente mais importante" no desenvolvimento social e biológico de todas as criaturas vivas. As espécies sobrevivem pelo aperfeiçoamento de sua capacidade de cooperação mútua. Pode-se afirmar claramente, então, que a lei básica da vida é a cooperação.

Robert Augros, PhD em Filosofia e George Stanciu, PhD em Física Teórica In: Combs, 1992, p. 131, corroboram essa idéia ao afirmarem que a *"natureza não é uma guerra entre um organismo contra os outros, mas é uma aliança baseada na cooperação"*.

E, particularmente, sobre o desenvolvimento e evolução da espécie humana, Darwin considerou que *"o valor mais alto para a sobrevivência está na inteligência, no senso moral e na cooperação social - e não a competição"* (Orlick, 1989, p. 21):

Nos acostumamos tanto com a idéia da Competição fazer parte da nossa natureza, que demos pouquíssima importância a outra parte, a Cooperação.

Agora, estamos despertando para essa outra face da vida, do mundo, da realidade, de nós mesmos. Por isso, escolhi dedicar uma parte deste estudo, para focalizar a *Consciência da Cooperação*, como um contexto para a sustentação e desenvolvimento da proposta de Jogos Cooperativos.

3 A Consciência da Cooperação.

Nos últimos anos, tem crescido a produção de conhecimento e o diálogo sobre Cooperação, como podemos notar nos estudos, de Orlick (1989), Khon (1986, 1990), Saraydarian (1990), Maturana (1990), Combs (1992), Kagan (1994), Senge (1994) e Henderson (1998), entre outros.

A cooperação, solidariedade e interesse pelo bem-estar comum é um dos principais focos de atenção mundial neste final de século e virada de milênio, como podemos observar na declaração de Tenzin Gyatso - o XIV Dalai Lama, quando de sua primeira visita ao Brasil:

Creio que para enfrentar o desafio de nossos tempos, os seres humanos terão que desenvolver um maior sentido de responsabilidade universal. Cada um de nós terá de aprender a trabalhar não apenas para si, sua família ou país, mas em benefício de toda a humanidade. A responsabilidade universal é a verdadeira chave para a sobrevivência humana. (1992, p. 03)

O desenvolvimento da Cooperação como um exercício de co-responsabilidade fundamental para o aprimoramento das relações humanas, em todas as suas dimensões e nos mais diversificados contextos, deixou de ser apenas uma tendência, passou a ser uma necessidade e, em muitos casos, já é um fato consumado⁹. Porém, não é definitivo.

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

Contrariando o mito da competição, como forma de garantir a sobrevivência e evolução do homem, existe um conjunto amplo de evidências indicando que os homens pré-históricos, "*que viviam*

⁹ Hazel HENDERSON, 1998.

A autora apresenta vários exemplos sobre a presença da Cooperação em diferentes segmentos da sociedade atual.

juntos, colhendo frutas e caçando, caracterizavam-se pelo mínimo de destrutividade e o máximo de cooperação e partilha dos seus bens” (Orlick, 1989, p. 17).

Ainda hoje, podemos encontrar culturas cooperativas em várias sociedades ancestrais existentes no planeta. Isto pode indicar uma boa discussão sobre a natureza competitiva do ser humano. Ora, se essa idéia fosse totalmente verdadeira, seria lógico encontrar nas comunidades ancestrais (representantes da porção mais natural da nossa espécie), traços de uma cultura predominantemente, competitiva. Mas, será isso mesmo, o que realmente acontece?

Fromm (1973), analisou trinta culturas primitivas e as classificou com base na agressividade e no pacifismo. Nesse estudo, o autor identificou e caracterizou 2 conjuntos de culturas distintas:

- **Sociedades orientadas para a vida:**
 - Mínimo de hostilidade, violência ou crueldade.
 - Ausência ou pequena ocorrência de punição rigorosa, crime e guerra.
 - Crianças tratadas com amor e bondade.
 - Mulheres geralmente consideradas iguais aos homens.
 - Há pouca competição, cobiça, inveja, individualismo ou exploração.
 - Existe muita cooperação.
 - Prevalece atmosfera de confiança, auto-estima e bom humor.

- **Sociedades mais destrutivas:**

- Violência interpessoal, destrutividade, agressividade, malícia e crueldade (dentro da tribo ou contra os de fora).
- Atmosfera geral é de hostilidade, medo e tensão.
- Há excesso de competição.
- Ênfase na propriedade privada.
- Hierarquias são rígidas e o comportamento é belicoso.

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

A antropóloga Margaret Mead (1961), depois de ter analisado diferentes sociedades, concluiu que competição e cooperação são determinados pela estrutura social.

Considerando a estrutura social como resultado das ações e relações dos membros de um grupo social, compreendo a Cooperação e a Competição como desdobramentos das nossas escolhas, decisões e atitudes praticadas na interação com outros indivíduos num pequeno

grupo, comunidade, sociedade, país ou no ambiente das relações internacionais.

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

Para Maturana (1995, p. 76) os seres humanos não são apenas animais políticos, mas, sobretudo, "*animais cooperativos*", pois,

tanto o viver político como o cooperativo implicam em consenso, mas o fazem de maneira diferente. A coexistência política restringe a atenção ao viver sob o domínio da luta pela dominação e submissão, e a possibilidade que oferece para a expansão da inteligência se restringe a esse domínio. A coexistência cooperativa, ao contrário, expande a atenção para o viver em todos os domínios possíveis de coexistência e para a aceitação da legitimidade do outro.

Para o autor, a cooperação é central na maneira humana de viver, como uma característica de vida cotidiana fundamentada na confiança e no respeito mútuo.

A esse respeito, Orlick (1989, p. 31) comenta que

a confiança mútua é mais provável de ocorrer quando as pessoas são positivamente orientadas para o bem-estar do outro. E o desenvolvimento dessa orientação positiva é incentivada pela experiência da cooperação bem-sucedida. A cooperação exige confiança porque, quando alguém escolhe cooperar, conscientemente coloca seu destino parcialmente na mão dos outros.

Isto talvez, nos ajude a entender um pouco melhor as dificuldades apresentadas por indivíduos e grupos que se dispõem a cooperar.

Estivemos, durante muito tempo, nos preparando para não nos entregarmos ao outro, dissimularmos, não nos mostrar como somos intimamente, sob o risco de expor nossas "fraquezas" e então ser atacados e derrotados pelos "temíveis adversários", os outros seres humanos.

Podemos despertar dessa condição e olhar mais claramente sobre essa pseudo-ameaça que tem rondado a convivência humana. Podemos fazer crescer nossa habilidade de fazer contato e nos integrarmos uns com os outros.

Caminhos para esse exercício têm sido criados, construídos e experimentados. Orlick (1989, p. 30), nos indica que

gostamos das pessoas que cooperam conosco mais do que das pessoas que competem conosco (...). Quanto mais as pessoas tendem a gostar de nós, mais tendemos a gostar delas, e a cooperação

parece ser a maneira de fazer a bola de neve crescer.

Cooperação, confiança e respeito mútuo, parecem ser um dos alicerces principais para a co-evolução humana. No entanto, precisamos reaprendê-los, praticando esses valores através de nossos sentimentos, pensamentos, atitudes e relacionamentos no cotidiano.

Em síntese, desenvolver o interesse pelo bem do outro é uma fonte de motivação e compromisso com uma ética cooperativa. É um convite para colocar a Consciência da Cooperação em ação.

O intuito desta dissertação é contribuir, juntamente, com tantos outros estudos e ações, para que os Jogos e os Esportes sejam, continuada e explicitamente, um Exercício de Convivência e de resgate e promoção da Ética Cooperativa.

4 Ética Cooperativa.

O mundo contemporâneo é um cenário de co-existência cada vez mais complexo, isto é, vivemos num ambiente de acentuadas e íntimas

conexões, como se fizéssemos parte de uma grande "Teia da Vida" (Capra, 1998).

Na medida que as fronteiras entre as nações diminuem, o grau de interdependência entre os povos se acentua, exigindo com isso o necessário refinamento de nossas atitudes (ações, sensações, pensamentos, sentimentos, intuições) e de todos os relacionamentos: consigo mesmo, com os outros, com o ambiente.

Esta visão é compartilhada por Orlick (1989, p. 124), pois ele comenta que

Se nos grandes jogos da vida, como os jogos políticos, os financeiros e os de guerra, os participantes estivessem, interdependentemente, ligados ao outro lado, provavelmente começariam a entender, a aceitar e a empatizar com o "inimigo" anterior. (...) Se isso fosse possível numa escala mais ampla, resultaria na formação de sentimentos de confiança e compaixão para toda a humanidade.

Através desse redimensionamento atitudinal, poderemos alcançar a consciência de que somos, todos nós, membros de um mesmo e único grande Time.

Consequentemente, a predisposição para tratar as questões locais com uma visão global¹⁰, precisa traduzir-se numa práxis consistente e

¹⁰ "Pense globalmente e atue localmente" - lema do movimento ecológico dos anos 80.

consciente, capaz de atender aos desafios, que esse novo cenário vem nos lançando.

Em Orlick (1989, p. 182), encontramos ressonância ao entendimento que estamos expondo aqui. A esse respeito ele afirma que

Todos os grandes problemas que confrontam o homem, inclusive a violência, a destrutividade, a guerra, a pobreza, a poluição, o crime, a corrupção, a exploração do homem pelo homem, e até mesmo as greves e a inflação desenfreada podem ser solucionados por uma nova ética - uma ética cooperativa.

Não bastam apenas as **boas intenções**, elas não se constróem sozinhas, é necessário e urgente que suas correspondentes **boas ações**, sejam arquitetas e operadas no dia-a-dia, e em cada segmento da sociedade.

São muitas as vias possíveis e já abertas, para o implemento da **Ética Cooperativa** na vida social, até mesmo porque, sob uma certa ótica, a "*Lei da Cooperação*" (Saraydarian, 1990), está há muito tempo em operação nos diversos sistemas da vida.

Certamente, a medida que caminhar-mos neste estudo, encontraremos outros indicadores para nos auxiliar percorrer a trilha da **Cooperação**. Na verdade, minha tentativa, desde o início desta exposição, tem sido transformar este exercício de **Conscientização da Cooperação**, aparentemente, solitário, em uma trajetória, explicitamente, solidária.

Dessa forma, proponho seguirmos juntos, procurando formar "*Organizações de Aprendizagem*",

nas quais as pessoas expandem continuamente sua capacidade de criar os resultados que realmente desejam, onde surgem novos e elevados padrões de raciocínio, onde a aspiração coletiva é libertada e onde as pessoas aprendem continuamente a aprender em grupo" (Senge, 1994, p. 68).

Co-aprendendo poderemos conseguir articular, cada vez melhor, o potencial do Jogo e do Esporte, como um exercício continuado e compartilhado para reencontrar "*o phylum original do ser : o homem uno*", como nos inspira Fontanella (1995, p. 131).

Este processo de co-educação não tem hora para começar nem prazo para terminar, porque, segundo Orlick (1989, p. 112),

Aqueles que se preocupam com a qualidade de vida em geral, e mais especificamente com a saúde psicológica das crianças, devem trabalhar no sentido de que seres humanos confiantes, cooperativos e felizes não se tornem uma espécie ameaçada de extinção.

Por essa razão, estou empreendendo este estudo. Agora, no próximo capítulo, pretendo demonstrar como a proposta de Jogos Cooperativos pode colaborar para promover a unidade do Ser Humano

e aprimorar seu Exercício de Convivência com a Consciência da
Cooperação em todas as suas dimensões.

CAPÍTULO III

Jogos Cooperativos

"Vemos as coisas como elas são e perguntamos: Por quê?
Sonho com coisas que nunca existiram e pergunto: Por quê não?"

George Bernard Shaw

Veremos, no desenrolar deste capítulo, a proposta dos Jogos Cooperativos como uma abordagem filosófico-pedagógica que têm colaborado para algumas transformações em diferentes áreas do conhecimento e comportamento humano, especialmente, na Educação Física Escolar e nas Ciências do Esporte, particularmente, na Pedagogia do Esporte.

Sintetizando os dois primeiros temas abordados nesta dissertação, o Jogo e a Cooperação, estudaremos a origem e evolução dos Jogos Cooperativos, reconhecendo alguns de seus precursores e a visão que está por trás desta teoria, que cada vez mais se propaga e se consolida como uma importante contribuição para o desenvolvimento humano.

Também, serão destacadas as características e princípios sócio-educativos que têm feito dos Jogos Cooperativos uma eficiente Pedagogia para a convivência.

1 Origem e Evolução.

Os Jogos Cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e à competição exacerbada, na sociedade moderna, mais especificamente, pela cultura ocidental. Considerada como um valor natural e normal da sociedade humana, a competição tem sido adotada uma regra em, praticamente, todos os setores da vida social.

Temos competido em lugares, com pessoas, em momentos que não deveríamos, e muito menos precisaríamos. Temos agido assim, como se essa fosse a única opção.

Os estudos de Weinstein & Goodman (1993), indicam claramente que

existe a necessidade para criar modelos cooperativos de jogar juntos, para oferecer um equilíbrio diante da competição que nos envolve. Sem alternativas cooperativas as quais possamos escolher, nós não saberemos discernir sobre quando a competição é o modo apropriado. (p. 26)

No capítulo anterior, abordamos essa questão observando que, ao contrário de ser uma característica única e inerente à espécie humana, a competição, bem como, a cooperação, são valores e atitudes sócio-culturais. Portanto, são comportamentos ENSINADOS-APRENDIDOS através das diversas formas de interação humana, notadamente, pela educação formal, não-formal e informal.

De acordo com Terry Orlick (1989), nós não ensinamos nossas crianças a terem prazer em buscar o conhecimento, nós as ensinamos a se esforçarem para conseguir notas altas. Da mesma forma, não as ensinamos a gostar dos esportes, nós as ensinamos a vencer jogos.

A excessiva valorização da competição se manifesta nos jogos através da ênfase no resultado numérico e na vitória. Os jogos tornaram-se rígidos e organizados, dando a ilusão que só existe uma maneira de jogar.

Para Spencer Kagan (1994, p. 23:1), *"as crianças não jogam jogos competitivos, elas os obedecem"*. Isto porque, provavelmente, a orientação transmitida por uma parcela significativa de professores, pais e meios de comunicação, não oferecem alternativas a serem experimentadas. Sem opções, não há escolha real, existe apenas a obediência e submissão ao que já existe.

Grande parte dos jogos são campos que estimulam o confronto ao invés do encontro. São situações capazes de eliminar a diversão e a pura alegria de jogar. Sendo estruturados para a eliminação de pessoas e para produzir mais perdedores do que vencedores, os jogos

tornaram-se um espaço de tensão e ilusão.

Se fizermos um balanço de nossas experiências de jogar, na escola ou fora dela, verificaremos que pendem muito para o lado dos Jogos Competitivos. Nem sempre os programas de Educação Física, Esporte ou Recreação, dão ênfase à atividades que promovam interações que colaborem para que a competição deixe de ser um comportamento condicionado e para que se perceba outras formas de jogar e de se relacionar com os outros, com a natureza e consigo mesmo.

Os Jogos Cooperativos foram criados com o objetivo de promover, através das brincadeiras e jogos, a auto-estima, juntamente com o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas. E muitos deles, são dirigidos para a prevenção de problemas sociais, antes de se tornarem problemas reais.

A esse respeito, Orlick (1989, p. 04), comenta que

apesar de Jogos Cooperativos existirem em muitas culturas há séculos, em nossa cultura ocidental existem poucos jogos que são desenhados de forma a unir os jogadores em direção a uma meta comum e desejável a todos.

Nesse sentido, resgatar, recriar e difundir os Jogos Cooperativos, é um exercício de potencialização de valores e atitudes essenciais, capazes de favorecer o desenvolvimento da sociedade humana como um todo integrado.

Uma sociedade nem ideal, nem "normal", não uma vida sem conflitos, problemas e aspirações, mas sim, uma Comum-Unidade Real, com Seres Humanos, dispostos a lidar com conflitos e objetivos, de um modo diferente.

Baseado no respeito e confiança mútua, no reconhecimento da importância de todos e focando o bem-estar comum, podemos ser uma sociedade *altamente competente* (que é diferente de extremamente competitiva) para lidar positivamente com as crises, atuais e futuras, e encontrar, à partir delas, os diferentes caminhos para uma melhor qualidade de vida, para todos.

2 Os primeiros movimentos.

Jogos Cooperativos não é a única e nem a melhor maneira para promover qualidade de vida e bem-estar. Tampouco, é uma novidade, coisa recente ou alternativa apenas para uns e outros inadaptados ao status quo, mas é algo que, conforme Orlick (1982, p. 04), *"começou a milhares de anos atrás, quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida"*.

Alguns povos ancestrais, como os Inuit (Alaska), Aborígenes (Austrália), Tasaday (Africa), Arapesh (Nova Guiné), e os índios norte-americanos, entre outros, ainda praticam a vida

cooperativamente. através da dança, do jogo e outros rituais, como por exemplo, a tradicional "Corrida das Toras", dos índios Kanela, no Brasil.

De um modo ou de outro, a experiência do Jogo Cooperativo tem acompanhado nossa história. Seria maravilhoso poder investigar profundamente o assunto nessa perspectiva filogenética.

Contudo, dada a delimitação deste estudo, reconheceremos a evolução dos Jogos Cooperativos, tendo como referências básicas algumas pesquisas, publicações e experiências, realizadas a partir da década de 50 no mundo ocidental e também, particularmente, no Brasil.

2.1 No Mundo Ocidental.

Terry Orlick, publicou em 1978, o livro "Winning through Cooperation"¹¹. Pela riqueza de informações e amplitude da abordagem, essa obra é reconhecida mundialmente como uma das principais fontes de inspiração para a compreensão dos Jogos Cooperativos e para a produção de novas pesquisas e trabalhos sobre o assunto.

Nesse importante estudo, apresenta, entre outros, alguns dos Pioneiros no desenvolvimento de Jogos Cooperativos. Vejamos, a seguir, alguns dos mais destacados precursores, citados por Orlick

¹¹ Editado em português como "Vencendo a competição", São Paulo: Circulo do Livro, 1989

e também, alguns outros, incluídos por nós, como resultado de outras investigações:

- **(1950)** - **Ted Lentz**, não apenas atuou na linha de frente do movimento de pesquisas para a paz, em meados da década de 50, como foi também um pioneiro na área dos jogos cooperativos. Ele e Ruth Cornelius apresentaram algumas importantes estruturas de jogos cooperativos, descritos num manual intitulado "All together".
- **(1972)** - **Jim Deacove**, de Perth, Ontário-Canadá, inventou Jogos Cooperativos realmente inovadores. Para ele os jogos não precisam ser de conflito e podem envolver valores positivos e atitudes de ajuda aos outros. Os jogos de salão ou de tabuleiro podem também ser reformulados para incentivar a cooperação e o espírito de ajuda. A abordagem básica de todos os jogos de Deacove, é completamente diferente da dos outros jogos encontrados no comércio. Estimulam o espírito de cooperação e a idéia de vencer em conjunto.
- **(1973)** - **A Fundação para os Novos Jogos (New Games Foundation)**, sediada em San Francisco, é outro grupo pioneiro que se dedica à conquista do prazer de jogar. O primeiro "Torneio de Novos Jogos", foi realizado na Califórnia, em 1973.

- (1974) - David Earl Platts, Mary Inglis, Joy Drake e Alexis Edwards, como membros do Departamento de Educação, da Findhorn Foundation, criada em 1962, na Escócia, desenvolveram um método para promover a confiança pessoal e grupal, totalmente baseado em jogos. Esse método, chamado "Descoberta Grupal", influenciou os estudos e trabalhos de muitas pessoas no mundo inteiro, particularmente, os de Terry Orlick, Andrew Fluegelman e Dale LeFevre, que difundiram a idéia e são citados nesta dissertação.
- (1975) - Jack Coberly, um professor de percepção motora da South Bay School, Eureka, Califórnia-EUA, tinha seu programa baseado no sucesso: *"Onde as crianças têm uma chance de ter sucesso em cada tarefa que recebem"* (Orlick, 1989, p. 157).
- (1975) - Dan Davis, diretor de recreação e desenvolvimento de coordenação motora lenta da Benhaven School, New Haven, Connecticut, usava atividades cooperativas com crianças que tinham problemas especiais.
- (1976) - Marta Harrison, e os membros do "Comitê Amigos da Paz" e outras pessoas que contribuíram para o livreto "For the fun of it", criaram excelentes jogos cooperativos.

- (1976) - **Andrew Fluegelman**, escreveu o "New Games Book" (Livro de Novos Jogos), registrando uma série de jogos (cooperativos e competitivos) realizados durante os três primeiros *Torneios de Novos Jogos* da *New Games Foundation*.
- (1987) - O Educador Popular venezuelano, **Guillermo Brown**, através da *Guarura Ediciones*, publica o primeiro livro sobre Jogos Cooperativos na América Latina, intitulado: "Qué tal si jugamos?".

Estes foram alguns dos primeiros passos para a sistematização do conhecimento e experiências em Jogos Cooperativos. Desde então, muitos estudos e trabalhos vêm se realizando no mundo inteiro, demonstrando que a proposta de Jogos Cooperativos vai muito além de um simples conjunto de atividades alternativas.

2.2 No Brasil.

Impulsionado pelo movimento mundial, acima citado, a partir de 1980, algumas ações localizadas começaram a integrar os Jogos Cooperativos no Brasil.

Atualmente, existe uma ampla e significativa difusão dessa proposta em nosso país, influenciando reflexões e transformações em

diferentes seguimentos da sociedade brasileira, especialmente, na Formação de Educadores e de Gestores Organizacionais.

Um dos indicadores da inserção dos Jogos Cooperativos no cenário nacional, é a presença desse tema dentro dos programas de graduação e pós-graduação em Educação Física, como por exemplo, a inclusão dos Jogos Cooperativos no curso de pós-graduação *latu sensu* em Esporte Educacional, da Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília/UNB, desde 1998, e como uma disciplina do currículo da Faculdade de Educação Física da UNIMES, em Santos-SP (FEFIS) à partir do ano 2000.

Nesse contexto, também tem-se observado o crescimento do interesse em pesquisar e produzir, acadêmica e cientificamente, sobre o assunto. Em breve, poderemos desfrutar de um conjunto bem mais amplo de monografias, dissertações e teses, do que aquele que temos disponível até este momento.

Por trás da presença dos Jogos Cooperativos em diferentes setores e dimensões da vida nacional, existe uma história, uma cronologia que marcou o caminho percorrido até aqui. Conhecê-la pode nos ajudar a descobrir a trilha por onde seguir, deste ponto para frente.

- **(1980) - A Escola das Nações¹²** é fundada em Brasília, tendo como filosofia a Educação para a Paz e como um de seus principais

¹² Sediada em Brasília-DF, a escola trabalha com filhos de embaixadores no Brasil, tendo naturalmente uma vocação para a solidariedade, respeito mútuo e cooperação.

pressupostos pedagógicos, os Jogos Cooperativos e a Aprendizagem Cooperativa.

- (1988) - A **Universidade Espiritual Mundial Brahma Kumaris**, apresenta uma edição piloto do manual "Cooperação na sala de aula: um pacote para professores", trazendo uma série de atividades cooperativas para a construção de um Mundo Melhor.
- (1989) - Publicado em São Paulo, pela editora **Círculo do Livro**, a primeira obra sobre Jogos Cooperativos no Brasil: "Vencendo a Competição", de Terry Orlick.
- (1989) - A **Comunidade Bahá'i do Brasil**, encaminha uma proposta para inclusão de Jogos Cooperativos no programa "Xou da Xuxa", da Rede Globo de Televisão.
- (1990) - Apresento no **III Simpósio Internacional de Psicologia do Esporte**, em Belo Horizonte-MG, o tema livre: "Competir ou Cooperar, qual a melhor jogada?", iniciando um diálogo que mais tarde resultaria na produção de outras publicações e realização de programas em Jogos Cooperativos.
- (1991) - No **Centro de Práticas Esportivas da USP (CEPEUSP)**, em São Paulo, o Prof. Jofre Cabral de Menezes e eu, oferecemos

um programa semestral de Jogos Cooperativos aberto à comunidade universitária.

- (1992) - Gisela Sartori Franco e eu, criamos o **Projeto Cooperação - Comunidade de Serviços**, uma organização plenamente dedicada a difusão dos Jogos Cooperativos e da Ética de Cooperação, através de oficinas, palestras, eventos, publicações e produção de materiais didáticos.
- (1992) - Realizada a primeira "Oficina de Jogos Cooperativos para Educadores", promovida pelo **Projeto Cooperação e Athenas Promoções**, em Santos-SP.
- (1992) - O **Colégio Positivus** promove a "I Gincana Cooperativa para um Mundo Melhor", envolvendo alunos, pais, professores e funcionários e a comunidade, em Santos-SP.
- (1993) - No **IV Congresso Holístico Brasileiro**, em Salvador-BA, acontece a primeira realização de uma "Oficina de Jogos Cooperativos", em um evento nacional.
- (1994) - Publicação do segundo livro no Brasil: **Jogos Cooperativos: teoria e prática**, de **Guilhermo Brown**, em São Leopoldo-RS, pela editora **Sinodal**.

- (1994) - É promovido em Salvador-BA, o "I Encontro Jogos Cooperativos e Jogos Essenciais", por **Suryalaya - Centro de Pesquisas Transdisciplinares e Projeto Cooperação**.
- (1995) - Com o propósito de reunir estudos e experiências realizadas no Brasil, é realizada pelo **CEPEUSP**, a "I Clínica de Jogos Cooperativos". Simultaneamente é Lançada a "Rede de Jogos Cooperativos", que atualmente conta com, aproximadamente, 1.500 pessoas conectadas.
- (1995) - Publicação do primeiro livro de autoria nacional: "Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar", pelo **CEPEUSP** e do qual sou o autor.
- (1995) - O Instituto Nacional para o Desenvolvimento do Esporte (**INDESP**), lança o Programa Esporte Educacional, tendo os Jogos Cooperativos como uma de suas Pedagogias. O Livro "Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar", é indicado como uma referência teórica do Programa, entre outras.
- (1995) - Apresentação pela **Secretaria de Esportes de Santos-SP**, o projeto piloto dos "Jogos Escolares Cooperativos", que mais tarde influenciou outras experiências em diferentes localidades,

como por exemplo, no projeto "Jogos Cooperativos: uma proposta experimental", da Secretaria de Estado da Educação de Rondônia.

- (1996) - Através de um intercâmbio com o grupo canadense Family Pastimes, liderado por Jim Deacove, o **Projeto Cooperação**, lança o "Jogo da Terra" e o "Lugar Bonito", primeiros Jogos Cooperativos de Tabuleiro produzidos no Brasil.
- (1996) - A psicóloga do Esporte, **Gisela Sartori Franco**, aplica os Jogos Cooperativos na preparação psicológica da equipe de volei feminino da BCN-Guarujá, vice-campeã brasileira e base da Seleção Olímpica daquele ano.
- (1998) - É constituída a "**Cooperando: Consultoria em Dinâmicas Cooperativas**", segunda organização dedicada ao desenvolvimento de programas e serviços para a promoção da Cooperação e Jogos Cooperativos.
- (1998) - O livro "Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar", é adotado pela **Secretaria de Educação do Estado de São Paulo**, como bibliografia básica no Concurso Público para Professor de Educação Básica II, na disciplina de Educação Física.

Evidentemente, centenas de outras ações e colaboradores ajudaram na difusão do assunto e enriquecimento do conhecimento e da experiência. As referências aqui apresentadas, são apenas sinais do caminho percorrido pelos Jogos Cooperativos em nosso país. Sinais que apontam para um futuro muito animador e repleto de possibilidades para o estudo e aplicação em diferentes contextos educacionais e sociais.

3 Conceitos e Características.

Os Jogos Cooperativos são jogos com uma estrutura alternativa onde os participantes, "jogam uns com os outros, ao invés de uns contra o outro" (Deacove, 1974, p. 01)

Joga-se para superar desafios e não para derrotar os outros; joga-se para se gostar do jogo, pelo prazer de jogar. São jogos onde o esforço cooperativo é necessário para se atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos.

Tendo os jogos como um processo, aprende-se a considerar o outro como um parceiro, um solidário, em vez de tê-lo como adversário, e a ter consciência dos próprios sentimentos, e a colocar-se uns nos lugar dos outros, operando para interesses mútuos, priorizando a integridade de todos.

Estes Jogos são estruturados para diminuir a pressão para competir

e a necessidade de comportamentos destrutivos, para promover a interação e a participação de todos, e deixar aflorar a espontaneidade e a alegria de jogar.

Os Jogos Cooperativos são jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos como pouca preocupação com o fracasso e sucesso em si mesmos. Eles reforçam a confiança em si mesmo e nos outros e todos podem participar autenticamente, onde ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo.

Dessa forma os Jogos Cooperativos resultam no envolvimento total, em sentimentos de aceitação e vontade de continuar jogando.

Zlmarian Jeane Walker, da "Escola das Nações", considera que *"nesse tipo de jogos as crianças estão mais livres para divertir-se com a experiência do jogo propriamente dito, por que todos são vencedores"* ([1987], p. 182).

Baseada na observação de crianças praticando jogos cooperativos e jogos competitivos na escola, Walker ([1987], p. 183), comparou esses 2 tipos de atividade (Fig.3).

Apesar da comparação apresentada, não há uma divisão rígida e linear entre essas duas formas de jogar. Na realidade, existe uma aproximação muito estreita entre jogar cooperativamente e jogar competitivamente.

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

Fig. 3 - Jogos Competitivos e Jogos Cooperativos.

Portanto, seria apropriado considerar essas características como aspectos presentes no Jogo. Dependendo da orientação, da intenção e das relações estabelecidas no contexto do jogo, este poderá ser predominantemente cooperativo ou competitivo, tendo em geral, a presença de ambos¹³.

A análise realizada por Walker, reflete a opinião de vários autores sobre a relação entre Jogos Cooperativos e Jogos Competitivos. Podemos citar, entre outros, Deacove, (1974), Orlick (1978, 1982), Sobel (1983), LeFevre (1988), Weinstein & Goodman (1993), Brown (1994), Brotto (1996, 1997), Platts (1996), que através de abordagens diversificadas, convergem para um entendimento comum sobre o assunto, como podemos observar no comentário de Sobel (1983, p. 01), à seguir:

O Jogo cooperativo consiste em jogos e atividades onde os participantes jogam juntos, ao invés de contra os outros, apenas pela diversão. Através deste tipo de jogo, nós aprendemos a trabalhar em grupo, confiança e coesão grupal. A ênfase está na participação total, espontaneidade, partilha, prazer em jogar, aceitação de todos os jogadores, dar o melhor, mudar regras e limites que restringem os jogadores, e no reconhecimento que todo jogador é importante. Nós não comparamos nossas diferentes habilidades nem

¹³ De um certo modo, imagino ser possível transcender essa dicotomia e alcançar uma experiência efetivamente integrada e una no Jogo. Seria como atingir um estado de êxtase, de plenitude, de inteireza, tal e qual, pode ser vivenciado através da meditação, contemplação, oração e outras práticas espirituais, onde o Ser Humano recupera a ligação consigo mesmo, com os outros e com a Natureza.

performances anteriores, nós não enfatizamos a vitória e a derrota, resultados ou marcas.

O esforço em caracterizar comparativamente Jogos Cooperativos e Jogos Competitivos, não tem a intenção de opor um ao outro.

Ao contrário, essa dedicação visa, primeiramente, ampliar nossa percepção sobre as dimensões que o Jogo e o Esporte nos oferecem como campo de vivência humana. E, em segundo lugar, pretende indicar que nos Jogos e Esportes, bem como, na Vida, existem alternativas para jogar além das formas de competição, usualmente, sugeridas como única ou a melhor maneira de jogar e viver.

Meu ponto de vista, é que ao re-conhecermos o Jogo e o Esporte como um campo de descoberta e encontro pessoal, onde Cooperação e Competição são partes-todo necessárias, cada qual em sua justa medida - nos tornemos capazes de não mais separar para excluir. Passando aprender, através do Jogo e Esporte, a nos diferenciarmos entre outros, sim; mas para descobrir e despertar nosso talento para nos re-ligarmos uns com os outros e vivermos em Comum-Unidade.

4 A Visão dos Jogos Cooperativos.

Todo Jogo e Esporte tem uma intenção que ultrapassa os limites do campo e da quadra.

Assim, é importante perceber qual a Visão e os valores por trás dos jogos e o tipo de propósito das atividades que propomos e praticamos no cotidiano.

Weinstein & Goodman (1993, p. 27), sugerem que ao criarmos e realizarmos Jogos e outras atividades, devemos considerar a Visão de um mundo constituído por "pessoas que são seres naturalmente cooperativos, alegres e brincalhões, apesar do fato de a maioria de nós ter aprendido a agir de uma outra maneira".

Tenho acompanhado uma série de trabalhos abordando o desenvolvimento de pessoas e grupos através dos Jogos Cooperativos. Em todos eles, ao perguntar sobre qual é a Visão dos participantes sobre o Mundo hoje, e a Visão de um Mundo Melhor, recebi descrições que, em síntese, corroboram a idéia de Weinstein & Goodman e de outros autores e estudos, conforme citamos na introdução desta dissertação.

Isto pode demonstrar que, invariavelmente, a grande maioria das pessoas - crianças, jovens e adultos - sabe, intimamente, que cada experiência na vida, é sempre uma tentativa para melhorar e para ser feliz. Além disso, sabem também, que ser feliz e sustentar a

felicidade sozinho, é praticamente impossível. E concluem que, apesar disso, as atitudes, em geral, contrariam a compreensão de que precisamos uns dos outros para viver bem.

Em outras palavras, nem sempre fazemos aquilo que acreditamos ser melhor para nossas vidas. Deixamos de praticar Ações no cotidiano, correspondentes a Visão de mundo tida como, não somente ideal, mas necessária para a felicidade pessoal e coletiva.

Quais as raízes desse distanciamento entre a Visão e a Ação?

Como colaborar para diminuir essa contradição entre discurso e prática? E qual é a contribuição do Jogo e do Esporte para a aproximação entre o discurso de um Mundo Melhor e as atitudes localizadas no dia-a-dia?

Claro, não há uma receita milagrosa para a felicidade. Entretanto, existem balizadores para melhor orientar a caminhada rumo a melhor convivência e bem-estar comum.

O passo-a-passo nesse caminho para a melhor qualidade de vida, é sempre um com-passo, isto é, construído através do jogo de relacionamentos interpessoais e grupais diante da necessidade de solucionar problemas, harmonizar conflitos e alcançar objetivos.

Este é um aspecto importante na argumentação desta dissertação, porque destaca a estreita relação entre o Jogo e a Vida cotidiana, e indica o papel dos Jogos Cooperativos como uma ligação fundamental

entre essas duas dimensões da realidade.

Tanto no Jogo como na Vida, estamos permanentemente sendo desafiados a: solucionar problemas, harmonizar conflitos e a realizar objetivos.

De um certo modo, não existem problemas ruins, conflitos a serem evitados ou objetivos impossíveis. Todos problemas, conflitos e objetivos, nos desafiam a descobrir alternativas até então encobertas. Dessa maneira, constituem trampolins para nos impulsionar a estágios evolutivos mais ampliados.

Consideremos alguns dos desafios atuais, tais como:

- A urgente recuperação do meio ambiente, lembrando que o "meio ambiente começa no meio da gente"¹⁴, implicando na busca de um desenvolvimento sustentável;
- A redistribuição dos Bens Comuns da humanidade (água, terra, alimento, moradia, informação, conhecimento, etc);
- O resgate de Valores Humanos (bondade, amizade, honestidade, confiança, autonomia, compaixão, alegria, convivência, amor, etc);
- A aproximação dos diferentes (norte-sul, oriente-ocidente, pobres-ricos, homens-mulheres, primitivo-civilizado, ciência-

¹⁴ Frase inscrita em camisetas durante a ECO 92, realizada no Rio de Janeiro.

espiritualidade, etc);

- A dignificação do trabalho, mais apoiado na vocação e menos na ocupação;
- O desfrutar do tempo livre e a vida em comum-unidade;
- E o despertar da consciência planetária, apoiada no sentido de co-responsabilidade e co-evolução com todas as formas de vida.

Estes desafios representam uma nova ordem de necessidades. Pode ser verdade que não sejam inéditos, mas não se pode negar o fato de apresentarem um grau de complexidade¹⁵ muito mais expandido do que aquele tido em outras épocas.

Inegavelmente, estamos diante de um contexto que nos desafia a buscar coletivamente, cada um fazendo sua parte, soluções criativas e cooperativas para gerar bem-estar para todos.

O cenário mundial atual, indica claramente a impossibilidade de uma solução isolada, individual ou circunscrita a um ou outro determinado país ou bloco continental. É vital que superemos o paradigma do individualismo e da competição exacerbada.

Ninguém joga ou vive sozinho. Bem como, ninguém joga ou vive tão bem, em oposição e competição contra os outros, como se jogasse ou vivesse em sinergia e cooperação com todos.

¹⁵ O sentido dado a palavra complexidade deriva do latim "complexus", que significa "juntos". Assim, o entendimento da complexidade implica na compreensão dos relacionamentos existentes entre os diferentes nexos de uma mesma totalidade.

Sendo assim, os Jogos Cooperativos propõe um exercício de ampliação da Visão sobre a realidade da vida refletida no Jogo. Percebendo melhor o Jogo-Vida é possível jogar-viver com consciência e discernir sobre os diferentes estilos de Jogo-Vida disponíveis em cada momento.

Nós jogamos-vivemos a partir da síntese promovida pela "Percepção-Ação" (Brotto, 1997, p. 54), que temos de cada situação (Fig. 4).

Se enxergo o mundo como um ambiente de exclusão, onde não tem o bastante para todos e todos querem o bastante para si mesmo, há uma boa probabilidade de agir individualmente e em oposição aos outros. Vou jogar CONTRA para tentar GANHAR SOZINHO.

De outro modo, se minha percepção da situação é de um contexto de inclusão onde há o suficiente para todos, desde que cada um compartilhe o que tem, provavelmente as ações serão de parceria e confiança. Jogo COM o outro para GANHAR JUNTOS.

Evidentemente, não há uma separação rigorosa ou uma experiência estanque e hermética entre esses estilos de ver-e-viver a realidade.

A intenção é afirmar a existência de diferentes possibilidades de jogar um mesmo jogo, de perceber alternativas para viver uma mesma situação, seja ela um jogo de pega-pega, uma partida de futebol ou arrumar a casa, produzir um equipamento, administrar ambientes de trabalho ou estabelecer vínculos sociais no cotidiano.

Percepção / Ação	OMISSÃO (Individualismo)	COOPERAÇÃO (Encontro)	COMPETIÇÃO (Confronto)
Visão do jogo	<ul style="list-style-type: none"> • Insuficiência. • É impossível. • Separação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suficiência. • Possível para todos. • Inclusão. 	<ul style="list-style-type: none"> • Abundância X Escassez. • Parece possível só para um. • Exclusão.
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> • Ganhar sozinho. "Tanto faz" 	<ul style="list-style-type: none"> • Ganhar...juntos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ganhar...do outro.
O outro	<ul style="list-style-type: none"> • "Quem?" 	<ul style="list-style-type: none"> • Parceiro, amigo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adversário, inimigo.
Relação	<ul style="list-style-type: none"> • Independência. • "Cada um na sua" 	<ul style="list-style-type: none"> • Interdependência. • Parceria e Confiança. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dependência, rivalidade e Desconfiança
Ação	<ul style="list-style-type: none"> • Jogar sozinho. • Não jogar. • "Ser jogado". 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogar COM. • Troca e criatividade. • Habilidades de relacionamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogar CONTRA • Ataque e Defesa. • Habilidades de rendimento
Clima do Jogo	<ul style="list-style-type: none"> • Monótono. • Denso 	<ul style="list-style-type: none"> • Ativação, atenção e descontração. • Leve. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tensão, stress e contração. • Pesado.
Resultado	<ul style="list-style-type: none"> • Ilusão de vitória individual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sucesso Compartilhado 	<ul style="list-style-type: none"> • Vitória às custas dos outros.
Conseqüência	<ul style="list-style-type: none"> • Alienação, • conformismo e indiferença. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vontade de continuar jogando... 	<ul style="list-style-type: none"> • Acabar logo com o jogo.
Motivação	Isolamento	<ul style="list-style-type: none"> • Amor 	<ul style="list-style-type: none"> • Medo
Sentimentos	<ul style="list-style-type: none"> • Solidão. • Opressão. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alegria (para muitos). • Comunhão (entre todos). • Satisfação, cumplicidade e harmonia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diversão (para alguns). • Realização(para poucos) • Insegurança, raiva, frustração.
Símbolo	<ul style="list-style-type: none"> • Muralha 	<ul style="list-style-type: none"> • Ponte 	<ul style="list-style-type: none"> • Obstáculo

Fig. 4 - Padrões de Ação-Percepção

Em toda e qualquer experiência humana, teremos sempre mais que um jeito de vivê-la. A idéia por trás dos Jogos Cooperativos, é estimular o despertar dessa Visão e aperfeiçoar o exercício da escolha pessoal, com responsabilidade universal.

Destacando a relevância dos Jogos Cooperativos como um exercício de autonomia e convivência, Weinstein & Goodman (1993, p. 29), afirmam que

até este momento a maioria das pessoas tem sentido que elas nunca tiveram escolha sobre o próprio jeito de viver suas vidas. Elas têm tipo somente uma alternativa - ir e *vencer*, e quanto mais pessoas perder, melhor. (...) "Você não precisa viver desse jeito, você tem realmente escolhas na sua vida. Pegue o espírito cooperativo o qual tentamos criar aqui, e faça isso acontecer em sua vida todos os dias!"

Aprendendo a jogar dentro do **Estilo Cooperativo**, desfazemos a ilusão de sermos separados e isolados uns dos outros e percebemos o quanto é bom e importante ser a gente mesmo, respeitar a singularidade do outro e compartilhar caminhos para o bem-estar comum.

Podemos vivenciar os Jogos Cooperativos como uma prática re-educativa, capaz de transformar nosso **Condicionamento Competitivo**

em **Alternativas Cooperativas**, para realizar desafios, solucionar problemas e harmonizar os conflitos.

Jogando Cooperativamente ampliamos o foco projetado sobre o Jogo e o Esporte. Passamos a percebê-los não apenas como um campo para o aperfeiçoamento das habilidades de rendimento, mas também, como um meio para a potencialização das **Habilidades de Relacionamento**, tais como:

- Explicitar uma **Visão Compartilhada**.
- Clarear propósitos individuais e construir **Objetivos Comuns**.
- Despertar e potencializar **talentos e dons pessoais**.
- Estabelecer **Ações Cooperativas** baseadas no respeito e confiança mútua.
- Sustentar a **Comunicação Aberta**.
- Assumir **Co-responsabilidade** pelo processo e resultados.
- Manter um ambiente de **satisfação e prazer**.
- Focalizar **virtudes e qualidades**.
- Equilibrar **autonomia-assertividade** com **convivência-flexibilidade**.
- Vontade de **continuar jogando e Re-Creando juntos...**

Aprimorando nossas **Habilidades de Relacionamento**, criamos condições para tratar dos diferentes desafios com mais economia e melhor qualidade, gerando soluções benéficas a todos, inclusive para as futuras gerações.

Para efetivar a Visão declarada pelos Jogos Cooperativos, é preciso de um conjunto de princípios, um eixo orientador para servir como guia na construção de uma Pedagogia Cooperativa aplicada ao Jogo, ao Esporte e a Vida em geral.

5 Princípios Sócio-Educativos da Cooperação.

Em geral, tivemos poucas chances de participar de Jogos Cooperativos de uma forma sistematizada. Por isso,

talvez seja preciso um pouco de paciência para aprender essa "nova" forma de jogar, principalmente se os participantes jamais jogaram de forma cooperativa antes. (...)Uma vez que os participantes passam pela transição (Jogo Competitivo para Jogo Cooperativo) e começam a jogar cooperativamente, a supervisão e a preocupação com as regras tornam-se mínimas." (Orlick, 1978, p. 04)

Aprendendo a jogar cooperativamente descobrimos que podemos criar inúmeras possibilidades de participação e inclusão, através da modificação gradativa das regras e estruturas básicas do jogo.

A respeito desse exercício de transformação e realização, Orlick (1989, p. 115), comenta que

embora a socialização positiva seja um dos objetivos declarados de muitos programas de atividades e experiências educativas, pouco se fez para construir ambientes que visem a realização desse objetivo.

Educadores, Técnicos Esportivos e outros profissionais envolvidos com a dinâmica do Jogo e do Esporte, podem favorecer a mudança das estruturas e regras do jogo, para iniciar uma transformação nas atitudes pessoais e relacionamentos sociais.

De acordo com minha experiência de Jogar Cooperativamente no dia-a-dia e observando outros jogadores cooperativos, considero como um dos principais eixos da Pedagogia Cooperativa, a seguinte dinâmica de ensino-aprendizagem:

AÇÃO - REFLEXÃO - TRANSFORMAÇÃO

- **Ação** : Incentivando e valorizando a inclusão de todos, respeitando as diferentes possibilidades de participação.
- **Reflexão** : Criando um clima de cumplicidade entre os praticantes, incentivando-os a refletir sobre as possibilidades de modificar o Jogo, na perspectiva de melhorar a participação, o

prazer e a aprendizagem de todos.

- **Transformação** : Ajudando a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso, experimentar as mudanças propostas e integrar no Jogo, as transformações desejadas.

A pedagogia proposta pelo Jogo Cooperativo, apoia-se na interdependência dessas três dimensões, enquanto nexos de um processo mais amplo de manifestação da Consciência Pessoal e Grupal. Exercitando no Jogo e no Esporte, a reflexão criativa, a comunicação sincera, a tomada de decisão por consenso e a abertura para experimentar o novo, todos podem descobrir que são capazes de intervir positivamente na construção, transformação e emancipação de si mesmos, do grupo e da comunidade onde convivem.

A esse respeito Weinstein & Goodman (1993, p. 24), reforçam o significado que a perspectiva de jogar não-competitivamente pode oferecer para "desintoxicar" alguns dos aspectos negativos do jogo competitivo. Segundo esses autores,

jogadores que não se sentem excluídos ou discriminados continuarão a jogar pelo resto da vida. (...) Nós esperamos ajudar a mudar a orientação de nossa sociedade baseada no "instant replay" para o "instant we-play" !

Por isso, nos últimos anos tem crescido o interesse por pesquisas e trabalhos sobre o valor do Jogo e do Esporte, como ferramentas preciosas ao processo evolutivo da humanidade.

Para Orlick (1989, p. 116) a experiência com novos jogos deve demonstrar que

ser aceito como um ser humano não depende totalmente de um resultado. Consequentemente, para aqueles que desejarem, os esportes se tornarão uma busca do autodesenvolvimento, e não uma oportunidade de destruir os outros ou uma temível questão de vida ou morte .

Como em toda e qualquer mudança, a presença de resistências iniciais, pode nos indicar cuidados importantes, que quando respeitados, podem atuar como balizadores e moduladores das nossas intervenções.

Transitar por esses instantes recheados de perturbações, faz parte do processo de descoberta do caminho, isto é, da Pedagogia viável, ou como nos orienta Paes (1996), do "Jogo Possível", através do qual as novas experiências encontrarão meios para se instalarem gradativamente, e ao longo de um processo mais amplo de transformações.

Praticar os Jogos Cooperativos como uma proposta Pedagógica, é antes de mais nada, exercitar a Cooperação na própria vida. É re-aprender a lidar com os desafios cotidianos com base, não em um novo paradigma - porque este mais cedo ou mais tarde, estará

esgotado - mas em na Consciência.

Esta, como um movimento de síntese interior-exterior, se mantém, dinamicamente, em constante renovação e nos instiga a abrir os olhos para enxergar com o coração, para descobrir as vias de realização de nossas mais essenciais aspirações.

Uma importante aspiração nesta dissertação, será compartilhada no próximo capítulo, quando refletiremos sobre o relacionamento entre a proposta dos Jogos Cooperativos e a Pedagogia do Esporte.

CAPÍTULO IV

A Pedagogia do Esporte e os Jogos Cooperativos

"(...) questionando-nos sobre que tipo de homens somos e que tipo de humanidade queremos ser. E, no contexto dessas questões mais amplas, sabermos que tipo de esporte poderá servir a este homem, a esta humanidade que está sendo gerada para o próximo milênio".

João Paulo Subirá Medina

Estando esta dissertação inserida no contexto das Ciências do Esporte, este capítulo visa estabelecer relações entre essa área do conhecimento e a proposta de Jogos Cooperativos, particularmente, em seu relacionamento com a Pedagogia do Esporte.

Refletiremos sobre o Esporte como um Fenômeno Humano e seus desdobramentos na Pedagogia do Esporte, demonstrando como esta

poderá se valer dos Princípios e Estruturas dos Jogos Cooperativos para a "ensinagem" do Esporte.

1 Esporte: Um Fenômeno Humano.

O Esporte têm merecido uma gama de infindáveis estudos, que sendo caracterizados por diferentes abordagens permite, atualmente, compreender o Esporte como uma das mais ricas e complexas experiências humanas.

Inspirado pelas idéias de diferentes autores, que atribuem ao Esporte o caráter de fenômeno ou patrimônio social e cultural da humanidade (Montagner, 1993, Prado, 1995, Paes, 1996b, Tani, 1998, entre outros), procurei compreender o Esporte como um **Fenômeno Humano** presente em todos os tempos e lugares pelos quais temos existido.

Iniciando este percurso recorro a Carta Internacional de Educação Física e Esporte, publicada pela UNESCO, em 1979, que no seu primeiro artigo, coloca o Esporte como direito de todos.

Partindo dessa premissa e conforme Tubino (1998, p. 62),

acabava a compreensão do fenômeno esportivo somente através do esporte de rendimento. O pressuposto do direito ao esporte, aumentava a sua abrangência, passando a compreender o esporte educacional, o esporte de participação ou

lazer, o esporte dos deficientes e o esporte da terceira idade, além do esporte de rendimento.

Mesmo concordando com Tubino sobre a importância do surgimento dessas diferentes dimensões, abro um pequeno parêntese para registrar que apesar dessa divisão, entendo o Esporte como um fenômeno único e de natureza educacional. Será sobre este conceito básico de Esporte, que mais a frente iremos dialogar.

Por enquanto, retomemos o raciocínio a partir da consideração de Tubino, sobre o surgimento de outras dimensões do Esporte.

Com isso, ampliava-se o campo de estudo e ação sobre o Esporte, especialmente, porque a preocupação com a democratização da prática esportiva assumia um lugar de destaque nas políticas públicas de diferentes países.

Contudo, este fato não representa, isoladamente, garantia para a concreta democratização do Esporte, principalmente, se considerarmos que uma real democratização implicaria em prática efetiva e consciente do Esporte, pelos mais diversos segmentos da sociedade e em todos os momentos da vida.

Sobre esse assunto, Pierre Henquet¹⁶, comenta que apesar da Carta Internacional, o acesso à Educação Física e ao Esporte, como um direito de todos, está longe de ser um fato.

¹⁶ Francês, ex-funcionário da Unesco e atual secretário-geral adjunto do Conselho Internacional de Educação Física e Ciências do Esporte (CIEPSS).

Segundo o autor,

o mapa do subdesenvolvimento esportivo coincide, excetuados pequenos detalhes, com o mapa do simples subdesenvolvimento. Em vários países do Sul, em cada grupo de cinco jovens, quatro não têm condições de praticar atividades físicas e esportivas ([1995], p. 06).

É provável que esse quadro de restritivas oportunidades para a prática do Esporte, ocorra também, em alguns países do Norte.

Mesmo considerando países como Estados Unidos, Canadá, Alemanha e Japão, seria possível afirmar que o "status" de desenvolvidos, teria resultado, por lá, no aumento - quantitativo e qualitativo - do número de praticantes de atividades esportivas? Ou, será que sob a égide da democratização do Esporte, teriam, de fato, feito aumentar em maior proporção, a quantidade de expectadores??

Entre as ações promovidas pela Unesco¹⁷, abrangendo o desenvolvimento internacional da Educação Física e do Esporte, pode-se destacar um grupo de atividades que visa preservar e proteger os valores éticos do esporte: fair-play, desenvolvimento harmonioso da personalidade, auto-superação, solidariedade, espírito de equipe, desprendimento, lealdade, generosidade, respeito às regras estabelecidas e ao adversário, controle da agressividade e da violência.

¹⁷ A Unesco e o Esporte. Revista Correio da Unesco, p. 18

Em documento apresentado na revista "Correio da Unesco", está registrada a importância da preservação de tais valores, através de uma série de ações, uma vez que isso, não se faz por decreto, embora leis e regulamentos possam ser úteis e até indispensáveis.,
No editorial dessa publicação, encontramos uma interessante referência ao tema:

Trata-se de uma tarefa na qual a sociedade inteira deve empenhar-se, mediante o aprimoramento individual proporcionado pela educação. Os jogos do corpo só adquirem sentido em sua relação com o espírito que os anima. (p. 18)

A responsabilidade pela sustentação e aprimoramento do Esporte como um contexto para a evolução humana, vem sendo assumida com, cada vez mais, competência pelas Ciências do Esporte.

As Ciências do Esporte, perspectivadas pela Visão Holística (Weil, 1992) e com uma abordagem Transdisciplinar (Nicolescu, 1997, D'Ambrósio, 1998), pode constituir-se numa resposta precisa, apesar de não definitiva e completa, a inquietação provocada por Medina (1993), quando nos alertou sobre os perigos da *"fragmentação do saber esportivo"*:

O esporte, tratado descontextualizadamente em seus aspectos sócio-culturais ou sem uma clara noção de suas intenções subjacentes não pode representar muito mais do que um instrumento

de manipulação e alienação ou de simples reprodução dos valores (positivos e negativos) vigentes.

Tratar da complexidade inerente ao Esporte, é uma tarefa altamente desafiadora, animadora e plenamente possível, desde que seja compartilhada e empreendida através da comunhão entre os mais diversos campos do conhecimento e expressão humana.

Para uma compreensão mais abrangente do Esporte, Go Tani (1998), afirma ser preciso considerar que dependendo do ênfase dado em determinados aspectos, o Esporte pode assumir características bem distintas, como por exemplo:

- **Esporte-rendimento:**

objetiva o máximo em termos de rendimento pois visa a competição; ocupa-se com o talento e portanto preocupa-se essencialmente com o potencial das pessoas; submete pessoas a treinamento, com orientação para a especificidade, ou seja, uma modalidade específica; enfatiza o produto e resulta em constante inovação. O interesse principal(...) é a perpetuação do sistema ou a sua auto-preservação e o sistema só se perpetua com recordes. Os motivos desse interesse podem ser culturais, econômicos, políticos e ideológicos (1998, p. 116).

- **Esporte como conteúdo da Educação Física:**

Objetiva o ótimo em termos de rendimento, respeitando as características individuais, as

expectativas e as aspirações das pessoas; ocupa-se com a pessoa comum, preocupando-se não apenas com o seu potencial mas também com a sua limitação; visa à aprendizagem e portanto submete pessoas à prática vista como um processo de solução de problemas motores; orienta-se para a generalidade, dando oportunidades de acesso a diferentes modalidades; enfatiza o processo e não o produto em forma de rendimentos ou recordes, e essa orientação resulta na difusão do esporte como um patrimônio cultural (1998, p. 117).

Além disso, o autor sugere ser importante salientar que a palavra Esporte tem sido usada para expressar quatro significados: um fenômeno social, uma profissão, um curso de preparação profissional e uma área de conhecimento.

Sintetizando as opiniões e conceitos sobre o Esporte até aqui, brevemente apresentados, tomarei como base a definição de Roberto Paes, quando enuncia que:

O esporte é uma representação simbólica da vida, de natureza educacional, podendo promover no praticante modificações tanto na compreensão de valores como de costumes e modo de comportamento, interferindo no desenvolvimento individual, aproximando pessoas que tem, neste fenômeno, um meio para estabelecer e manter um melhor relacionamento social. (1998, p. 112)

Ao considerar o Esporte como reflexo da vida, atribuo a ele um dado de atemporalidade, utopia (sem lugar definido), mutabilidade, mobilidade e criatividade.

Quando afirmo sua natureza educacional, o faço na perspectiva de que toda a ação, esportiva ou não, é educacional para todos; desse modo, interessa destacar que se qualquer manifestação do Esporte educa, vale frisar a pergunta: em qual direção desejamos educar? Daí, que tipo de Pedagogia seria a mais adequada?

O Esporte também é transformador. No contexto dos Jogos Cooperativos, especialmente, é transformador da compreensão-e-ação que temos da/na realidade. Nesse sentido, participar do Esporte é ampliar a consciência de si mesmo, do outro e do mundo.

Dependendo dessa conscientização, o Esporte tanto pode nos aproximar como pode nos distanciar dos outros, da natureza e da gente mesmo.

Hoje, vejo o Esporte como um Jogo de Convivência e descoberta das incríveis possibilidades humanas para atender aos diferentes desafios apresentados no momento.

Exatamente por existir um manancial tão vasto de possibilidades para participar do Esporte, aumenta a responsabilidade por escolher e decidir entre jogar *COM* ou jogar *CONTRA* os outros.

Diante disso, um dos principais papéis das Ciências do Esporte, especificamente, da Pedagogia do Esporte, é

oferecer condições aos cidadãos de conhecerem e compreenderem melhor o esporte e, enquanto integrante da sociedade, privilegiarem sua

participação, interagindo e considerando todas as possibilidades que ele permite. (Paes, 1996b, p. 67)

Conhecendo o Esporte, saberemos como extrair dele as melhores alternativas para aprendermos a jogar como Seres Humanos co-responsáveis pela integridade uns dos outros e a realizarmos nosso papel de colaboradores para o bem-estar comum.

Saberemos aperfeiçoar os caminhos, processos, metodologias, estratégias, enfim, uma Pedagogia do Esporte para nos impulsionar sempre para frente e para cima. Como uma bola de Basquete.

2 A Pedagogia do Esporte.

A Pedagogia do Esporte é uma linha de pesquisa e aplicação das Ciências do Esporte, que se dedica a estudar e difundir princípios sócio-educativos para favorecer o processo ensino-aprendizagem do Esporte.

Partindo da exposição feita a respeito do Esporte, apresentarei algumas considerações em torno da Pedagogia do Esporte, as quais, segundo meu entendimento, sinalizam um caminho coerente com o exposto até aqui.

Inicialmente, seguirei orientado por Paes (1998), destacando que a construção pedagógica de um processo de ensino e aprendizagem do Esporte deve ser balizada por duas dimensões: a filosófica e a técnica. Para o autor,

quando se pensa no esporte como meio de educação. É preciso ter convicção de que o importante não é o jogo mas sim quem joga. Neste contexto estamos convencidos de que uma pedagogia para dar conta desta dimensão esportiva precisa ter uma sustentação filosófica entendendo o esporte como fenômeno sócio-cultural de múltiplas possibilidades; e uma sustentação técnica propondo tarefas compatíveis com a idade e com as metas estabelecidas. (1998, p. 111)

Quando tratei o Esporte como um fenômeno humano, a intenção foi registrar com clareza, qual a concepção filosófica de Esporte e de Humanidade, que fundamentam este estudo.

Entretanto, isto não basta para fazer valer a prática esportiva nos moldes dessa concepção. Faz-se necessário, portanto, o desenvolvimento de uma pedagogia capaz de refletir e transgredir - no sentido, de provocar a contínua transformação - a filosofia que a permeia.

Existem muitos caminhos possíveis para essa realização, contudo, destaco como eixo desta dissertação, a necessidade de dar ao Esporte um enfoque pedagógico, tendo o jogo como facilitador desse processo.

Por quê o jogo? E que tipo de jogo?

Segundo Paes (1998, p. 112), a pedagogia através do jogo oferece algumas vantagens:

a ludicidade, a cooperação, a participação, o retorno à origem do esporte e mesmo a competição que, tratada de forma adequada, sem valorização exacerbada, pode promover a alegria e o prazer de uma prática que nunca se repete, pois a incerteza presente neste fenômeno, como uma de suas características, pode atuar como um fator de motivação, despertando na criança cada vez mais o interesse pelo esporte.

Despertar o interesse pelo esporte, vai mais além do simples fato de oferecer recompensas, do tipo medalhas, troféus, brindes ou ainda outros tipos de reforço extrínseco ao próprio Jogo e Esporte.

A procura é por uma Pedagogia do Esporte que em si mesma seja suficientemente atraente para envolver, sem discriminação alguma, crianças, jovens e adultos pelo prazer de jogar e realizar algo em comum, juntos.

Esta procura não é uma jornada solitária, ao contrário, tem sido compartilhada com muitos outros, entre eles, Freire (1998, p. 107), que defende a idéia de ao praticarmos o jogo, buscar usufruir "*da oportunidade de conviver intimamente com as coisas do mundo, de*

modo a torná-las próximas de nós, mais conhecidas, menos amedrontadoras".

Para ele, *"é jogando que criamos laços de identidade com os outros, formando comunidades".* (1998, p.107)

De um certo modo, o Jogo e o Esporte são experiências, essencialmente, comunitárias. Isto não significa uma condição aleatória e incondicional do Jogo e Esporte, uma vez que o sentido de comunidade, é mais amplo do que um mero agrupamento de pessoas.

Talvez, recuperar esse **Espírito de Comum-Unidade** seja uma das principais tarefas da Pedagogia do Esporte.

Ao falarmos sobre a Pedagogia, devemos refletir, também, sobre o professor, seu papel e condição como facilitador do processo educacional.

Professores têm responsabilidades multiplicadas. Primeiro porque são educadores e profissionais em educação, e depois porque são pessoas que estão co-aprendendo o tempo todo, enquanto se dedicam a ensinar.

Por isso, devem ter maior disposição, disponibilidade e despreendimento para descobrir, a cada instante, os novos e antigos caminhos de sabedoria.

Professores são como *"parteiros de idéias"*¹⁸, cuja missão é ajudar a despertar os potenciais latentes nos outros, para que nascidos,

¹⁸ Era como, Galileu-Galileu, considerava os professores na antiguidade. Ver Ferguson, 1980.

possam ser compartilhados com todos, em uma verdadeira comunidade de aprendizagem.

Que idéias, teorias e princípios devem orientar a atitude do Professor, bem como, a própria Pedagogia do Esporte?

Para nos ajudar a procurar algumas respostas, proponho uma aproximação a um conjunto de princípios e concepções propostos por Montagner(1993), Prado (1995) e Freire (1998b).

Segundo Montagner (1993, p. 89), cabe ao educador incrementar o *"espírito de cooperação"*,

atuando na parte afetiva dos jovens, impulsionando-os para a construção de um mundo mais humano e fraterno, através de ações e ajudas positivas e não a simples busca de vitória sobre os outros.

Complementando essa posição, destaco a importância de arquitetar uma Pedagogia do Esporte onde estejam embutidas estruturas de ensino-aprendizagem cooperativas, como por exemplo, as oferecidas pela proposta dos Jogos Cooperativos apresentadas mais a diante.

Entretanto, mesmo reunindo a melhor postura do educador, associada a uma pedagogia eficiente não há garantias sobre o tipo de reflexo gerado pelo Esporte na Educação e na Sociedade, e vice-versa.

A esse respeito, vale registrar, mais uma vez, o pensamento de Montagner (1993, p. 91):

Para uma evolução social do esporte, os educadores devem entregar-se totalmente e, certamente, é difícil educar através do esporte de competição em uma sociedade materialista. Para tanto, é fundamental resgatar sempre os valores éticos e morais nos adolescentes, caracterizando-se assim um esporte com finalidades educativas. O segredo está em descobrir qual seria o ponto de intersecção entre o ideal e o real.

Concordo com Montagner, quando se refere a tentativa de descobrir o "*segredo*", o ponto de equilíbrio entre o "*ideal*" e o "*real*". Nesse sentido, compreendo que a aproximação entre o Esporte e a Educação, poderá ser acentuada na medida de sua capacidade de reunião das diferentes dimensões apresentadas pelo Esporte na atualidade.

Resgatar o Esporte em sua *uni-versalidade* é, prioritariamente, assumí-lo no contexto de uma ética que, embora esteja nele presente e dele seja refletida, é mais abrangente que o Esporte.

No Esporte encontramos o ambiente necessário para facilitar o resgate de Valores Humanos Essenciais e para promover o exercício da Ética de Comum-Unidade.

Legitimando esse exercício de comunidade, Prado (1995), tem identificado sinais de que essa mobilização está ocorrendo de uma forma bastante importante.

De acordo com suas observações, o autor aponta para dois fatos marcantes:

1º) A vontade de compreender melhor o esporte como comportamento sócio-cultural relacionado à vida cotidiana.

2º) A tentativa de desenvolver um processo educacional participativo e democrático, baseado na re-criação e resgate da cultura lúdica, essência do próprio Esporte.

Apoiado nessas considerações, Prado apresenta três "princípios da ação cultural e educacional", que devem orientar o Esporte:

1º princípio : **O atleta cidadão:** o esporte como um direito de cidadania.

2º princípio : **O resgate do lúdico:** resgatar a cultura lúdica, re-criar sem preconceitos os modelos esportivos clássicos e populares, difundindo atividades mais próximas e motivantes ao "corpo não olímpico".

3º princípio : **Esporte para Todos:** tendo como grande desafio, o método.

Pressupondo-se esses princípios e a importância de traduzí-los praticamente na forma de programas e outras ações, o autor apresenta algumas experiências bem sucedidas:

- **Ensino do esporte em forma de jogo**, "reproduzindo aprendizagens culturais comuns no futebol e danças".
- **Pedagogia do espaço e do ambiente**, "implicando em menor dependência de tecnologias sofisticadas e mais polivalentes em relação a idades".
- **Alfabetização esportiva** "centrada no desenvolvimento de grupos, para criar e autogerir suas próprias atividades esportivas".
- **Comunicação aplicada à educação**, *"utilizada para recriar de forma crítica novos valores de comportamentos do corpo e esporte para um conjunto maior da sociedade"*.
- **Realização de eventos de difusão cultural**, *"com o objetivo de reforçar a leitura crítica da cultura do corpo e do espetáculo esportivo"*.

Vemos nesta concepção uma clara tendência para a democratização do Esporte, no sentido de melhor oportunizar o acesso a prática esportiva. Ao mesmo tempo, podemos reparar que uma Pedagogia

assim constituída, também se apresenta como uma forma adequada e plenamente viável à promoção do Esporte em suas outras dimensões, particularmente, na perspectiva do Esporte-rendimento.

Aliás, esta tem sido uma das intenções deste estudo, apresentar a Pedagogia do Esporte, perspectivada pelos Jogos Cooperativos, como um segmento das Ciências do Esporte, atendendo ao Esporte como um fenômeno único, integrado e orientado por princípios sócio-educativos que, apesar de descritos em uma linguagem própria, são comuns a toda e qualquer área do conhecimento e experiência humana.

Nesse sentido, a visão de Freire (1998b) sobre a Pedagogia do Esporte, nos oferece uma síntese muito precisa sobre a abrangência que devem ter todas as ações inseridas no processo de ensino-aprendizagem do Esporte.

Para o autor, a Pedagogia do Esporte se faz através de uma relação dinâmica e interdependente, estabelecida sobre quatro dimensões principais:

- **Ensinar Esporte a todos.**
- **Ensinar Esporte bem a todos.**
- **Ensinar mais que Esporte a todos.**
- **Ensinar a gostar do Esporte.**

Esta pedagogia descrita por Freire, contempla tanto o que propõe a Carta Internacional da Unesco, como também indica com extrema lucidez, os contornos que a Pedagogia do Esporte deve assumir para fazer valer sua condição de uma área essencial ao conhecimento e experiência humana.

Pautada pela sinergia entre os princípios e posturas, até aqui citados, a Pedagogia do Esporte pode revelar-se como uma matriz de ensino-aprendizagem eficiente, não apenas para os diversos campos das Ciências do Esporte, mas pode servir, como orientação fundamental, para toda e qualquer Pedagogia que vise a promoção do Ser Humano integral e a melhoria da qualidade de vida.

Através dessa matriz pedagógica, a Pedagogia do Esporte democratiza, valoriza e transcende o Esporte. E, mais importante, convida para um mergulho naquilo que o Esporte oferece como algo especial, o prazer, a diversão, a realização de metas, a alegria, a convivência e o gosto pelo Esporte como uma experiência humana possível para todos.

Gostar do Esporte é, essencialmente, gostar de quem pratica o Esporte, porque não há Esporte que se faça completamente sozinho¹⁹. Sendo assim, é bom cuidarmos de fomentar uma Pedagogia do

¹⁹ Até mesmo o alpinismo, que a exemplo de qualquer outra modalidade individual, estabelece pelo menos duas parcerias, entre tantas outras menos visíveis: primeiro, com o ambiente e segundo, consigo mesmo.

Esporte, cada vez mais, capaz de promover o Encontro ao invés do confronto.

Ao abordar o Esporte enquanto um *Fenômeno Humano*, e ao apresentar uma breve explanação sobre a Pedagogia do Esporte, procurei compartilhar meu entendimento a respeito de seus sentidos e significados, no contexto da evolução humana. O Esporte, dinamizado pelos Jogos Cooperativos, constituiu-se numa importante contribuição para a solução dos diversos problemas vividos dentro e, principalmente, além dos espaços esportivos.

Seguindo nessa direção, compartilharemos as relações e contribuições existentes entre a proposta dos Jogos Cooperativos e a Pedagogia do Esporte.

3 Os Jogos Cooperativos como uma Pedagogia para o Esporte.

Após descrever o entendimento sobre Jogos Cooperativos, no capítulo III, e agora sobre a Pedagogia do Esporte, tratarei do

relacionamento entre essas duas idéias, considerando, entre outras concepções, a de Freire (1998), onde o "esporte é o jogo de quem é capaz de cooperar". Para o autor,

é tão definitivo para o esporte a capacidade de cooperar que as habilidades individuais, se não forem socializadas, não servem para o esporte. A habilidade individual do jogador não serve para o esporte; apenas a habilidade coletiva é compatível com essa forma de jogo. (1998, p. 108)

Entendo o Esporte como uma manifestação humana multifacetada e por essa razão, pedirá sempre, melhores e mais aprofundadas considerações. Nesse sentido, faço a tentativa de ampliar a percepção que tenho tido, até este instante, sobre o Esporte e, a partir dele, sobre a existência e essência da vida.

Até porque, de uma certa maneira, nossa existência se confunde com a existência do Jogo e do Esporte. E é sobre essa simbiose entre o Jogo, o Esporte e a Existência que nos debruçaremos em seguida.

3.1 A Consciência da Cooperação no Esporte

Despertada a *Consciência da Cooperação* no capítulo II, passaremos a reconhecer suas implicações no âmbito do Esporte e de sua pedagogia.

Podemos jogar Jogos Cooperativos, com uma atitude competitiva, assim como, podemos jogar Jogos Competitivos com uma postura cooperativa. Como já foi dito, não há garantias para a cooperação ou para a competição. Por isso, repito: **é fundamental sustentar a consciência desperta para poder reconhecer a realidade dos jogos que jogamos diariamente, e para poder discernir com sabedoria quando devemos cooperar ou competir.**

Vimos, também, o Jogo como um ambiente extraordinário para a aprendizagem e transformação pessoal e coletiva.

Agora, o desafio proposto é refletir sobre a manifestação da Consciência da Cooperação no Esporte, ou seja, como Jogar Cooperativamente Jogos Competitivos?

Da maneira como compreendo essa possibilidade e observando a experiência de diferentes grupos trabalhados com a Pedagogia dos Jogos Cooperativos aplicada ao Esporte, posso dizer que Jogar Cooperativamente Jogos Competitivos é um processo de ensinagem permanente.

Não há um conjunto de procedimentos fechados, nem um repertório padrão de atividades e muito menos alguma tabela de dados concretos e mensuráveis, afim de validar resultados alcançados num determinado período.

A expressão da Consciência da Cooperação no Esporte é a busca constante do **Estado de Unidade**, do **Sentimento de Ser Pleno**, uno consigo mesmo e com todos os outros e de **Celebrar a Convivência**.

Se no Esporte atualmente, temos apenas alguns flashes dessa Consciência, não significa que seja improvável vivenciá-la mais ampliadamente. Ao contrário, quando nos emocionamos diante das belas jogadas, das marcas superadas, das tentativas frustradas ou dos gols marcados... mesmo que de outros, fazemos brilhar um pouquinho mais a luz dessa Consciência na escuridão de nossas limitadas e normais percepções.

A história humana retratada na história do Esporte, está repleta de exemplos dessa nossa capacidade de nos solidarizar, comungar e cooperar diante dos insucessos e sucessos.

Temos muitas referências para nos orientar nesse caminho de potencializar o Humano através do Esporte. Mas, temos também, muitos outros sinais apontando para a direção oposta.

Portanto, vale lembrar da importância de sustentar o foco de nossos pensamentos, sentimentos, ações e relações no campo da Consciência da Cooperação e assim, contribuir para praticar o Jogo, o Esporte, a Vida, com a simplicidade, espontaneidade e amorosidade demonstrada por aqueles que, muitas vezes, temos menos valorizado.

Proponho nos inspirar no relato de Flo Johnasen, jornalista esportivo do "Wolf News", que fazendo a cobertura de uma das Olimpíadas

Especiais, testemunhou um dos muitos flashes da Consciência da Cooperação no Esporte:

UM SÓ TIME

Há alguns anos atrás, nas Olimpíadas Especiais de Seattle, nove participantes, todos com comprometimento mental ou físico, alinharam-se para a largada da corrida dos 100 metros rasos. Ao sinal, todos partiram, não exatamente em disparada, mas com vontade de dar o melhor de si, terminar a corrida e ganhar. Todos, com exceção de um garoto, que tropeçou no asfalto, caiu rolando e começou a chorar. Os outros oito ouviram o choro, diminuíram o passo e olharam para trás. Então eles viraram e voltaram. Todos eles. Uma das meninas, com Síndrome de Down, ajoelhou, deu um beijo no garoto e disse "Pronto, agora vai sarar". E todos os nove competidores deram os braços e andaram juntos até a linha de chegada. O estádio inteiro levantou e os aplausos duraram muitos minutos. E as pessoas que estavam ali, naquele dia, continuam repetindo essa história até hoje. Por que?

Porque, lá no fundo, nós sabemos que o que importa nesta vida é mais do que ganhar sozinho. O que importa nesta vida é ajudar os outros a vencer, mesmo que isso signifique diminuir o passo e mudar de curso²⁰.

Não consigo comentar algo mais do que o próprio testemunho nos comunica. Deixo que ele fale por si mesmo e toque ainda mais de

²⁰ Texto publicado no informativo da Associação de pais de filhos com Síndrome de Down - Up&Down, jan/fev/mar-99.

perto a mente e o coração de cada um de nós e nos inspire a seguir buscando praticar a vida com a sabedoria demonstrada pelos participantes desse "Um Só Time".

O Esporte é um contexto extraordinário para aprender a Ser e a Conviver. Nele podemos aperfeiçoar nossas "Habilidades de Rendimento", e principalmente, descobrir e enriquecer nossas "Habilidades de Relacionamento".

O Esporte orientado pela Consciência da Cooperação, incentiva a inclusão de todos e oferece muitas possibilidades de participação. Vejamos algumas das características dessa Consciência aplicada ao Esporte:

- Responsabilizar-se por si mesmo e pelo bem estar dos outros.
- Respeitar e recriar coletivamente as regras.
- Descobrir e valorizar diferentes formas de vencer.
- Aprender "COM" o perder e o ganhar, ao invés de aprender "a" perder e ganhar. Até porque, aprender "a" perder, implicaria em ser um *expert* em derrotas. Obviamente, não é o que pretendemos, muito embora, é o que, em alguns casos, acabamos por incentivar.
- Elegar objetivos apropriados e comuns ao grupo.
- Saber equilibrar a ansiedade.
- Praticar a Liderança Circular, compreendendo que ser Líder é ser capaz de servir ao Grupo. Todos têm algo especial para oferecer,

por isso é importante criar oportunidades para o exercício da liderança, para todos.

- Harmonizar conflitos e superar crises.
- E exercitar as "inteligências múltiplas"²¹. Neste aspecto em particular, a contribuição do Jogo e do Esporte é notável. Quando jogamos exercitamos todas as "inteligências", simultaneamente. E conforme aumenta a complexidade da atividade, mais estímulo recebemos para esse exercício de inteireza.

Ao nos envolvermos com o Esporte, o mais importante é proporcionar a crianças, jovens e adultos, possibilidades para verem a si mesmos e aos outros como seres humanos igualmente valiosos, tanto na vitória como na derrota.

Weinstein & Goodman (1993, p. 23), consideram como uma das vantagens em se propor estruturas de jogos não-competitivos, o fato de poder oferecer uma base especial de aprendizagem,

onde os jogadores podem praticar a interação, o diálogo apoiativo e a apreciação mútua. E então, os jogadores podem começar a estender este tipo de interação verbal apoiativa para as outras partes da vida deles.

²¹ Howard GARDNER, 1994.

Respeitando a delimitação deste estudo, apenas sinalizo a relação Jogo e Esporte-Inteligências Múltiplas como um importante campo de investigação em Ciências do Esporte.

Simplesmente, aqueles que jogam em estruturas cooperativas, podem se considerar importantes, porque estão participando de um jogo onde têm liberdade para expressarem-se autêntica e criativamente, demonstrando suas possibilidades e dificuldades, e aprendendo a respeitarem-se como partes integrantes de um todo maior.

Concordo com Orlick (1982), quando afirma que existem numerosos sucessos pessoais e coletivos que podem ser alcançados e que não são, necessariamente, o ganhar e o perder, por exemplo:

- Aperfeiçoar as destrezas e os fundamentos do jogo;
- Realizar novos movimentos, jogos, seqüências, exercícios, formações;
- Tomar consciência de si mesmo, controlar o temperamento, relaxar-se e superar um problema ou dificuldade;
- Melhorar os relacionamentos com os companheiros, treinadores, árbitros e, especialmente, com os jogadores da outra equipe.

Quando existem muitas oportunidades para o sucesso, é mais provável que as pessoas o alcancem e compreendam que a busca incessante pelo ganhar, não é necessariamente o único motivo para jogar e viver. Se colocamos pessoas em estruturas competitivas de ganhar e perder, também temos a responsabilidade de ajudá-las a crescer com isso. Porém, isto não é algo que ocorre automaticamente, porque,

em geral, o jogo não-competitivo, conforme Weinstein & Goodman (1993, p. 21),

é uma nova experiência para a maioria das pessoas, e isto necessita ser estruturado de um modo que permita os jogadores fazer uma transição confortável a partir de seus condicionamentos competitivos.

O importante é incentivar as pessoas a integrar os valores adequados ao jogo e a controlar a competição ao invés de serem controlados por ela.

Existem numerosas oportunidades dentro dos Jogos Competitivos para educar por valores. De acordo com Orlick (1982), qual é o melhor lugar para:

- discutir o verdadeiro significado de valores e comportamentos que são importantes, tais como: ganhar, perder, ter sucesso, fracassar, sentir ansiedade, ser rejeitado ou aceito, "jogar limpo", fazer amizades, desenvolver a cooperação e a competição sadia?
- ajudar a darem-se conta de seus próprios sentimentos e o dos outros?
- incentivar a colaborar uns com os outros e a aprenderem como solucionar criativamente alguns de seus problemas e preocupações?

No Esporte, em geral, é comum pedir "tempo" para discutir técnicas e táticas mais adequadas.

Utilizando esse recurso, o "pedido de tempo", durante o processo de **ensinagem** do Esporte, podemos destacar diversas oportunidades significativas de aprendizagem.

Uma boa forma de ampliar as oportunidades para uma intervenção educativa que vá além da simples orientação para vencer o jogo, é permanecer atento, observando as jogadas e, ao mesmo tempo, as atitudes e relacionamentos entre os participantes.

Ao perceber conflitos, pode-se pedir um "tempo", intervir - não necessariamente, interromper - no jogo para propiciar a reflexão sobre o que houve. Pode-se incentivar a descoberta de formas de participar mais adequadas e logo continuar a jogar.

Também, é importante dar um "tempo" quando surgirem valores positivos, como por exemplo: ajudar alguém que caiu, ser honesto sobre um lance duvidoso, jogar com bom humor.

O Jogo e Esporte, são constituídos por uma grande maioria de "bons exemplos", "atitudes nobres" e "valores fundamentais".

Entretanto, nem sempre são valorizados e difundidos e muitas vezes passam despercebidos. É preciso mostrar e valorizar as "boas notícias" praticadas nos campos esportivos.

Com um pouco de orientação crianças, jovens e adultos, podem decidir por si mesmos o que desejam destacar no jogo, como pensam

que deveriam tratar uns aos outros e como ajudarem-se mutuamente para seguir pelos caminhos que consideram importantes.

Jogando Cooperativamente, podemos reconhecer que a verdadeira vitória não depende da derrota dos outros. Podemos compreender que ao participarmos do Jogo e do Esporte, o principal valor está na oportunidade de conhecer um pouco melhor nossas próprias habilidades e potenciais e, simultaneamente, cooperar para que os outros realizem o mesmo.

A esse respeito, Sobel (1983, p. 01) comenta que,

(...) todos os jogadores nos jogos cooperativos realmente representam um único time. Nenhuma habilidade pessoal é tão importante como o simples fato de participar e se divertir juntos. Este tipo de atividade transmite um mensagem importante: você é ótimo simplesmente porque você é você; e nós aceitamos você(...). Os jogadores são mais importantes que o jogo.

"Os jogadores são mais importantes que o jogo". Nessa perspectiva, através do Jogo podemos, realmente, transformar *"adversários em solidários"*, como sonhou um dia o amante do esporte, jornalista, escritor e hoje também, senador da república, Arthur da Távola²².

Integrando a Consciência da Cooperação no Esporte, procurei dar mais alguns passos na direção de indicar o Jogo e o Esporte como uma Pedagogia para o Encontro ao invés do Confronto.

Ancorado pela filosofia dos Jogos Cooperativos, comentei algumas maneiras de olhar para o Esporte, através de uma lente renovada pela Consciência da Cooperação.

Mesmo tendo alcançado esse intuito, ainda é necessário tratar da tradução dessa Consciência Cooperativa, em estruturas e ações educativas que a concretizem, na prática, como uma real Pedagogia.

3.2 A “Ensinação” Cooperativa do Esporte.

A princípio parece ser difícil conceber atividades cooperativas estimulantes e jogos não-competitivos sem perdedores.

Devemos reconhecer que inserir mudanças na cultura esportiva de um modo geral, é uma tarefa muito delicada, passível de encontrar muita resistência. Porém, essa inserção da cooperação nos diferentes segmentos da realidade, particularmente, no Esporte, é extremamente necessária, eminente e vital, como uma fundamental contribuição ao processo de evolução pessoal e coletiva.

Entre as razões que justificam essa resistência a mudanças, gostaria de apresentar a posição de Orlick (1987, p.124), explicando a resistência ao novo, como resultado da orientação global da nossa sociedade,

que limita as nossas experiências cooperativas e

²² Arthur da TÁVOLA, 1985.

estreita a nossa visão dos jogos e dos esportes. Contudo, constatamos que, uma vez entrando na tendência cooperativa das coisas, as idéias de cooperação são geradas rápida e regularmente.

O que estamos pretendo gerar com este estudo, é incentivar o desenvolvimento de uma Pedagogia do Jogo e do Esporte, apoiada em estruturas sócio-educacionais de cooperação e solidariedade.

Desse modo, abordarei três importantes estruturas características dos Jogos Cooperativos, como processos facilitadores da integração da Consciência de Cooperação na ensinagem do Esporte:

- As diferentes **Categorias dos Jogos Cooperativos**.
- Os critérios para a **Formação de Grupos**.
- A visão sobre **Premiação**.

3.2.1 Categorias dos Jogos Cooperativos.

Compreendendo a diversidade de situações e da população a ser envolvida por um programa de Jogos Cooperativos, Orlick (1989) enunciou diferentes "*Categorias de Jogos Cooperativos*" para atender, gradativamente, ao propósito de integrar os Jogos Cooperativos em diferentes contextos.

Embora sejam apresentadas em separado, essas *Categorias* se relacionam de uma maneira interdependente, fazendo com que em

uma mesma atividade ou situação, mais do que uma delas esteja sempre presente.

a) Jogos Cooperativos Sem Perdedores.

Nesta primeira categoria, todos os participantes formam um único *Grande Time*. Poderíamos considerar que estes são jogos plenamente cooperativos, onde todos jogam juntos para superar um desafio comum, mas principalmente, jogam pelo prazer de continuar a jogar juntos.

Exemplo: REBATIDA. (Anexo A)

b) Jogos de Resultado Coletivo.

Os "*Jogos de Resultado Coletivo*" para Orlick (1989, p. 126), "*geralmente são bastante ativos e incorporam o conceito de trabalho coletivo por um objetivo ou resultado comum, sem que haja competição entre os times*".

São atividades que permitem a existência de duas ou mais equipes. Há um forte traço de cooperação dentro de cada equipe e entre as equipes, também. A motivação principal está em realizar metas comuns, que necessitam do esforço coletivo para serem alcançadas.

Exemplo: VOLENÇOL INFINITO. (Anexo A)

c) Jogos de Inversão.

Os "*Jogos de Inversão*" enfatizam a noção de interdependência, através da aproximação e troca de jogadores que começam em times diferentes.

Conforme os jogos se desenvolvem, os jogadores vão mudando de lado, literalmente, colocando-se uns no lugar dos outros. Desse modo, podem perceber com nitidez, que são, essencialmente, todos membros de um mesmo time.

Reforçando a importância dos "*Jogos de Inversão*", Orlick (1989, p. 128), comenta que esses jogos brincam com o nosso conceito tradicional de vencer e perder e

(...) O conceito rígido de times é derrubado, uma vez que os jogadores se alternam nos dois times.
(...) Num certo sentido são todos um grande time que ajuda o outro, e vice-versa, de modo a desfrutar a atividade e o processo do jogo.

Aqui, bem como, nas categorias anteriores, o resultado é algo importante, porém, uma vez que a atenção dos jogadores está concentrada na dinâmica do jogo, a preocupação com o placar, com o vencer e o perder, é significativamente diminuída.

TIPOS DE INVERSÃO:

- **Rodízio** : os jogadores mudam de lado de acordo com situações pré-estabelecidas, como por exemplo: depois de *sacar* (voleibol); após a cobrança de *escanteio* (futebol, andebol); assim que arremessar um *lance livre* (basquete).
- **Inversão do goleador** : o jogador que marca o ponto (gol, cesta, etc) muda para o outro time.
- **Inversão de placar**: o ponto (gol, cesta, etc.) conseguido é marcado para o outro time.
- **Inversão total** : é uma combinação das duas inversões anteriores. Tanto o jogador que fez o ponto, como o ponto conseguido, passam para o outro time.

A princípio pode parecer que utilizar os "*Jogos de Inversão*", particularmente, a "*inversão de placar*" e a "*inversão total*", seja um procedimento de difícil aplicação e muito distante da realidade.

A esse respeito vale lembrar que toda e qualquer mudança deve respeitar características, condições e ritmos próprios do contexto onde se realizam. Cada grupo apresenta particularidades que devem ser consideradas como balizadores para o **processo de mudança**.

Por exemplo, um "*Jogo de Inversão*" pode ocupar várias aulas ou seções de treinamento para ser implantado em sua totalidade. E depois disso, continuar sendo recriado pelos próprios participantes do jogo.

Além disso, o conceito por trás dos "*Jogos de Inversão*" são radicais, isto é, estão ligados as nossas raízes. Esses jogos nasceram do resgate de jogos e atividade praticadas nas culturas ancestrais, onde "marcar um ponto", representava conquistar o direito de oferecer um presente para os demais jogadores²³.

Naquele contexto, o "*Jogo de Inversão*", representava um traço específico daquela cultura, simbolizava que o valor de uma pessoa só tem sentido quando ela é capaz de colocar esse valor à disposição do bem-estar de toda a comunidade.

Talvez, por isso, encontremos dificuldades para *praticar* "*Jogos de Inversão*", em nossa cultura... moderna e civilizada.

Exemplo: UM TIME "ZONEADO". (Anexo A)

d) Jogos Semi-Cooperativos.

São indicados para iniciar a aplicação dos Jogos Cooperativos em

²³ Terry ORLICK,, 1989.

grupos de adolescentes, especialmente, num contexto de aprendizagem esportiva.

Neste caso, *"um time continua jogando contra o outro, mas a importância do resultado é diminuída. A ênfase passa a ser o envolvimento ativo no jogo e a diversão que ele proporciona"* (Orlick, 1989, p. 132).

A estrutura dos *"Jogos Semi-Cooperativos"* favorece o aumento da cooperação entre os membros do time e oferece aos participantes a oportunidade de jogar em diferentes posições:

- **Todos jogam** : Todos que querem jogar recebem o mesmo tempo de jogo. Times pequenos facilitam a participação de todos.
- **Todos tocam/Todos passam** : A bola deve ser passada por entre todos os jogadores do time, para que o ponto seja validado.
- **Todos marcam ponto** : Para que um time vença é preciso que todos os jogadores tenham feito pelo menos 01 ponto durante o jogo. Dependendo do grau de habilidade do grupo, no lugar de fazer o ponto, pode-se considerar as tentativas que resultaram em bola na trave, no aro ou tabela, um saque correto, etc.
- **Todas as posições** : Todos os jogadores passam pelas diferentes posições no jogo (armador, pivô, técnico, torcedor, dirigente, etc).

- **Passe misto** : A bola deve ser passada, alternadamente, entre meninos e meninas.
- **Resultado misto** : Os pontos são convertidas, ora por uma menina, ora por um menino.

Exemplo: MULTIESPORTE. (Anexo A)

Apoiados nas diferentes Categorias acima mencionadas, podemos desenvolver inúmeras atividades para estimular, adequadamente, o envolvimento de crianças, jovens e adultos com os Jogos Cooperativos como uma alternativa de aprendizagem e convivência possível para todos.

3.2.2 A Formação de Grupos.

Uma segunda e importante estrutura para gerar ambientes de aceitação recíproca e integração cooperativa, diz respeito aos critérios que são utilizados para a formação de grupos.

Zlmarian Walker ([1987]), apoiada em sua experiência educacional, na Escola das Nações, onde crianças de diferentes nacionalidades estudam juntas, desenvolveu uma série de critérios para incentivar a aproximação espontânea e a integração, a partir da formação criativa

de grupos para brincar, jogar, praticar esporte ou realizar outros tipos de tarefas em conjunto.

Vejamos alguns desses critérios:

- **Mês de nascimento** : grupo 1º trimestre; grupo 2º trimestre, grupo 3º trimestre; grupo 4º trimestre.
- **Dia de nascimento** : grupo 1ª quinzena; grupo 2ª quinzena.
- **Signos** : signos do elemento Ar; do elemento Água; Fogo; e Terra.
- **Horário de estudo** : manhã, tarde e noite.
- **Inicial do nome** : grupos de A-H, I-O, P-Z; ou de acordo com o número de letras do primeiro nome.
- **Cores da roupa** : claro e escuro.
- **Preferências** : quem prefere café com leite, de um lado; do outro lado, quem prefere suco de laranja.

Ao apresentar maneiras criativas e divertidas para a composição de grupos e times, deslocamos a preocupação normal de querer estar sempre com o mesmo grupo.

Pode não haver nada de ruim em querer estar sempre com o mesmo grupo, o problema é que ao se manter assim, deixamos de incentivar, com naturalidade e criatividade, a busca por novas parcerias e agrupamentos.

Da forma como Walker nos inspira, podemos tornar a formação de grupos, um jogo curioso, divertido e cooperativo. Contudo, a autora nos alerta para o cuidado de

não empregar critérios numa maneira que possa levar a qualquer discriminação racial, ética ou de classe social. Portanto, não é aconselhável dividir grupos entre aqueles que têm ou não bicicleta ou certo tipo de brinquedo, se foram a este ou àquele passeio (p. 184).

Formar, desfazer e transformar grupos e times, é um exercício que pode nos preparar para circular com maior leveza, flexibilidade e prazer, por entre os vários contextos que vivemos no dia-a-dia.

Praticando o despreendimento em relação aos grupos fechados que constituímos, não significa que estaremos perdendo algo ou deixando de participar daquele grupo de preferência. Ao contrário, é como se ao nos desligarmos desse grupo inicial, nos desfizéssemos do preconceito e insegurança em relação aos outros, ao mesmo tempo que, aumentamos as possibilidades de participação e inclusão de novos parceiros e de expansão dos antigos relacionamentos.

3.2.3 A Premiação.

A premiação tem sido um foco de boas reflexões e, de uma certa forma, de insondáveis soluções. Portanto, apenas sinalizaremos algumas dessas inquietações, as quais temos procurado abordar referenciados pela ótica e pela ética dos Jogos Cooperativos, tais como:

- Como tratar a questão da premiação nos Jogos Cooperativos?
- É possível reconhecer e valorizar os resultados finais sem diminuir a importância do processo de jogar?
- Existem alternativas para a medalha, o troféu?

Estudos recentes sobre o valor das recompensas e punições na formação humana têm indicado novas direções, como podemos notar nas pesquisas realizadas por Khon (1993), onde propõe uma profunda revisão a respeito do valor e do sistema de recompensas e punições aplicados nos mais diferentes campos da aprendizagem e relacionamento humano.

Para o autor, *"as recompensas nos motivam a obter recompensas"* e não a melhorar o envolvimento com aquilo que estamos realizando.

Se basearmos nossa pedagogia em um sistema de recompensas, quer sejam medalhas, diplomas, dinheiro ou pirulitos, estaremos deslocando a motivação principal da ação pedagógica - que é gostar de participar, aprender e compartilhar -, para a preocupação de unicamente, "ganhar"... uma recompensa.

Concordo com Walker ([1987], p. 185), quando ela diz que *"a melhor forma de premiar é a de desenvolver sentimentos de cooperação e de alegria pelo trabalho mútuo dos participantes"*.

O foco de nossas atenções e ações não deve se restringir ao resultado do jogo, a classificação no campeonato, nem na premiação ou punição final. Estes são interesses que fazem parte do Jogo, mas não são a principal nem a melhor parte.

No Jogo e no Esporte, devemos nos concentrar no processo da atividade.

Centrando nossa capacidade de intervenção no percurso dos acontecimentos, podemos criar, gradualmente, e em conjunto com os participantes, situações e representações para enfatizar o valor de estar jogando e de ser parte do evento, ao invés, de hipervalorizar o resultado e o reconhecimento daqueles que o produzem.

Não há intenção de esgotar o assunto, apenas indicar a necessidade de uma revisão radical e permanente sobre a importância da premiação. A sugestão é caminhar na perspectiva de reconhecer e valorizar a pessoa que joga, independentemente, de sua competência para ganhar. Apreciá-la como alguém especial, especial como são cada um de todos nós, especial por simplesmente Ser a gente mesmo, verdadeiramente.

Ser a gente mesmo e respeitar a autenticidade uns dos outros, é uma aprendizagem para a vida toda. O Jogo e o Esporte, orientados por princípios sócio-educativos baseados na cooperação e solidariedade, são uma boa escola para aprender e ensinar essas e outras lições fundamentais.

Ao propor abordar a Pedagogia do Esporte na perspectiva dos Jogos Cooperativos, ensaiei construir os alicerces dessa **Escola de Convivência**.

A seguir, no último capítulo desta dissertação, irei dialogar de modo conclusivo, porém jamais definitivo, sobre as possibilidades do Jogo e do Esporte como caminhos para o Exercício de Convivência Humana e de expressão da Ética de Comum-Unidade.

CAPÍTULO V

O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência

"Quando nada parece ajudar, eu vou ver o cortador de pedra martelando sua rocha talvez cem vezes sem que uma só rachadura apareça. No entanto, na centésima primeira martelada, a pedra se abre em duas, e eu sei que não foi aquela a que conseguiu, mas todas as que vieram antes."

Jacob Riis

Um boa parte das lições compartilhadas até aqui, vem do conhecimento e vivência de outros autores, e a outra boa parte, vem dos ensinamentos que a prática com os Jogos Cooperativos tem me oferecido para aprender sobre a **Arte da Cooperação e da Convivência**.

Neste trabalho, venho compartilhando esse caminho que começou quando tratei do Jogo, destacando seu papel no contexto das

transformações pessoais e sociais que vivemos na atualidade; em seguida, refleti sobre a Consciência da Cooperação, buscando uma compreensão mais ampla e nítida a respeito da Cooperação e da Competição como processos sociais presentes nas interações humanas; depois descrevi a proposta dos Jogos Cooperativos que, orientada pela Ética Cooperativa, nos oferece uma alternativa pedagógica para a intervenção em diferentes campos da experiência humana, particularmente, na interface com a Pedagogia do Esporte.

Agora, neste capítulo, apresentarei uma síntese, destacando as possibilidades do Jogo e do Esporte, perspectivados pelos Jogos Cooperativos, como um Exercício de Convivência.

Um dos propósitos desta dissertação é convidar para uma reflexão a respeito das contribuições que os Jogos Cooperativos podem oferecer para ampliar a visão e recriar algumas ações, no âmbito da Educação Física e das Ciências do Esporte.

Além disso, este trabalho ousa em avançar sobre o importante e delicado relacionamento existente entre os campos acima citados, e o conjunto das interações humanas vivido no espectro mais largo da sociedade contemporânea, especialmente, nestes momentos de início de um novo ciclo planetário.

Considerando a importância desse momento, entendo que os Jogos Cooperativos pode ajudar a nos orientar durante a movimentada e

acelerada transição que já estamos vivendo. Isto porque, nenhuma pessoa, instituição ou nação isolada ou em oposição à outras, será capaz de atender aos desafios presentes e àqueles que virão. Estes somente poderão ser superados através de um Sonhar-e-Agir Como-Um.

Por isso, focalizarei neste capítulo, a contribuição dos Jogos Cooperativos para a melhoria da qualidade da Convivência e Cooperação humana, às portas do terceiro milênio, quando, praticamente, todo mundo para, repensa e recria, individual e coletivamente, os atuais padrões de pensamento, sentimento, ações e relações, visando um futuro melhor.

Compreendendo a complexidade dessa proposta, tomarei como referência para esse exercício, alguns pontos balizadores, entre eles:

- Como Jogar Cooperativamente em diferentes contextos?
- Quais as possibilidades de harmonizar individualidades enquanto nexos de um mesma totalidade?
- Como aperfeiçoar nossas habilidades de relacionamento para abordar conflitos e crises, transformando os **confrontos críticos em encontros criativos ?**
- E ainda, de que modo potencializar, através do Jogo e Esporte, a capacidade de re-união original presente em cada um de todos nós, jogadores de um único e espetacular Time: **HUMANIDADE ?!**

E ao final do capítulo, abordarei algumas das questões mais comuns no contexto dos Jogos Cooperativos, como por exemplo:

- Como integrar Jogos Cooperativos e Cooperação no dia-a-dia?
- Quais os problemas e as possíveis soluções?
- Para quem serve? Por onde começar?

Porém, não tratarei de respostas, nem tampouco de comprovações, mas ousarei confirmar alguns outros desafios e inquietações. Provocações que entendo como primordiais e vitais à humanidade, conseqüentemente à Educação Física e Ciências do Esporte diante do cenário mundial descrito anteriormente, tais como:

- A diluição das fronteiras internacionais e formação de blocos transnacionais.
- A alta tecnologia da informação possibilitando melhor comunicação.
- O colapso da economia de mercado e o surgimento das chamadas "economias do amor"²⁴.
- A derrocada de sistemas de governo centralizadores e o fortalecimento da democracia.

²⁴ Hazel HENDERSON, 1998.

- O encurtamento das distâncias interpessoais, impulsionando a prática de uma cidadania mundial.
- Uma revisão ética urgente apoiada no resgate de Valores Humanos essenciais.
- E a aproximação entre Ciência e Espiritualidade, expandido a consciência para níveis de maior complexidade e co-responsabilidade.

Acreditando na importante contribuição que a Educação Física e as Ciências do Esporte vêm oferecendo para esse novo momento, me entusiasmo a continuar desvelando outras possibilidades que, através do Jogo e do Esporte, nos permitam realizar muitas outras e fundamentais globalizações, como por exemplo, a **globalização da Convivência e da Cooperação** para um Mundo melhor.

E será para essa direção que seguiremos neste diálogo prospectivo. Investigando as possibilidades de uma melhor participação no complexo **Jogo de Interdependência** que é a nossa convivência.

1 Convivência: Um jogo de interdependência.

"De uma coisa sabemos: a Terra não pertence ao homem. É o homem que pertence à Terra. Disto temos certeza. Todas as coisas estão interligadas como o sangue que une uma família. Tudo está relacionado entre si. O que fere a Terra, fere também os filhos e filhas da Terra. Não foi o homem que teceu a teia da vida: ele é meramente um fio dela. Tudo o que fizer à teia, a si mesmo fará".

Chefe Seattle²⁵

Tudo que realizamos, incluindo a realidade em si mesma, é consequência de um existir com outros, "*ninguém apenas existe. Todos inter-existem e co-existem*" (Boff, 1998, p. 18).

De fato, toda existência é uma co-existência. Desse modo, podemos dizer que a qualidade de nossas realizações, está intimamente ligada a qualidade de nossas inter-relações.

Vivemos neste Jogo de Interdependência cotidiano nos empenhando em melhorá-lo dia-a-dia. Temos um sentido natural de aprimoramento da existência. Nenhum de nós vive para ser infeliz, nem joga para perder, de propósito, porque quer.

²⁵ Chefe Seattle, 1856, em carta ao governador de Washington, EUA.

Entretanto, nem sempre somos felizes e vencemos. Por melhor que façamos, por mais competentes que possamos ser, o resultado do jogo não está só em nossas próprias mãos. Vivemos interdependentemente ligados uns nos outros, e os resultados, o placar de cada lance de nossas vidas, interdepende da nossa habilidade de viver (convivência) e produzir (cooperação) uns **COM** os outros, porque, tudo evolui como um **Todo**, como uma vasta teia de conexões.

Cooperação e Convivência são princípios do Jogo de Interdependência, no qual tudo e todos estão envolvidos.

Praticar a Convivência e Cooperação é um exercício para o cotidiano. Como tal, é necessário que seja aprendido, aperfeiçoado, incluído como uma experiência interior, compartilhado com o mundo exterior e, então, reaprendido... num ciclo permanente de ensinagem.

Este ciclo infinito de ensinagem pode ser nutrido por diferentes abordagens. Neste caso, sustento a idéia de que através do Jogo e do Esporte, podemos vitalizar a Convivência e a Cooperação de uma forma simples, complexa, desafiadora, divertida e, fundamentalmente, inclusiva.

Tendo os Jogos Cooperativos como eixo desse processo de vitalização, destaco duas das principais - e interdependentes e paradoxais -, dimensões, que a meu ver, merecem ser continuamente abordadas: **a auto-estima e o relacionamento social.**

Através do Jogo e do Esporte, a sinergia entre auto-estima e relacionamento social é sintetizada e ganha proporções extraordinariamente educativas e transformadoras.

Jogando Cooperativamente somos desafiados a rever problemas com mais consciência, a buscar soluções com melhor co-opetência (competências-compartilhadas) e a despertar e valorizar o estilo de jogar uns dos outros.

Assim, podemos redescobrir criativa e cooperativamente, nossa originalidade, autenticidade e espontaneidade, afirmando a importância de expressar o próprio jeito de Ser e de se fazer no mundo²⁶, em sintonia com os outros e para o bem de todos.

Este jeito de reconhecer e compreender as diferentes possibilidades e dimensões da co-existência humana presentes no Jogo e no Esporte, implica no aperfeiçoamento de um complexo conjunto de habilidades, o qual denomino aqui de **Habilidades de Relacionamento Cooperativo**, podendo citar entre elas:

- Focalizar uma **Visão e Propósito Como-Um**, identificando um centro de interesse comum a partir de interesses pessoais compartilhados.

²⁶ Como nos alerta Cesar Barbieri, coordenador do Programa Esporte Educacional do INDESP, 1995-1997.

- **Descobrir, valorizar e praticar o estilo pessoal de Ser, despertando talentos, qualidades e virtudes em si mesmo e uns nos outros.**
- **Harmonizar crises, solucionar conflitos e superar obstáculos e dificuldades através da re-criação coletiva.**
- **Sustentar a auto-mútua confiança, oferecendo e pedindo ajuda.**
- **Preservar um ambiente de alegria e descontração, favorecendo a tomada de decisão e iniciativa.**
- **Alcançar objetivos, aparentemente, impossíveis, acreditando que tudo é possível, desde que seja (im)possível para todos, sem exceção.**
- **E celebrar os sucessos e insucessos em comum-unidade, desfrutando de todo o processo do Jogo como um instante de encontro e realização humana.**

Este Jogo de Convivência para o qual estamos sendo, cada dia mais, convidados a participar, implica também, em vencer e perder, assim como tantos outros que viemos jogando ao longo de nossa história.

Entretanto, agora há uma radical diferença: **ou jogamos para vencer todos juntos, ou corremos o risco, quase certo, de que seremos todos perdedores.**

Parece ser um consenso, tanto na comunidade científica, como entre as diferentes Tradições espirituais e na sociedade em geral, que

estamos vivendo uma rara e espetacular chance de co-participarmos da Re-Creação²⁷ do Jogo da Vida.

Ao mesmo tempo, estamos sendo alertados para gerenciar, com extrema cautela e responsabilidade, nosso acervo tecnológico e bélico, pois pela primeira vez na história da civilização, reunimos as condições, mais que suficientes, para nos tornarmos também, co-responsáveis pela destruição, não só da espécie humana, como também, de provocar quase que a extinção da vida no/do planeta.

No campo deste Jogo maior, não se trata apenas de conquistar um título, subir no pódio ou garantir o emprego. Trata-se de escolher continuar vivendo e além disso, colaborar para que a Vida continue existindo.

Isto pode parecer um tanto pretensioso, distante demais das quadras, das pistas, piscinas, campos de futebol, tablados de ginástica ou de nossos lugares lúdico-esportivos mais cotidianos.

Talvez realmente seja, e é por esse motivo, entre outros já citados, que faço este mergulho na Consciência da Cooperação refletida no Jogo e no Esporte.

Porque é preciso que retomemos o caminho para perceber o quanto cada uma de nossas ações e não-ações, repercutem em todas as dimensões e manifestações da Vida. Estamos todos ligados uns nos

²⁷ Lao-TSÉ, 1988 (p. 05).

outros. De modo que o que eu faço ou deixo de fazer, afeta você e todos os outros e todas as coisas, e vice-versa.

O Jogo e o Esporte são experiências humanas, portanto devem estar a serviço do humano em sua jornada evolutiva, ou melhor, co-evolutiva, colaborando para que a vida, em todas as suas manifestações, siga seu destino de permanente Re-Creação e criação. Esse nosso impulso para a criação continuada, nos mantém ligados à um jogo original, onde, desde há muito tempo, aspiramos um grande salto: sair da sobrevivência e alcançar a transcendência.

Entretanto, nenhum tipo de salto isolado e nenhum saltador solitário, por mais tecnologia e competência que possa reunir, permitirá atingir a marca que a tempos temos desejado.

A distância entre essas duas dimensões de nossa co-existência (Sobrevivência e Transcendência) somente poderá ser, gradativa e sistematicamente, encurtada, se nos habilitarmos a realizar um **salto compartilhado**, nos tornando **saltadores solidários**, que buscam juntos um salto **Como-Um**.

E este é, a meu ver, o necessário e preciso Exercício de Convivência, capaz de nos permitir circular harmônica e integralmente, por entre os pólos, aparentemente, opostos de nossa InterExistência cotidiana.

Este **Salto de Convivência**, pede muita dedicação, zelo e entusiasmo. Conviver é um processo demasiado complexo para que ocorra ao acaso e permaneça vivo em nossas relações diárias, sem que seja cotidianamente cultivado.

Por essa razão, estou propondo o desenvolvimento dos **Jogos Cooperativos como um Exercício de Convivência e Cooperação.**

Porque considero necessário praticá-lo com consciência e envolvimento, reconhecendo que ele é importante, não apenas para a melhoria da qualidade de vida pessoal, local e, até mesmo, mundial mas, porque é essencial e vital para poder oferecer às futuras gerações o direito e o prazer de continuar jogando e vivendo uns com os outros em Comum-Unidade.

2 O (im)possível Mundo onde

todos podem VenSer.

"Tudo é possível,
se for (im)possível para todos"

Como já mencionei no Capítulo III, Jogos Cooperativos, consciente ou inconscientemente, sempre existiram. Desde nossas experiências ancestrais, até a produção sistematizada desse conhecimento pela cultura ocidental, iniciada na década de 50, nos Estados Unidos, difundindo-se depois para outros países e chegando ao Brasil no final dos anos 80.

Evidentemente, mudanças ocorreram ao longo desse período, entretanto, os princípios de cooperação que orientam os Jogos Cooperativos, continuaram alinhados e hoje, encontram-se ainda mais vivos.

Os Jogos Cooperativos têm servido como um instrumento para a promoção de valores e atitudes humanas que propiciam o bem-estar pessoal e coletivo, através de atividades onde todos participam, sentem-se importantes e experimentam uma sensação de bem-estar e realização.

Atualmente, a investigação e produção de conhecimentos sobre o assunto é cada vez maior, ao mesmo tempo, há um aumento extraordinário de programas²⁸ - na escola, na comunidade e nas organizações -, que incluem a realização de Jogos Cooperativos, preservando e nutrindo seus princípios originais, entre eles: Participação, Inclusão, Diversão e Cooperação.

Talvez, há alguns anos atrás, fosse inconcebível criar, realizar e participar de **Jogos onde todos jogam e podem VenSer** (ser importante e valioso por Ser quem "É", e não pelos pontos que marca ou recordes que quebra).

Mas, hoje, esta é a nova real-idade!

²⁸ Como referência a esse desenvolvimento, apenas através do "Projeto Cooperação", entre os anos de 1991 a 1999 (1º sem.), foram realizados 289 programas abordando os Jogos Cooperativos

Jogos onde todos podem VenSer, deixou de ser uma alternativa, uma novidade, uma tendência e uma utopia, para constituir-se em uma real necessidade destes novos tempos de maior complexidade.

Nos mais distintos setores da sociedade destilam-se teorias, ensaiam-se práticas e despertam consciências, centradas no propósito comum de construir um Mundo onde todos possam ganhar²⁹ e VenSer!

Este Jogo Renovado está acontecendo em muitos lugares simultaneamente: no país que vivemos, no local onde trabalhamos, nas ruas onde transitamos, nos lares onde convivemos e dentro de nós mesmos, onde somos e inter-existimos como um todo que abarca e é abraçado por tudo ao nosso redor.

Fazemos parte do Jogo. **Somos o próprio Jogo jogando a si mesmo.**

Sendo co-participantes desse Jogo temos, basicamente, uma escolha a ser feita. Podemos escolher entre:

e/ou a Consciência da Cooperação, envolvendo aproximadamente 14.000 pessoas de praticamente todos os estados brasileiros. (fonte: "Projeto Cooperação")

²⁹ Hazel HENDERSON, 1998.

- **Ajudar o Jogo:** praticando a co-responsabilidade, fazendo a nossa parte em sintonia e sinergia com os outros, para o bem de todos e colaborando para o Jogo continuar.

OU

- **Atrapalhar o Jogo:** ficando cada um na sua ou em oposição aos outros, se iludindo com a idéia de poder se dar bem sozinho e arriscar acabar com o Jogo.

Escolher é sempre uma atitude pessoal e uma ação interpessoal. Toda escolha tomada no presente, é influenciada pela reflexão das escolhas anteriores - as próprias e de outros - que afetará as que serão feitas no futuro... desde que exista um futuro.

Escolher é compartilhar uma decisão que afeta a convivência de todos, de um jeito ou de outro. Diz-se entre as tradições indígenas norte-americanas, que toda decisão importante é tomada imaginando-se os possíveis efeitos dessa decisão sobre a 7ª geração.

Decidir é um pacto de co-responsabilidade, gerador de um impacto de eco-evolutividade.

Escolhendo participar do Jogo e do Esporte, com uma postura de Cooperação, podemos aprender a harmonizar conflitos, desequilíbrios, crises e confrontos; através do aperfeiçoamento da nossa habilidade

de cooperar uns com os outros, gerando ordem na desordem (cosmos no caos), solidariedade na adversidade, cooperação na competição e companheirismo no individualismo.

Jogando Cooperativamente aprendemos que quanto maior o grau de complexidade do jogo/situação, maior a necessidade de atenção, comunicação, integração, ajuda mútua, participação, inclusão, diversão, vontade de continuar jogando e que a principal motivação não é o desejo de ganhar, nem o medo de perder, mas é o prazer de ser/fazer parte do jogo.

Jogos Cooperativos são uma forma de diálogo consciente e recreativo, envolvendo a pessoa, o grupo, a humanidade e a Natureza, numa grande e ousada aventura pelo caminho do Encontro, ao invés do confronto ou da separação.

Se no passado mais remoto valorizamos demasiadamente o coletivo em detrimento do indivíduo, a partir da modernidade, quase que invertemos essa relação. Acentuamos o individualismo contrapondo-o a dimensão gregária e mais solidária da sociedade humana.

De uma maneira ou de outra, tivemos posturas opostas que, exacerbadas, indicam, neste momento, a necessidade de buscar um ponto de harmonia entre elas, um caminho do meio, um centro de convergência: o **TAO³⁰ do Encontro**.

³⁰ Lao-TSÉ, 1988 (p. 12).

Encontro este, somente possível através de um Jogo de Cooperação.

Praticando a Cooperação, aprimoramos a **Arte da Combinação** entre indivíduo-e-coletivo, através do exercício da:

- **Auto-estima:** Despertando e desenvolvendo os talentos, vocações, dons e tons pessoais, como peças singulares, importantes e fundamentais ao grande Jogo da co-existência.
- **Relacionamento social:** Como um princípio vital para a aproximação, entrelaçamento e arranjo harmonioso, de cada uma das diferentes peças para Re-Crear o Todo.

Jogando com a Consciência da Cooperação, podemos desfazer as barreiras que construímos para atacar e defender, e então, nos abriremos para recuperar o contato com os outros que estão fora e dentro de nós mesmos.

E é nessa dimensão interior do Jogo Cooperativo, que podemos descobrir quem somos autenticamente, mostrando o que há para além das aparências e diferenças, nos aproximando de uma síntese essencial do **Eu COM Outro... revivendo o NÓS.**

"Tao significa o Absoluto, o Infinito, a Essência, a Suprema Realidade, a Divindade, a Inteligência Cósmica, a Vida Universal, a Consciência Cósmica, a Vida Universal, a Consciência Invisível, o Insondável, etc."

Este Jogo redimensionado e ampliado pelo NÓS, permite praticar jogadas para nos conduzir ao aperfeiçoamento para além dos gestos técnicos, das estratégias e planos de jogo, para transcender os talentos individuais e nos ajuda realizar algo maior que o Jogo.

Brincando, jogando, dançando, lutando, praticando esporte, fazendo ginástica, meditando... aprendemos a rever nossas experiências e vamos reciclando pensamentos, sentimentos, intuições e atitudes. Reconhecemos e valorizamos nosso próprio jeito de jogar e respeitamos os outros, em seus diferentes jeitos de enxergar e atuar. E ainda, descobrimos que jogando uns com os outros podemos alcançar objetivos que jamais, qualquer um de nós, isolado ou contra os outros, poderia alcançar.

Neste momento, vale à pena lembrar que o tema desta dissertação - Jogos Cooperativos -, está sendo tratado a luz da Visão Holística e da Abordagem Transdisciplinar. Desse modo, sou orientado a desenvolver este estudo, buscando na diversidade, a unidade; na divergência, a convergência; no caos, o cosmos; na parte, o Todo; no adversário, o solidário; no Ser, o InterSer e no impossível, o possível.

Nesse sentido, Jogos Cooperativos constituí-se numa "Ciência-Arte-Fé" da Convivência entre iguais-e-diferentes, colaborando para

aperfeiçoar nossa co-opetência para realizar o (im)possível, desde que o realizemos em parceria e confiança, uns *COM* os outros.

E é, sobretudo, exercitando a confiança, o "fiar-junto", como uma das mais preciosas habilidades humana, que poderemos transcender os limites do impossível e responder adequadamente aos desafios que nos serão colocados daqui para frente.

Desafios que nos impulsionarão para a próxima fronteira evolutiva da vida: A Consciência.

Creio que o grande Jogo a ser jogado nos próximos tempos, será o Jogo do Despertar da Consciência de Comum-Unidade. Um Jogo muito mais interno do que externo, e paradoxalmente, cada vez mais compartilhado.

Este Jogo deverá ser praticado nos campos do cotidiano, para ampliar nossa percepção da realidade e aprimorar nossa co-opetência para vivermos um novo dia... juntos!

3 Jogando no cotidiano de um novo dia.

"PROFESSOR PROCURA ALUNO
Deve ter um desejo sincero de
salvar o mundo.
Candidatar-se pessoalmente"

Daniel Quinn³¹

Quando comecei a realizar as primeiras Oficinas de Jogos Cooperativos, visando a difusão da idéia, aqui no Brasil, era comum receber comentários mais ou menos assim:

- *"Tudo bem, Jogos Cooperativos é muito legal, mas não funciona na realidade!"*
- *"Cooperação é uma coisa boa, mas é para outro mundo. Agente vive numa sociedade competitiva e é para essa sociedade que vamos educar nossos alunos."*

Ainda hoje, 08 anos depois, percebo argumentações dessa mesma ordem. Aliás, o número e a freqüência, é bem maior do que antigamente. Até porque, a quantidade de oficinas, cursos, palestras, eventos e publicações a respeito de Jogos Cooperativos, no Brasil, aumentou bastante.

³¹ Daniel QUINN, 1998 (p. 11).

A proposta oferecida pelos Jogos Cooperativos, tem sido experimentada em, praticamente, todos os estados brasileiros, tanto no campo da Educação Física e Ciências do Esporte como em diversas áreas, por exemplo: Pedagogia, Administração de Empresas, Psicologia, Filosofia, Movimentos Comunitários, Saúde, Desenvolvimento de Potencial Humano entre outras.

Além disso, Jogos Cooperativos vêm sendo desenvolvidos com pessoas e grupos muito diversificados: crianças, jovens, adolescentes e adultos de todas as idades.

Nem mesmo a carência de recursos, instalações e materiais foram obstáculos para a realização de programas incluindo Jogos e outras atividades cooperativas.

Cabe ressaltar, mais uma vez, a importante contribuição dos Jogos Cooperativos para o Esporte enquanto um Fenômeno Humano.

Primeiramente, tendo nos Jogos Cooperativos uma abordagem que auxilia na ampliação da visão normalmente lançada sobre o Esporte, desvelando dimensões e valores nem sempre percebidos e destacados pela comunidade esportiva.

Depois, utilizando os princípios pedagógicos de cooperação para a ensinagem do Esporte, afirmando-o como um caminho de descoberta pessoal e transformação social.

Neste campo particular de atuação, Jogos Cooperativos têm sido largamente experimentado, não como algo capaz de substituir o conhecimento e a experiência acumulada e traduzida no treinamento

esportivo, mas sim, como uma das possibilidades de servir à promoção do Ser Humano que faz o Esporte.

Apenas com a intenção de ilustrar este exercício de integração dos Jogos Cooperativos no cotidiano, particularmente, na Pedagogia do Esporte, gostaria de compartilhar um dos muitos depoimentos que venho recebendo de pessoas que estão vivendo essa proposta no dia-a-dia, dentro e fora da escola. Vejamos:

"FABIO,

Este e-mail é uma "compartilhação" de coisas que eu observei dando aula. Aproveite, se puder...

Lembra-se que eu comentei c/ v. na segunda-feira que eu tinha dado um futepar³² p/ uma classe (8a)?

No dia seguinte eu dei o futebol normal mas c/ a pessoa que fizesse gol mudando de time. Dei as instruções sem muitas explicações e comentários.

O jogo foi rolando e todos os alunos - meninos e meninas - trocaram de time, c/ exceção de uma aluna. O que aconteceu é que os colegas de time começaram a trabalhar p/ que ela também fizesse gol, s/ que o outro time facilitasse as coisas. O gol não saiu, mas foi interessante ver alguns alunos que costumam monopolizar o jogo, insistindo em passar a bola "no jeitinho" p/ uma colega menos habilidosa.

No final, quando eu perguntei quem havia ganho o jogo, a maioria respondeu TODOS como se isso fosse a coisa mais normal do mundo...³³

³² Nota do autor: Futepar, é basicamente um futebol normal, porém, jogado em duplas, onde os parceiros jogam com as mãos dadas.

Como podemos notar nesse breve relato, a dinâmica oferecida pelo Jogo Cooperativo (no caso, através do Futebol com "Inversão do Goleador") incentiva a participação de todos, favorecendo o desenvolvimento tanto de **habilidades de rendimento esportivo** (passar, chutar, finalizar, marcar, correr, saltar etc.) como, principalmente, de **habilidades de relacionamento cooperativo** (colaborar, respeitar, interessar-se pelo outro, perseverar, empatia, confiança, etc.).

Aliás, cabe ressaltar que ambos conjuntos de habilidades situam-se no contexto do Jogo, do Esporte e da Convivência, de modo integrado. Quando jogamos somos estimulados para desenvolver integralmente nossas habilidades de rendimento esportivo com as habilidades de relacionamento cooperativo, entre tantas outras.

Sustentar de uma maneira pedagógica essa integralidade é um dos focos da proposta de Jogos Cooperativos.

Recuperando o relato, encontramos também, uma demonstração da experiência do VenSer juntos, quando, independentemente, do resultado final do jogo, a "maioria" dos alunos compartilhou uma sensação de realização comum.

E ainda há uma outra informação muito importante.

³³ Kátia Maria A. BARATA, 1998.

Apesar do empenho de todos, "o gol não saiu" e mesmo assim, a vivência do jogo permitiu boas lições e uma rica aprendizagem para as crianças e, principalmente, uma lição preciosa para o professor.

Que lição é essa?

Algumas pessoas esperam que os Jogos Cooperativos resultem em pleno, imediato e permanente sucesso. Se algo sai "errado", é motivo, mais que suficiente, para concluir que Jogos Cooperativos não funciona. E portanto, preferem, infelizmente, voltar a fazer tudo do mesmo jeito que faziam antes. E em muitos casos, com maior rigidez. É verdade, muitas de nossas tentativas vão ficando pelo meio do caminho. Diversas iniciativas não passaram de uma boa idéia, e uma coleção de frustrações, decepções desistências e desilusões, marcaram a experiência de muita gente que vêm se dedicando a inserir Jogos Cooperativos em seu dia-a-dia.

A questão, porém, não é como evitar a frustração, a decepção ou o sentimento de impotência. Mas, é lidar positivamente com eles.

E uma das principais atitudes é: **FOCALIZAR A COOPERAÇÃO.**

Quando tudo parece ruir, podemos sustentar a intenção de continuar Cooperando. Logo, começamos a perceber brechas, novas entradas, caminhos e jeitos diferentes para seguir Jogando Cooperativamente.

Há alguns anos atrás, no início de meu envolvimento com os Jogos Cooperativos, participei da realização de uma "Gincana Cooperativa para um Mundo Melhor"³⁴, que incluía um dia de "Desafios Cooperativos" na escola, envolvendo alunos, professores, funcionários e pais. O ponto alto do dia seria a "Dança das Cadeiras Cooperativas", onde todos os participantes (aproximadamente 200 pessoas) seriam desafiados a terminar o jogo com TODOS sentados em UMA única cadeira.

Como disse acima, "seria" o ponto alto. De fato, foi um verdadeiro desastre!

Literalmente, foi "um Deus nos acuda", porque eu não sabia o que fazer para tentar amenizar a loucura generalizada entre os participantes, crianças e adultos, todos se empurrando e competindo para tentar sentar nas cadeiras, não percebendo a possibilidade de compartilhar o assento e cooperar para vencer juntos.

Diante desse fracasso, fiquei arrasado e passei a perguntar para mim mesmo: O que saiu errado? Como encarar as pessoas que confiaram na idéia dos Jogos Cooperativos e em mim? Vale à pena continuar?

Passado o mal estar, refletimos juntos sobre tudo, aprendemos boas lições sobre o processo de transformação de valores, cultura e

³⁴ A "Gincana Cooperativa para um Mundo Melhor" foi realizada em 1992, em Santos-SP e está descrita no livro que publiquei sobre Jogos Cooperativos. Ver em BROTTTO, 1997.

comportamento pessoal e coletivo e, para minha surpresa, conclui-se pela continuidade e aprimoramento do programa de Jogos Cooperativos na escola.

Pessoalmente, descobri que eu, realmente, acreditava na Cooperação e nos Jogos Cooperativos como uma importante contribuição para a realização de um Mundo Melhor.

Compreendi a força de um propósito claro, de uma boa intenção e da confiança na Cooperação. Por isso, percebi que era preciso dedicar-me ainda mais aos Jogos Cooperativos, estudando, experimentando, compartilhando sucessos e insucessos como um processo de crescimento, e fundamentalmente, ousando Ser Cooperativo na minha própria vida.

Desde então, venho aprendendo que Jogos Cooperativos não nos oferece nenhuma garantia de sucesso, tampouco de insucesso, muito pelo contrário.

Assim como na vida, uma das únicas garantias que podemos ter em Jogos Cooperativos é a garantia da incerteza dos resultados, da ousadia das tentativas e da aventura da descoberta de si mesmo e dos outros. Apenas uma certeza é possível:

A certeza de estarmos todos no mesmo Jogo...juntos!

Fazemos parte do mesmo Time e estamos, cada um, procurando fazer o melhor. Há muitos estilos possíveis neste grande Jogo e podemos praticá-los com mais e mais consciência, na medida do envolvimento que permitimos existir entre o Jogo e a gente mesmo.

Observando o perfil de algumas das pessoas e grupos que dedicaram-se a integrar os Jogos Cooperativos em seu cotidiano pessoal e profissional, pude perceber 02 tipos diferentes, porém suplementares:

- 1º Tipo: **"Ver para Crer"**. Espera as coisas acontecerem para então, fazer parte delas. E se, ao experimentar, encontra resistências, carência de recursos ou resultados inesperados, volta logo atrás, concluindo que o novo não dá certo mesmo e é melhor ficar tudo como era antes. Dá menos trabalho e é mais seguro.
- 2º Tipo: **"Crer para Ver"**³⁵. É a prática de quem sabe que é parte integrante da realidade e como tal, o que acontece fora é reflexo do que acontece dentro de si mesmo e vice-versa. Diante das dificuldades, é paciente, tolerante, criativo, cooperativo e confiante. Aprende a respeitar o ritmo dos acontecimentos e a perceber as brechas por onde o novo pode começar a ser mostrado e vivido. Mantém uma visão ampliada e profunda da realidade e age

³⁵ "Crer para Ver", é o lema da campanha da Fundação Abrinq e Natura, promovida em prol da criança e do adolescente.

de acordo com as possibilidades do momento³⁶. Vai em busca de outros caminhos, jeitos e momentos para realizar o que acredita, gerando benefício para si e para os outros.

Considero os Jogos Cooperativos como um presente. Quando nos permitimos recebê-lo, é preciso, antes de compartilhá-lo com alguém, é preciso deixá-lo circular e penetrar em nossa mente e coração. E assim, verificar se há ressonância interna, se acreditamos mesmo que Jogar Cooperativamente é algo importante para nossa própria vida, ou não.

Depois, podemos de duas uma: Compartilhar e irradiar Jogos Cooperativos e Cooperação por aí e com os outros, ou deixar a idéia de lado e partir para outra.

É impossível qualquer tipo de convencimento em se tratando de Cooperação e Convivência, a não ser **Con-VenSer** (um vir-a-ser compartilhado) a si mesmo. Isto é, buscar o sentido, o significado e a vivência do Jogo Cooperativo navegando interiormente.

Em resumo, a lógica proposta pelo Jogo Cooperativo é uma lógica dialógica, que busca uma sinergia entre Visão-e-Ação, Teoria-e-Prática, Sonho-e-Realidade, Todo-e-Parte, Indivíduo-e-Coletivo e

³⁶ De acordo com a ética e a ótica da "Águia e da Galinha" de Leonardo BOFF, 1998.

Cada Um-Consigo Mesmo, enfim, entre tudo e todos que se acham isolados, separados ou em oposição uns aos outros.

É uma proposta de conversa-inclusiva entre os diferentes aspectos que compõe nossa experiência de jogar e viver.

Conheço muitos grupos e pessoas que estão praticando Jogos Cooperativos como uma Filosofia-Pedagogia de trabalho e de vida. Apesar de suas diferenças como indivíduos e profissionais de campos diversos, todos têm em comum, o profundo interesse de fazer dos Jogos Cooperativos, um verdadeiro e contínuo campo para o seu Exercício de Convivência.

Assim, considero que a intenção principal em Jogos Cooperativos não é apenas informar sobre conceitos, métodos, conteúdos e outros de seus aspectos; e nem mesmo pretender transformar, algo ou alguém.

Creio que quando tratamos do Jogo Cooperativo, o **propósito essencial**, é **Tocar-Despertar-Trocar-Reencontrar** nossa habilidade de viver uns **COM** os outros, significando cada um deles, um aspecto interdependente de nossa co-existência, tal como descrevo resumidamente à seguir:

- **Tocar** aquele que está além do profissional e dos diferentes papéis sociais que representamos, tocar o Ser Humano por trás da camisa, especialmente, aquele por trás da camisa do "outro time".

- *Despertar* com os outros, a lembrança de nosso estado de Interdependência e Cooperação essencial, presente em todos nós e em todas as coisas.
- *Trocar* nossas possibilidades de realização do (im)possível, quando operamos juntos os desafios do cotidiano.
- *Re-encontrar*, quem Eu Sou e quem Somos Nós, e qual nosso papel neste vasto e permanente Jogo da Vida.

Após este breve partilhar sobre Jogos Cooperativos como um Exercício de Convivência, reconheço nessas quatro intenções-ações, o ponto de vista, que é a vista do ponto, de onde co-existo e interSou, agora.

Sendo este, apenas um entre tantos olhares, considero saudável sustentar a atitude de cultivar novas percepções e atuações no campo dos Jogos Cooperativos, ampliando e aprofundando o conhecimento e a experiência em torno dessa temática.

Entretanto, por mais entusiasmantes e encorajadores que possam ser os resultados provenientes da diversidade desses olhares, somente o envolvimento com o *instante* do Jogo, como um processo infinito de auto-mútua descoberta, nos permitirá ensinar-e-aprender cooperativamente, afirmando e afinando a convivência e a felicidade como um *Jogo Essencial* para todos, em todos os lugares e em todos os tempos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS(??)

O Jogo Essencial

Homens, Ilhas Distantes.

Brevemente, a linda mutação dos seres pensantes, tocará todo mundo, toda gente e não mais haverá Ilhas Distantes.

Os amanhãs germinam na semente e a solidão sem sol do que foi antes, não mais existirá no continente coletivo das Ilhas dos Mutantes.

E agora vou dizer-vos, vou dizer-vos com minha voz, minha carne, meus nervos:

- Valeu a pena viver a vida!

Chegou o tempo das manhãs lavadas.

Os Mutantes caminham de mãos dadas e o mundo é uma Aldeia Reflorida!

Anônimo

Como é estranha a sensação de chegar nestas considerações finais. Justamente agora, quando sinto necessidade de seguir em novas direções, enveredar por tantas outras questões, e entusiasmar-me com a possibilidade de mais descobertas e encontros.

Contudo, é preciso pousar, rever a viagem, acolher as re-orientações, antes de seguir voando sobre outras paisagens.

Quando comecei esta jornada pelos Jogos Cooperativos como um Exercício de Convivência, queria que fosse uma dissertação extraordinária, algo para fazer os olhos brilhar, o coração bater mais acelerado, a mente entrar em parafuso e fazer a gente ultrapassar os uniformes, abrir os braços, alargar o sorriso e descobrir o quanto somos importantes... uns para os outros.

Esperava nos conduzir por um caminho onde o diálogo estivesse sempre presente e que a disposição para nos desfazer do peso dos preconceitos, medos e traumas, nos deixasse mais leves e dispostos para Jogar num Mundo em Transformação, com a coragem de ser a gente mesmo e desfrutando da companhia dos outros.

Imaginava que pudéssemos tramar esta estória com fios de reciprocidade, confiança, curiosidade, alegria e criatividade.

Desejei explorar e descrever a proposta e o valor dos Jogos Cooperativos como um caminho para despertar as **Co-Opetências Humanas** necessárias para construir um mundo melhor para todos, sem exceção.

Ao abordar a Pedagogia do Esporte, procurei ressaltar as contribuições que a proposta dos Jogos Cooperativos vem oferecendo para esse campo das Ciências do Esporte, focalizando os **Princípios Sócio-Educativos de Cooperação**, aplicados ao processo de

ensinagem do Esporte, na perspectiva de ser um campo para a Descoberta Pessoal e promoção do Encontro, ao invés do confronto.

Porém, tenho dúvidas se essas aspirações foram mesmo alcançadas. Será uma incerteza que permanecerá viva. Que bom!

Porque assim, vamos reaprendendo a co-existir como seres (in)certos, (im)perfeitos e (in)completos... uns-COM-outros.

E entre todas essas incertezas, sei também de uma certeza.

Sei sobre o passo-a-passo do **Jogo Essencial** no qual estamos envolvidos. Um Jogo onde cada pequeno passo pessoal é sempre um extraordinário com-passo partilhado por todos. Sei portanto, que **Convivemos**, de um modo ou de outro, **todos ligados uns nos outros**.

E esta única certeza vem sendo imaginada, refletida e cultivada em cada um das páginas desta dissertação.

Claro, este não é um novo Jogo, nem é exclusivo ao ambiente deste estudo. Na verdade, ele é ancestral e vive no tempo-espço imemorial de nossa inter-existência, como se fosse uma pequena semente-consciência presente no vasto continuum de nossas experiências cotidianas.

Através do Jogo e do Esporte, podemos ir despertando essa semente, reativando a Consciência da Cooperação e reconhecendo a importância

do Exercício de Convivência para ajudar a solucionar problemas, harmonizar conflitos, superar desafios e realizar objetivos comuns a toda a Humanidade.

De um modo geral, procurei afirmar, no curso desta reflexão, que Jogos Cooperativos não é uma novidade, tendência ou uma boa ferramenta, nem tampouco uma alternativa milagrosa para resolver o que não se resolveu até então. Mas, pretendi sim, dizer que

Jogos Cooperativos é uma realidade!

É algo que está existindo e se desenvolvendo co-criativamente e consistentemente, no mundo e, de uma maneira especial, no Brasil. Não é um dogma, um novo paradigma, ou uma escola de conhecimento. Não há seguidores nem há alguém para seguir. É apenas um Jogo para compartilhar, no dia-a-dia pessoal e profissional, nossas (im)possibilidades de Re-Crear a Vida... JUNTOS.

Realmente, o Jogo Cooperativo não termina. Ele continua numa sucessão de iniciações e finalizações, que vão circulando por entre passes, arremessos, corridas e saltos, lançamentos, risos, choros, abraçadas, e abraçadas palavras e palavrões... do tamanho de nossos corações.

Desse modo, é impossível conceber um apito final para este Exercício de Convivência. Ao contrário, imagino esta dissertação como sendo mais um dos muitos impulsos para nos lançar na direção de outras tantas jogadas pelo universo da Cooperação e da Vida em Comunidade.

Contudo, não posso apontá-las com precisão, menos ainda indicá-las como recomendação. Posso somente compartilhar algumas outras percepções e intuições.

Percebo, a partir deste nosso Jogo Como-Um, desdobramentos interessantes e inquietantes, como por exemplo, a sistematização de uma **Pedagogia da Cooperação**, ou até a formulação de uma **Teoria Geral sobre a Consciência da Cooperação**. Algo que cuidadosamente investigado e convivido, poderia oferecer boas contribuições para o desenvolvimento humano no contexto dos novos tempos e das futuras gerações.

Agora, ainda que não queira, é preciso uma finalização para esta nossa estória. Há um tempo atrás, quando da publicação do *"Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar"*³⁷, contei como os Jogos Cooperativos passaram a fazer parte da minha vida.

³⁷ Fábio Otuzi BROTTTO, 1995/1997.

Falei, naquela ocasião, sobre a importância de praticar a Cooperação no cotidiano pessoal, como um processo de preparação permanente, enquanto simultaneamente, podemos aplicá-la na escola, no clube, na empresa ou na comunidade. Conteí como vinha aprendendo a cooperar jogando Frescobol na praia, com a Gisela, minha parceira no Exercício de Convivência.

Agora, há poucos dias, recebi um e-mail³⁸, pedindo informações sobre os Jogos Cooperativos e, curiosamente, perguntando se nós estávamos jogando Frescobol, melhor.

Foi uma surpresa muito agradável e nos divertimos muito com a pergunta. Tínhamos acabado de voltar da praia, onde jogamos Frescobol, depois de muito tempo. E por incrível que pareça, tínhamos jogado muito bem, jogamos como nunca havíamos jogado antes.

Se há alguma coisa que posso dizer a respeito de Cooperação, é que **somos muito melhor quando compartilhamos a vida com quem a gente ama**. Por isso, é bom reaprender a Amar, jogando cada partida da nossa vida diária, como se fosse a primeira, a única e a mais Essencial de todas.

³⁸ Marco Antônio FERRI, 1999.

E mais uma coisa posso dizer: somos muito melhor compreendidos quando nos permitimos traduzir na/pela outra parte-todo que somos cada um EM todos nós.

Portanto, agradeço sua presença neste Jogo de Cooperação e proponho continuarmos confiando na simplicidade deste Exercício de Convivência infinito, porque:

"Se Eu não te acompanho, Eu te componho!" ³⁹

³⁹ Gisela Sartori Franco. Parceira de tantas re-criações e, agora, cúmplice na "Renovação das Alianças".

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Nunca sei ao certo,
se sou um menino de duvidas ou um
homem de fé.
Certezas o vento leva.
Só as duvidas continuam em pé.

Paulo Leminski

ARANHA, Maria Lúcia de A., MARTINS, Maria Helena P.
filosofando: introdução à filosofia. 2. ed. São Paulo :
Moderna, 1993.

ASSMANN, Hugo. **Metáforas novas para reencantar a educação:**
epistemologia e didática. Piracicaba : Ed. da UNIMEP, 1996.

BARATA, Kátia M.A., BROTTTO, Fábio O., SILVA, Sheila A.P.S.
O programa de Jogos Cooperativos no CEPEUSP: uma avaliação.
In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE ESPORTE PARA
TODOS. Santos, 1995. Anais...

BARATA, Kátia M. A. **Para refletir...** [online]. Mensagem pessoal
enviada para o autor. 13/11/1998.

BARBIERI, Cesar Augustus et al. **Esporte educacional: uma proposta renovada.** Recife : UPE-ESEF : MEE : INDESP, 1996.

BOFF, Leonardo. **A águia e a galinha: uma metáfora da condição humana.** São Paulo : Paz e Terra, 1997.

_____. **O despertar da águia.** Petrópolis : Vozes, 1998.

BRAHMA KUMARIS WORLD SPIRITUAL UNIVERSITY. **Visions of a better world.** London : United Nations Peace Messenger, 1993.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Competir ou cooperar: qual a melhor jogada?** In: OLIVEIRA, Gladson. **Capoeira: do engenho à universidade.** São Paulo : CEPEUSP, 1992.

_____. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar.** São Paulo : Cepeusp, 1995 / Santos : Projeto Cooperação, 1997 (ed. re-novada).

_____. **Jogos cooperativos.** In : BARBIERI, Cesar Augustus. **Esporte educacional: uma proposta renovada.** Recife : UPE : INDESP, 1996a. Cap. 4, p.38-46.

_____. O princípio da cooperação. In: BARBIERI, Cesar Augustus. **Esporte educacional: uma proposta renovada.** Recife : UPE : INDESP, 1996b. Cap. 14, p.122-130.

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

BRUHNS, H. T. **O corpo parceiro e o corpo adversário.** Campinas : Papyrus, 1993.

CAMPBELL, Joseph., MOYERS, Bill (Orgs.). **O poder do mito.** 15ªed. São Paulo : Palas Athena, 1997.

CAPRA, Fritjof. **O ponto de mutação.** São Paulo : Cultrix, 1982.

_____. **A teia da vida.** São Paulo : Cultrix, 1998.

CARSE, James P. **Finite and infinite games: a vision of life as play and possibility.** New York : Ballantine Books, 1991.

CARVALHO, Edgard de A. et al. **Ética, solidariedade e complexidade.** São Paulo : Palas Athena, 1998.

COMBS, Alan (Ed.). **Cooperation: beyond the age of Competition.** Philadelphia : Gordon and Breach Science, 1992. (The World futures general evolution studies; v.4).

CREMA, Roberto. **Introdução a visão holística.** São Paulo : Summus, 1992.

D'AMBRRÓSIO, Ubiratan. **Transdisciplinaridade.** São Paulo : Palas Athena, 1998.

DEACOVE, Jim. **Co-op games manual.** Perth : Family Pastimes, 1974.

_____. **Co-op sports manual.** Perth : Family Pastimes, 1978.

DREW, Naomi. **A paz também se aprende.** São Paulo : Gaia, 1991.

FARIA JUNIOR, A . G. de Pesquisa em Educação Física: enfoques e paradigmas. In: Farias Junior, A . G. de, Farinatti, P.T. **Pesquisa e produção do conhecimento em Educação Física.** São Paulo : Ao Livro Técnico, 1992. p.13-31.

FERGUSON, Marylin. **A conspiração aquariana.** Rio de Janeiro : Record, 1980.

FERRI, Marco Antonio P. **Informações**. [online]. Mensagem pessoal enviada para o autor. 25/06/1999.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro**. São Paulo : Scipione, 1989.

_____. **Pedagogia do futebol**. Rio de Janeiro : Ney Pereira, 1998a.

_____. **Esporte educacional**. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 1., 1998, Foz do Iguaçu. CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 2., 1998, Foz do Iguaçu. **Anais...** . Campinas : UNICAMP : FEF/DEM, 1998. p. 106-108.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 7. ed. São Paulo : Paz e Terra, 1996.

FONTANELLA, Francisco Cock. **O corpo no limiar da subjetividade**. Piracicaba : Ed. da Unimep, 1995.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil**. São Paulo : Moderna, 1996.

FROMM, Erich. **A anatomia da destrutividade humana**. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

GARDNER, Howard. **As estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas.** Porto Alegre : Artes Médicas, 1994.

GLOVER, D. R., MIDURA, D. W. **Team building through physical challenges.** Champaign : Human Kinetics, 1992.

GLOVER, D. R., MIDURA, D. W. **More team building challenges.** Champaign : Human Kinetics, 1995.

GYATSO, TENZIN. **O XIV DALAI LAMA. Comunidade Global e responsabilidade universal.** São Paulo : Chico Jr & Associados, 1992.

HENDERSON, Henzel. **Construindo um mundo onde todos ganhem: a vida depois da guerra da economia global.** São Paulo : Cultrix, 1996.

HENQUET, Pierre. **Uma chama trêmula e brilhante. Revista Correio da Unesco.** [1995]. p. 33-36.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 4. ed São Paulo : Perspectiva , 1996.

JACKSON, Phill . **Cestas sagradas: um caminho espiritual de um guerreiro das quadras.** Rio de Janeiro : Rocco, 1997

JECUPÉ, Kaká Werá. **Oré awé roiru'a ma:** todas as vezes que dissemos adeus. São Paulo : Fundação Phytoervas, [1997].

JOHNSON, David W., JOHNSON, Roger T. **Cooperation and competition:** theory and research. 2nd ed. Edina : Interaction Book Company, 1989.

KAGAN, Spencer. **Cooperative learning.** San Juan Capistrano : Kagan Cooperative Learning, 1994.

KOHN, Alfie. **No contest:** the case against competition. New York : Houghton Mifflin, 1986.

_____. **The brighter side of human nature:** altruism and empathy in everyday life. USA : Basic Books, 1990.

_____. **Managing, competition and rewards.** In: INTERNATIONAL SEMINAR MANAGING, COMPETITION AND REWARDS, 1996, São Paulo. Entrevista. São Paulo, 28 mar. 1996.

_____. **Punish by rewards:** the trouble with gold stars, incentive plans, A's, praise and other bribes. New York : Houghton Mifflin Company, 1993.

KUNZ, Eleonor. Subsídios para refletir a prática pedagógica. In: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria de Educação. **Movimento de reorientação curricular: documento preliminar de Educação Física.** Florianópolis, 1988.

LAO-TSÉ. **Tao-Te-King: o livro que revela Deus.** São Paulo .
Círculo do Livro, 1988.

LEFEVRE, Dale N. **New games for the whole family.** New York :
Perigee Books, 1988.

LOVISOLO, Hugo. **O princípio da cooperação.** In: CONFERÊNCIA
BRASILEIRA DO ESPORTE EDUCACIONAL, 1., Rio de Janeiro,
1996. **Memórias...** Rio de Janeiro : Editoria Central da
Universidade Gama Filho, 1996. p. 53-74.

MATURANA, Humberto R. **Emociones y lenguaje en educacion y
politica.** Santiago : Hachete, 1990.

_____. **Formación humana y capacitación.** Santiago : Dolmen
ediciones, 1995.

MEAD, Margaret. **Cooperation and competition among primitive
people.** Boston : Beacon, 1961.

MONTAGNER, Paulo Cesar. **Esporte de competição X educação? : o caso do Basquetebol.** Piracicaba, 1993. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Educação : UNIMEP.

MOREIRA, Wagner Wey (Org.). **Educação Física e esportes: perspectivas para o século XXI.** Campinas : Papirus, 1992.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo.** 2. ed. Lisboa : Instituto Piaget, 1995.

_____. **Ciência com consciência.** Rio de Janeiro : Bertrand Brasil, 1996.

NALEBUFF, B. J., BRANDERBURGER A. M. **Co-Opetição: 1. um conceito revolucionário que combina competição com cooperação. 2. A estratégia da teoria do jogo que está mudando o jogo dos negócios.** Rio de Janeiro : Rocco, 1996.

NICOLESCU, Basareb. **Que Universidade para o amanhã?: evolução transdisciplinar da Universidade.** In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE LOCARNO. Locarno, 1997. Documento síntese ... Suíça : CIRET : UNESCO, 1997.

_____. **O manifesto da Transdisciplinaridade.** São Paulo : Triom, 1999.

ORLICK, Terry. **The cooperative sports & games book: challenge without competition.** New York : Pantheon Books, 1978.

_____. **The second cooperative sports and games book: over two hundred brand-new noncompetitive games for kids and adults both.** New York : Pantheon Books, 1982.

_____. **Vencendo a competição.** São Paulo : Círculo do Livro, 1989.

_____, ZITZELSBERGER, Louise. Enhancing children's sport experiences. In: SMOLL, F. L., SMITH, R. E. **Children and youth in sport: a biopsychosocial perspective.** Madison : Brown & Bench Mark, 1995. p. 330-336.

PAES, Roberto R. **Aprendizagem e competição precoce: o caso do basquetebol.** 2. ed. Campinas : Ed. da Unicamp, 1996a.

_____. **Educação Física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental.** Campinas, 1996b. 200p. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação, UNICAMP.

_____. **Esporte educacional.** 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. p. 109-114.

PESSOA, Fernando. **Ficções do Interlúdio/1: poemas completos de Alberto Caeiro**. 6. ed. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 1980.

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

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

PRADO, Antonio C. M. **A re-criação do esporte**. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE ESPORTE PARA TODOS. Santos, 1995. **Anais...**

PRATHER, H. **A book of games: a course in spiritual play**. New York : Doubleday, 1981.

PRIGOGINE, Ilya, STRANGERS, Isabelle. **A nova aliança**. 3 ed. Brasília : Ed. da UNB, 1997.

QUINN, Daniel. **Ismael: um romance da condição humana**. São Paulo: Fundação Peirópolis, 1998

RODRIGUES, Aroldo. **Psicologia social**. Petrópolis : Vozes, 1972.

SANTIN, Silvino. **Educação Física: uma abordagem filosófica da corporeidade**. Ijuí : Ed. da UNIJUÍ, 1987.

_____. **Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre : Edições EST : ESEF-UFRGS, 1994.

SARAYDARIAN, Torkon. **A psicologia da cooperação e consciência grupal**. São Paulo : Aquariana, 1990.

SELLTIZ, Claire et al. **Métodos de pesquisa nas relações sociais**. São Paulo : E.P.U., 1974.

SENGE, Peter M. **A quinta disciplina: arte, teoria e prática da organização de aprendizagem**. São Paulo : Best Seller, 1994.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 20. ed. São Paulo : Cortez : Autores Associados, 1996.

SETUBAL, Maria Alice. **O desafio de criar co-responsabilidade**. Folha de São Paulo, 06 out., 1998.

SOBEL, Jeffrey. - **Everybody Wins: Non-competitive games for young children**. New York : Walker Publishing

Company, Inc., 1983.

TANI, Go - Aspectos básicos do Esporte e a Educação Motora. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 1., 1998, Foz do Iguaçu. CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 2., 1998, Foz do Iguaçu, Anais... Campinas: UNICAMP:FEF/DEM, 1998. p. 115-123.

TÁVOLA, Artur. Comunicação é mito: televisão em leitura crítica. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 1985.

TOBEN, B., WOLF, F. A. Espaço-tempo e além: rumo a uma explicação do inexplicável. São Paulo : Cultrix, 1995.

TUBINO, Manoel G. - O esporte educacional como uma dimensão social do fenômeno esportivo no Brasil. In: CONFERÊNCIA BRASILEIRA DO ESPORTE EDUCACIONAL, 1., Rio de Janeiro, 1996. *Memórias*. Rio de Janeiro: Editoria Central da Universidade Gama Filho, 1996. p. 09-15.

_____. **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. p. 61-63.

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

UNIVERSIDADE ESPIRITUAL MUNDIAL BRAHMA KUMARIS -
Cooperação na sala de aula: um pacote para professores.
edição piloto. São Paulo: Brahma Kumaris, [1990].

WALKER, Zimarian J. **Educando para a paz.** Brasília : Escola das Nações, [1987].

WEIL, Pierre. **A neurose do paraíso perdido.** São Paulo : Espaço e Tempo : Cepa, 1987.

WEINSTEIN, M., GOODMAN, J. B. **Playfair, everybody's guide to noncompetitive play.** 10th ed. San Luis Obispo : Impact, 1993.

ZEY, Michael G. **Uno gana todos ganan.** México : Selector, 1991.

ANEXOS

ANEXO A

Categorias de Jogos Cooperativos (atividades):

- **REBATIDA**

(Jogo Cooperativo sem Perdedores)_____188

- **VOLENÇOL INFINITO**

(Jogo Cooperativo de Resultado Coletivo)_____191

- **UM TIME "ZONEADO"**

(Jogos de Inversão)_____193

- **MULTIESPORTE**

(Jogos Semi-Cooperativos)_____196

REBATIDA

(Jogo Cooperativo sem Perdedores)

Este jogo é uma combinação de várias atividades ("coelhinho sai da toca" e "taco", entre outras). É um jogo muito ativo, envolvente e favorece a integração, a ajuda mútua, desinibição, atenção, agilidade, disposição para "trocar de lugar" e muita, muita diversão.

Objetivo Comum:

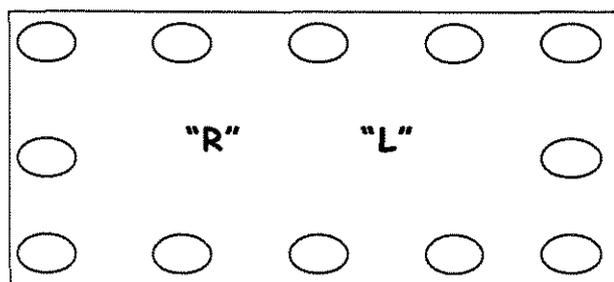
- Rebater a bola e ocupar as "Bases".

Participação:

- A partir de 07 anos.
- Para grupos com 20 a 40 participantes, organizados em duplas.

Espaço:

- Uma quadra de voleibol ou equivalente.
- Desenhar "bases" (círculos com 1m de diâmetro) equidistantes, ao redor da quadra.
- A quantidade de círculos é igual a metade do número de participantes, menos 01. (ex: 26 participantes = 12 círculos). As "bases" deverão ser numeradas.



Material:

- Giz, uma bola de plástico média e um "bastão" (cabo de vassoura).

Desenvolvimento:

- Escolhe-se uma dupla para ser a dupla de Rebatador ("R") e Lançador ("L"), com "bastão" e bola, respectivamente. Esta dupla, ficará no centro da quadra, distantes um do outro, aproximadamente, 4 mts.
- As demais duplas entram nas "bases", verificando o número correspondente a "base" que entraram.
- O jogo tem início com o Lançador arremessando a bola para que seu parceiro, o Rebatador, faça a "REBATIDA".
- Logo que a "REBATIDA" for feita, o Rebatador grita (grita mesmo!) o número de qualquer uma das "bases" (ex: 10!!!).
- A dupla, que estiver ocupando a "base" número 10, deve ir buscar a bola e, depois (com a bola), tentar entrar em qualquer "base".
- Enquanto isso, todas as demais duplas deverão trocar de "base", simultaneamente e aleatoriamente. Inclusive a dupla de Lançador e Rebatador.

- Como há uma "base" a menos que o número de duplas, a dupla que ficar sem "base", passa a ser Lançador e Rebatedor.
- Todos permanecem com o mesmo parceiro.
- Reinicia-se o processo.

RE-CREação:

- Após a "REBATIDA", trocar de parceiros antes de entrar numa nova "base". Todos, com exceção da dupla que vai buscar a bola. Essa dupla permanece junta.
- Correr com as mãos dadas, menos a dupla que vai buscar a bola.
- Substituir a "REBATIDA" com o bastão, pela realização de "fundamentos" de determinada modalidade esportiva (ex.: o Lançador passa a bola com o pé e o Rebatedor chuta para o gol, ou para um alvo pré-estabelecido).

IMPORTANTE:

- Conforme o jogo vai aumentando de intensidade, a disposição para encontrar novos parceiros vai crescendo também. Os participantes experimentam como é divertida e rica a diversidade quando há abertura para interagir em Comum-Unidade.

VOLENÇOL INFINITO

(Jogo Cooperativo de Resultado Coletivo)

É um jogo de Voleibol utilizando materiais alternativos (pedaços de tecido), para promover o respeito e confiança mútua, a harmonização ritmos pessoais, e a coordenação de esforços para realizar um Meta Comum.

Objetivo Comum:

- Realizar o maior número de lançamentos consecutivos.

Participação:

- A partir de 07 anos.
- Para grupos com 20 a 40 participantes, organizados em pequenos grupos dependendo da disponibilidade de material (duplas, trios, quartetos, etc.).

Espaço:

- Uma quadra de voleibol e rede ou similar (ex.: um pátio com uma corda).

Material:

- 01 bola de voleibol. "Lençóis" (pedaços de tecido em tamanhos variados: toalha, lençol, cobertor, camisetas, etc.)

Desenvolvimento:

- Os participantes formam pequenos grupos, segurando um "lençol" cada grupo.
- Distribuídos nos dois lados da quadra, procuram fazer lançamentos, com o "lençol", de um lado para outro, o maior número de vezes possível.

RE-CREACÃO:

- Dependendo do grupo, permitir que a bola toque uma vez no chão.
- Utilizar mais que uma bola, ao mesmo tempo.
- Realizar "Inversões", por exemplo: (O grupo que lançar a bola para o outro lado da quadra, troca de lado, também.

IMPORTANTE:

- Jogando o Volençol exercita-se a Liderança Grupal e aprende-se realizar objetivos comuns com muito mais eficiência, economia e alegria.

UM TIME "ZONEADO"

(Jogos de Inversão)

Partindo do Andebol, este jogo é literalmente uma "zona". Todos jogam dentro de uma "zona" determinada e conforme o desenrolar da atividade, promovem uma interação muito dinâmica participação total e sem fronteiras. Todos percebem que são um só Time.

Objetivo Comum:

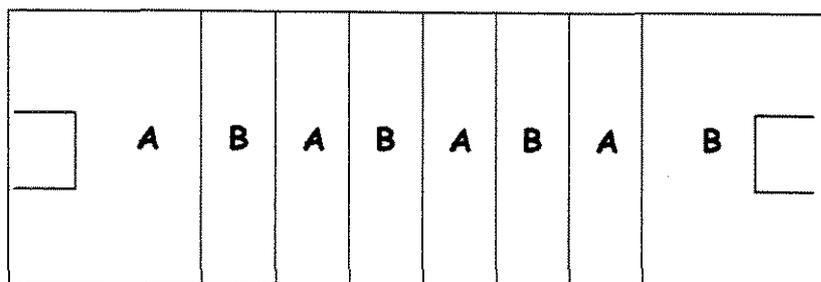
- Marcar gols e defender.

Participação:

- A partir de 07 anos. Para grupos de 16 a 28 participantes, distribuídos em duplas nas "zonas" da quadra.

Espaço:

- Uma quadra de Andebol ou similar (ex.: um pátio com gols improvisados), dividida em 08 "zonas" A e B, demarcadas da seguinte maneira:



Material:

- 01 bola de Andebol.

Desenvolvimento:

- Os participantes são distribuídos nas 08 "zonas", ficando 02 em cada uma delas.
- Somente poderão jogar dentro da "zona" que ocupam no momento.
- 'time" A deve tentar fazer gol no B e vice-versa.
- A bola deve ser passada para a "zona" mais próxima correspondente ao respectivo "time".
- Feito o gol, promove-se um rodízio, onde todos trocam de "zona", passando a ocupar a "zona" contrária. (ex.: A dupla que estava no gol da "zona" B, vai para o gol da "zona" A, "empurrando" a dupla que estava no gol da "zona" A, para a próxima "zona" B, esta por sua vez, "empurra" a dupla que ocupava essa "zona" B, para a próxima "zona" A, e assim sucessivamente até completar a troca lá na "zona" do gol B).
- E reinicia-se o jogo.

RE-CREACÃO:

- Utilizar 02 bolas simultaneamente.
- Aumentar o número de participantes em cada zona, menos no gol.

IMPORTANTE:

- Ao final do jogo, todos os participantes terão passado tanto pela "zona" A como pela "zona" B. Portanto, Quem é o "time" A e o "time" B?? E quem venceu o jogo??!!
- Todos são **UM SÓ TIME!**

MULTIESPORTE

(Jogos Semi-Cooperativos)

É uma combinação de várias modalidades dentro de uma mesma atividade. Reunimos o Basquete, o Volei, O Futsal e o Andebol, para estimular a inclusão de todos, respeitando individualidades, competências e a liberdade de escolha. É um jogo onde a atenção de todos está mais focalizada no processo e nem tanto no resultado final.

Objetivo Comum:

- Marcar pontos e defender.

Participação:

- A partir de 07 anos. Para grupos de 14 a 20 participantes, reunidos em 02 times (utilizar os critérios para a "formação de grupos", apresentados no capítulo IV).

Espaço:

- Uma quadra poliesportiva ou similar (ex.: um pátio com gols, cestas e rede improvisados),

Material:

- 01 bola de Andebol, Basquete, Volei e Futsal.

Desenvolvimento:

- Estabelecida a ordem das modalidades em conjunto com os participantes (Ex.: Basquete-Futsal-Volei-Andebol), os times definem quem começa jogando o quê e se organizam, o melhor possível, para o momento da troca de modalidades.
- MULTIESPORTE começa e assim que um ponto é convertido (cesta, gol, etc. dependendo da modalidade), realiza-se a troca de modalidade.
- Os dois times devem se reorganizar o mais rápido possível, pois o jogo não pode parar.
- Logo após a troca da bola (Basquete pela de Futsal, por exemplo), o jogo prossegue.

RE-CREação:

- Aplicar algumas das estruturas dos "Jogos Semi-Cooperativos" (Ex.: "Todas as posições" ou "Resultado misto").
- Utilizar alguns "Jogos de Inversão" (Ex.: "inversão do goleador").
- 02 bolas simultaneamente.

IMPORTANTE:

- O grau de envolvimento com a dinâmica deste jogo é tão elevado, que é comum os participantes não se lembrarem do placar e ao final do jogo, cada participante terá jogado em pelo menos uma das modalidades e terão a experiência de **VenSer**.