

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Marcos Pereira de Carvalho Alves

## **BENEFÍCIOS DA COOPERAÇÃO NO AMBIENTE ESCOLAR**

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso).  
Orientador: Prof. Leonardo de Oliveira Carneiro

Juiz de Fora  
2016

# BENEFÍCIOS DA COOPERAÇÃO NO AMBIENTE ESCOLAR

## COOPERATION BENEFITS IN SCHOOL ENVIRONMENT

Marcos Pereira de Carvalho Alves<sup>1</sup>

### RESUMO

A ideia desse artigo é pesquisar bibliograficamente os benefícios da aplicação da Metodologia de cooperação, Jogos Cooperativos, no ambiente escolar, buscando compreender como isso afeta positivamente os indivíduos envolvidos e a sociedade, em âmbito local e global. A pesquisa será baseada em analisar os Jogos Cooperativos de uma forma profunda, observando como pode ele atuar dentro de um ambiente educacional como uma resposta à necessidade mundial de transformar nosso modelo de vida atual.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos Cooperativos. Ambiente escolar. Benefícios. Cooperação. Transformação.

### ABSTRACT

The idea of this article is Bibliographically research the benefits of implementing cooperation Methodology, Cooperative Games, at school, trying to understand how it positively affects the individuals involved and to society, locally and globally. The research will be based on analyzing the Cooperative Games in a profound way, watching how he can work within an educational environment as a response to global need to transform our current life style.

**KEYWORDS:** Cooperative games. School environment. Benefits. Cooperation. Transformation.

## 1.MOTIVAÇÃO

A sociedade moderna vem vivendo um processo gradativo de cada vez mais estruturas sociais extremamente competitivas, que alimentam dentro do indivíduo social o sentimento de competição necessário para o desenvolver do atual sistema econômico, cada vez mais direcionado para o consumo e para a realização individual, atuando através de seu poder SOBRE alguém para alcançar seus objetivos. O autor Paulo Freire (1967, p. 48), em seu livro “Educação como prática da liberdade”, explicita o formato da sociedade moderna baseada na economia, quando diz:

Sociedade, crescente-se, com o centro de decisão de sua economia fora dela. Economia, por isso mesmo, comandada por um mercado externo. Exportadora de matérias-primas. Crescendo para fora. Predatória. Sociedade reflexa na sua economia. Reflexa na sua cultura. Por isso alienada. Objeto e não sujeito de si mesma. Sem povo. Antidualogal, dificultando a mobilidade social vertical ascendente. Sem vida urbana ou com precária vida urbana. Com alarmantes índices de analfabetismo, ainda hoje persistentes. Atrasada. Comandada por uma elite superposta a seu mundo, ao invés de com ele integrada.

Assim, podemos observar que a forma como a sociedade se organiza influencia diretamente na relação social do indivíduo com o meio, o que significa que hoje em dia somos influenciados por ações competitivas e predatórias. E esse tipo de relação social também vem atuando fortemente dentro de escolas e ambientes educacionais, tanto na relação existente entre professor x aluno x escola x direção, mas também devido às demandas exigidas pelo alto grau de competição existente dentro de nossa sociedade atual, que maximizam os estímulos competitivos e segregativos no ambiente escolar. Observando o atual cenário mundial, podemos concluir a necessidade existente em buscarmos alternativas para diminuir os impactos e danos causados pela sociedade moderna, ambiental e humanamente falando, já que, baseados nas ideias de Freire, estamos em ritmo acelerado de exploração, consumo e competição. Pensando na urgência necessária para essa transição, as escolas e os ambientes educacionais aparecem como potenciais agentes para formar cidadãos mais humanos, conscientes e integrados. Durante essa pesquisa iremos entender como a ferramenta de Jogos Cooperativos pode ser utilizada como instrumento da cooperação dentro das escolas e observar quais as possibilidades criadas através dessa aplicação. Os Jogos Cooperativos são práticas divertidas que possuem um desafio que só pode ser alcançado coletivamente e que estimulam o desenvolvimento humano e cooperativo das pessoas. Sendo assim a ideia desse artigo é analisar quais seriam os benefícios sociais existentes para a comunidade quando olhamos pro ambiente educacional através de uma ótica de cooperação e colaboratividade,

observando como os Jogos Cooperativos podem ser uma ferramenta valiosa de transformação social.

## 2. OBJETIVO E METODOLOGIA

O objetivo geral da pesquisa é analisar a pedagogia dos Jogos Cooperativos no ambiente escolar e seus benefícios para os indivíduos e para a sociedade. Com isso iremos entender melhor a relação da Competição x Cooperação na comunidade e nas escolas, a relevância de práticas cooperativas voltadas para construção do caráter e da autoestima, além de observar como a cooperação nas escolas pode influenciar no desenvolvimento pessoal dos alunos. A proposta é estudar como os Jogos Cooperativos podem ser um elemento de transformação da sociedade quando aplicado em ambientes escolares, analisando como podemos exercitar a convivência através dessas práticas e estudar o potencial do estímulo do trabalho em conjunto, discorrendo sobre a absorção de valores cooperativos e harmonização do grupo para o desenvolvimento das atividades escolares.

A ideia do artigo é pesquisar bibliograficamente os benefícios sociais que a utilização da metodologia Jogos Cooperativos pode trazer para a sociedade ao ser aplicada em ambientes escolares e evidenciar o poder desses processos e como ele pode ser benéfico para os indivíduos e para a sociedade em geral. Durante a pesquisa me apoiarei principalmente em dois autores: Paulo Freire e o pedagogo Fábio Otuzi Brotto, utilizando das pesquisas de Freire no livro “Educação como prática da Liberdade” para observar o cenário educacional em geral, e de Brotto para elucidar a metodologia, através da leitura de “Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como exercício de convivência”. A pesquisa acontecerá baseada na relação de três pontos principais: os **Jogos Cooperativos**, o **Ambiente Escolar** e a **Transformação Social**.

## 3. JUSTIFICATIVA

A importância de olharmos para a necessidade de inverter a lógica de competição presente na maioria dos ambientes escolares se dá pela urgência de transformação da concepção atual da sociedade moderna baseada na transição de poder SOBRE os outros em Poder COM os outros, de forma a maximizar o desenvolvimento humano e global. De acordo com Paulo Freire, devido às alterações econômicas vividas no último século e ao seu modelo predatório, a sociedade moderna “rachou” e vem passando por um período que ele denomina de “Trânsito”. Freire acredita que a educação pode ser fundamental para esse Trânsito acontecer de forma natural e humana, além de fazer com que isso aconteça de forma rápida. Como podemos observar quando ele diz (1967, p. 47): “A educação, por isso, na fase de trânsito que vivíamos, se fazia uma tarefa altamente importante. A sua força decorreria sobretudo da capacidade que tivéssemos de nos incorporarmos ao dinamismo da época do trânsito.”

Partindo da ideia de que os ambientes escolares são agentes potenciais na formação de cidadãos, pode-se observar que, em geral, a maioria utiliza de metodologias engessadas e conservadoras, além de estimularem a competição como forma de motivar os alunos a alcançarem seus objetivos. Sendo assim, grande parte dos ambientes escolares atuais estimula a formação e o desenvolvimento humano das crianças e jovens com base em competitividade e preparando-os para um mercado de extrema competição, alimentando ainda mais a força do sistema econômico vigente, que explora os recursos naturais e os sobrepõe às necessidades humanas. A partir dessa concepção da atuação da escola na formação do aluno como cidadão e ser humano, é visível a necessidade de buscar alternativas para os métodos convencionais através de metodologias de aplicação baseadas na cooperação e na colaboração, que potencializariam os alunos a viver de forma mais consciente dentro e fora do ambiente escolar. Como evidencia Freire(1967, p.106):

O que teríamos de fazer, uma sociedade em transição como a nossa, inserida no processo de democratização fundamental, com o povo em grande parte emergindo, era tentar uma educação que fosse capaz de colaborar com ele na indispensável organização reflexiva de seu pensamento. Educação que lhe pusesse à disposição meios com os quais fosse capaz de superar a captação mágica ou ingênua de sua realidade, por uma predominantemente crítica. Isto significava então colaborar com ele, o povo, para que assumisse posições cada vez mais identificadas com o clima dinâmico da fase de transição. Posições integradas com as exigências da Democratização fundamental, por isso mesmo, combatendo a inexperiência democrática.

O autor acrescenta a forma que ele acredita ser ideal para realizar essa educação mais humana, ativa e transformadora diante dos seguintes passos:

- a) num método ativo, dialogal, crítico e criticizador;
- b) na modificação do conteúdo programático da educação;
- c) no uso de técnicas como a da Redução e da Codificação.

Partindo dessa percepção criada pelo autor, observo que o jogo cooperativo aparece como uma ferramenta em potencial para realizar essa transição, e que já vem sendo usada em diversas escolas e lugares do mundo inteiro como ferramenta para o exercício da convivência e para empoderar envolvidos para atuar em cooperação. E a questão que vale refletir é sobre o que vem sendo passado dentro do ambiente escolar para os alunos, tendo em vista a importância dessas instituições na formação individual e de visão de mundo, uma vez que os jogos, as brincadeiras e o conhecimento em sua maioria, são passados de uma forma competitiva e segregadora, que difere da necessidade atual da sociedade moderna.

## **4. JOGOS COOPERATIVOS, AMBIENTE ESCOLAR E TRANSFORMAÇÃO SOCIAL**

### **4.1 Competição x Cooperação**

Hoje em dia, em diversos lugares do mundo, pessoas de diferentes nações e culturas estão reconhecendo uma necessidade urgente de transformação de nosso estilo de vida competitivo para um modo de vida mais colaborativo. Observaremos então a relação e os paradigmas existentes entre a competição e a cooperação e como isso pode influenciar um ambiente escolar, e em consequência, a sociedade. De acordo com Soler (2002, p. 23) a definição de cooperação e competição é:

[Processo cooperativo] é um processo em que os objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os resultados são benéficos para todos.

[Processo Competitivo] é um processo em que os objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são individualistas e somente alguns se beneficiam dos resultados.

Baseado nesse entendimento de competição e cooperação definidas por Fabio Brotto, podemos observar como a competição está presente nos ambientes escolares influenciando na formação do caráter, autoestima e desenvolvimento pessoal dos alunos, fatores de grande importância no desenvolver da formação humana. Devido a esse modelo social atual, vemos constantemente muitas das instituições de ensino estimularem a competição excessiva devido sua relação com os processos seletivos existentes no e na inserção no mercado de trabalho. Porém não podemos esquecer que os métodos de alta competição aplicados nesses ambientes não são a única forma de motivar as crianças e os jovens, já que a empatia, tolerância e a diversão, encontrados nos processos cooperativos também estão relacionadas ao rendimento desses alunos em relação ao mercado. Com a necessidade de mudarmos essa ótica competitiva existente na sociedade atual e na maioria dos ambientes escolares, podemos ressaltar a importância da presença da cooperação nas escolas, já que através dos jogos cooperativos podemos estimular a interação humana com os outros, necessária para o desenvolvimento da autoestima, da confiança e da personalidade, elementos fundamentais para o bem estar mental e físico de qualquer faixa etária. Vemos também que através da cooperação podemos quebrar preconceitos de padrões e estigmas sociais, normalmente encontrados nas escolas, através do diálogo e da ludicidade proposta por metodologias cooperativas.

Sendo assim, me parece mais adequado e necessário a implementação de práticas cooperativas e de colaboração em ambientes escolares, devido a uma necessidade global de cooperação de uma sociedade que por milhares de anos vem condicionando à competição de maneira desenfreada. Os recursos naturais e o bem estar comum passam por um momento de forte instabilidade, o que vem gerando uma necessidade coletiva de colaboração para preservar nossas comunidades em geral. No ambiente escolar podemos ver essa necessidade cada vez mais presente, já que o crescimento do número de casos de Bullying, depressão, ansiedade e desconforto gerados pelo modelo extremamente competitivo que diversas instituições implementam, é alarmante.

A partir dessas reflexões, a cooperação aparece com uma possível alternativa para substituir o alto grau competitivo e para aprimorar a convivência e a partir daí tornar as crianças e os adolescentes cidadãos mais conscientes e cooperativos, no ambiente escolar, mas também dentro de sua família, amigos e comunidade.

### **4.2 Jogos Cooperativos, o que é?**

De acordo com Fábio Brotto, precursor do desenvolvimento da ferramenta de Jogos Cooperativos no Brasil (2013, p.61) a metodologia surgiu justamente de uma preocupação com a excessiva valorização da competição na sociedade moderna atual, atribuída culturalmente por instituições de educação e de influência social. A partir dessa necessidade surgiram os Jogos Cooperativos, que tem como intuito praticar o exercício da Convivência, em sua definição mais ampla, de forma divertida. Os Jogos são baseados em atividades lúdicas, onde existe um desafio que só pode ser superado coletivamente através do foco em um objetivo comum, onde todos são necessários para alcançar o resultado final. São divertidos e estimulam uma reflexão sobre a importância e a satisfação de fazer junto e reconhecer no outro a diversidade fundamental para um bem estar comum, alcançado através da diversidade, da inteligência coletiva e da cooperação. Brotto (1997b) os define da seguinte maneira:

Os **Jogos Cooperativos** são jogos com uma estrutura alternativa onde os participantes **jogam COM o outro**, e não contra o outro. Joga-se para superar desafios e não para derrotar os outros; joga-se para se gostar do jogo e pelo prazer de jogar. São jogos onde o esforço cooperativo é necessário para se atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos.

De acordo com Brotto, existe uma relação direta entre a forma como se joga e a forma como se vive, já que, segundo ele, manifestamos durante os jogos características individuais presentes em cada personalidade e trabalhamos direta, indireta e profundamente o Exercício da Convivência, podendo experimentar de forma divertida uma reflexão em direção a uma forma de se viver mais consciente, respeitosa e cooperativa. Fábio Brotto apresenta em seu livro (2013, p. 29-30) a “Arquitetura do Jogo – Vida” que segundo ele, “Permite olhar o Jogo e a Vida como um campo de exercício das potencialidades humanas, pessoais e coletivas, na perspectiva de solucionar problemas, harmonizar conflitos, superar crises e alcançar objetivos”.

A tabela segue abaixo:

ARQUITETURA	JOGO – VIDA
<b>Visão</b>	Meta-Concepções e Valores Essenciais que orientam e dão sentido-significado. Filosofia, ética, visão de mundo e co- existência humana.
<b>Objetivos</b>	Alcançar objetivos, solucionar problemas e harmonizar conflitos.
<b>Regras</b>	Como uma referencia flexível (implícita ou explícita) para iniciar e sustentar dinamicamente as ações e relações. Normas, leis, convenções.
<b>Contexto</b>	Acontece no aqui-e-agora, como uma síntese do passado-presente-futuro. É o campo de jogo, o ambiente da vida.
<b>Participação</b>	Interação plena e interdependente de todas as dimensões do ser humano: Física-emocional-mental-espiritual, presentes no âmbito pessoal, interpessoal e grupal.
<b>Comunicação</b>	Diálogo buscando a compreensão ampliada e a ação correta em um dado momento e para cada situação.
<b>Estratégias</b>	Organização, planejamento e definição de ações. A Tática do Jogo
<b>Clima</b>	O “astral”, o “espírito”, A “energia” presente no momento. Algo sutil e que faz a diferença.
<b>Resultados</b>	Marcos e indicadores para balizar o processo de continuo aperfeiçoamento. Muito além do ganhar e do perder.
<b>Celebração</b>	Instante para comemorar as realizações e renovar a aspiração de continuar Jogando-Vivendo.

Fig. 1 –Arquitetura do Jogo-Vida (BROTTO,2013)

A relação do Jogo com a Vida se torna evidente através dessa arquitetura de Brotto, demonstrando como a partir de um direcionamento do objetivo de um Jogo podemos alcançar resultados diretos em nossa vida. Observando a tabela acima, vemos a relevância de toda a Arquitetura quando pensamos na ideia do jogo como agente para um mundo melhor. Porém, três pontos contidos na tabela acima me chamam a atenção, devido à sua estreita relação com os ambientes educacionais, podendo influenciar positivamente nesse campo: a Visão, a Participação e a Comunicação. Essas questões da relação Jogo-Vida me parecem essenciais para as escolas e as intuições de ensino contemporâneas, observando que hoje em dia podemos ver a maioria dos ambientes educacionais carente de maior Participação, Comunicação e principalmente Visão de Mundo, que condicionaria uma construção de um “mundo ideal”. Vale ressaltar o olhar de Brotto para a Participação e a Comunicação

dentro de sua Arquitetura, explorando pontos que fogem do padrão convencional, com propostas de possibilitar um desenvolvimento humano e integral dos seres humanos envolvidos.

Outro aspecto fundamental do Jogo Cooperativo é o momento de reflexão existente após cada prática, proporcionando uma identificação dos valores assimilados e das experiências do jogo. Nesse momento os jogadores podem degustar da experiência de vencer junto e compartilhar o que vivenciaram e aprenderam, estimulando a consciência do grupo através da inteligência coletiva, além de exercitar a convivência de forma divertida. Dessa forma os envolvidos acessam diversos valores referentes a autoestima, igualdade, autonomia, confiança, solidariedade, motivação, entre outros. Esse ciclo realizado durante o Jogo, de acordo com Brotto (1999, p.20) chama-se “ciclo de Ensinagem”, determinado da seguinte maneira:

### **ESTRUTURA DO JOGO:VIVÊNCIA – REFLEXÃO – TRANSFORMAÇÃO**

**Vivência:** Incentivando e valorizando a inclusão de todos, respeitando as diferentes possibilidades de participação.

**Reflexão:** Criando um clima de cumplicidade entre os participantes, incentivando-os a refletirem 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.

Desta forma podemos observar como é a estruturação dos Jogos Cooperativos perante a sua aplicação e perceber a profundidade existente nos processos do Jogo e sua relação com a vida. De acordo com Soler(2002, p. 27),o ciclo de ensinagem nos auxilia a dizer que o ciclo do Jogo Cooperativo é assim dividido:

### **Ação – Reflexão – Ação Melhorada**

A partir dessa divisão realizada por Soler, podemos observar como o jogo pode estar relacionado com ações mais conscientes dos envolvidos, já que segundo ele, temos de viver o jogo, depois refletir sobre ele, para recomeçar de forma sempre nova/melhorada. Essa divisão relacionada com a Arquitetura do Jogo – Vida demonstra o potencial transformador e empoderador que é vivenciar um jogo cooperativo, caracterizando o Jogo como um elemento de aprendizagem prática e compartilhada, além de uma ferramenta de transformação real da convivência do indivíduo com o outro e com a sociedade.

Além de possibilitar um olhar mais cooperativo para os envolvidos, de acordo com Brotto, por meio do jogo podemos acessar e incentivar o desenvolvimento humano em diferentes dimensões e com diferentes possibilidades. Brotto evidencia, em seu livro “Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como exercício de convivência”, uma gama de possibilidades apresentadas por Friedmann(1996,p.66 apud BROTTTO, 1999), baseados nos estudos de Piaget(1971), que vão ao encontro da ideia do desenvolvimento humano proposta pelos jogos, que são: Desenvolvimento da Linguagem, Desenvolvimento Cognitivo, Desenvolvimento Afetivo, Desenvolvimento Físico- motor e Desenvolvimento Moral.

A partir dessa compreensão passada por Brotto, fica evidente a relação existente entre a aplicação de Jogos Cooperativos como exercício de convivência e o ambiente escolar, já que com ele pode-se estimular diversos aspectos fundamentais para o desenvolvimento humano, a partir de atividades compartilhadas, divertidas e respeitadas, possibilitando uma transição socialmente necessária, do Poder Sobre para o Poder Com.

Dentro do universo dos Jogos Cooperativos, existe uma atenção especial com a questão do diálogo e da comunicação, devido à sua importância para as relações humanas e para a sociedade. Paulo Freire (1967, p. 107) ressalta o seu entendimento de diálogo baseado em Jaspers, quando diz:

E que é o diálogo? É uma relação horizontal de A com B. Nasce de uma matriz crítica e gera criticidade (Jaspers). Nutre-se do amor, da humildade, da esperança, da fé, da confiança. Por isso, só o diálogo comunica. E quando os dois polos do diálogo se ligam assim, com amor, com esperança, com fé um no outro, se fazem críticos na busca de algo. Instala-se, então, uma relação de simpatia entre ambos. Só aí há comunicação.

Podemos observar que o diálogo dentro dos Jogos Cooperativos existe de maneira estritamente ligada às concepções de Freire sobre a comunicação, já que é aplicado através de métodos baseados em escuta ativa, empatia e respeito. Dessa forma podemos observar que o jogo cooperativo, utilizando dessas ferramentas de

diálogo, pode fomentar através da comunicação baseada na igualdade, valores de amor, esperança, fé e confiança proporcionados por uma reflexão gerada através do Jogo.

Os Jogos Cooperativos são baseados na cooperação, porém para facilitar a sua inclusão em escolas, grupos e pessoas que não estão acostumados, podem-se realizar processos gradativos com mudanças sutis em regras básicas de jogos já conhecidos, além de utilizar de jogos semi-cooperativos para cativar os alunos e melhorar a aprendizagem, o interesse e o prazer de todos. Como podemos observar na tabela abaixo modificada por Brotto, existem alguns tipos de jogos:

<b>Jogos cooperativos sem perdedores</b>	São os jogos plenamente cooperativos, pois todos jogam junto e não há perdedores.
<b>Jogos Cooperativos de Resultado Coletivo</b>	Existe a divisão em duas ou mais equipes, mas o objetivo do jogo só é alcançado com todos jogando juntos.
<b>Jogos Cooperativos de Inversão</b>	Envolvem equipes, mas os jogadores trocam de equipe a todo instante, dificultando reconhecer vencedores e perdedores.
<b>Jogos Semi-Cooperativos</b>	Visam estimular a participação daqueles que normalmente não participam de um jogo devido a uma menor habilidade, criando regras para a participação desses.

Fig. 2 – Tipos de Jogos (Brotto)

É importante ressaltar que o jogo cooperativo não vem para excluir a competição em todo seu aspecto, como demonstrado nos quadros acima. A cooperação vem como alternativa a uma competição que foi levada a níveis extremos e que estimula consequências sérias em nossa sociedade como um todo. A competição atua na cooperação como estímulo coletivo a realizar um desafio que demanda a participação geral, mas que não deixa de fazer parte de um processo competitivo na sua essência. Segundo Fábio Brotto, ao jogarem motivados e exercitar a reflexão criativa, a comunicação sincera e a tomada de decisão por consenso, as crianças, os jovens e os educadores podem intervir positivamente na vida pessoal e na transformação social da comunidade onde vivem.

Após essa reflexão sobre o que são Jogos cooperativos, não podemos deixar de relacioná-los com o ambiente educacional de forma um pouco mais profunda. Segundo Orlick (apud BROTTTO, 1997a), nós não ensinamos nossos jovens e crianças a terem prazer em buscar o conhecimento e sim a se esforçarem a conseguir notas altas. É justamente para alterar esse ponto de vista, que os Jogos Cooperativos podem ser uma ferramenta que atue para mudar essa concepção altamente competitiva no ambiente escolar para uma ideia de colaboração, que proporciona o aprimoramento das relações humanas e potencializa o aprendizado. Assim podemos observar a importância da aplicabilidade dos Jogos Cooperativos dentro de um ambiente escolar, podendo atuar como um elemento integrativo que possibilita aos alunos um aprendizado integral e dinâmico estimulado por processos compartilhados de inteligência coletiva e assim também atuar como um elemento de Transformação da Sociedade.

#### 4.3 Os ambientes escolares

Desde o momento em que nossa sociedade estabeleceu os métodos de ensino tradicionais (representados por um sistema seletivo altamente competitivo), formamos cidadãos prontos para a alta competitividade existente em nosso mercado de trabalho atual. Como dito anteriormente através da reflexão da leitura de Paulo Freire, graças ao avanço do capitalismo e ao progresso necessário para a manutenção de nosso sistema econômico, a educação de crianças e jovens foi baseada em conteúdos pré-selecionados e métodos de ensino rígidos e conservadores com um intuito de capacitar os alunos para ingressar em um mercado avassalador, onde os fracos não têm vez. Dessa forma, o Ser Humano aumentou seu senso individual, baseado na premissa de consumo, bem estar econômico e propriedades privadas, aplicados em uma lógica de sobrevivência imposta pela sociedade. Hoje em dia, com a escassez dos recursos naturais e a desigualdade

cada vez maior, podemos sentir na pele a urgência de uma nova forma de se relacionar com o outro e com o planeta.

Devido a essa necessidade, diversos autores trazem a importância da aplicabilidade de metodologias dentro de um ambiente educacional que incluam, conscientizem, transformem e que possibilitem um desenvolvimento pessoal e humano para benefício da sociedade em geral. Paulo Freire deixa clara a necessidade de uma transição do modelo de educação atual para um modelo que caminhe para um desenvolvimento e participação ativa e integral do ser humano, para uma transformação social ativa. Como podemos observar quando ele diz: “E se já pensávamos em método ativo que fosse capaz de criticizar o homem através do debate de situações desafiadoras, postas diante do grupo, estas situações teriam de ser existenciais para os grupos. Fora disso, estaríamos repetindo os erros de uma educação alienada, por isso ininstrumental”(FREIRE, 1967, p.106).

Pensando nas características de Friedmann sobre as escolas, vemos que hoje em dia no Brasil e no mundo há uma predominância de ambientes educacionais que não praticam essas premissas que contribuem para a formação de um mundo melhor. Porém, por maior que seja esse número, cresce cada vez mais o percentual de escolas que pensam em ideais de cooperação, respeito e ensinagem compartilhada como metodologias de ensino, geradas por uma necessidade imediata de transição de modelos de vida. A partir daí observo como os jogos Cooperativos atendem à demanda necessária para se tornarem ambientes educacionais mais humanos e conscientes, graças à suas características lúdicas e divertidas que se encaixam com o cotidiano escolar e proporcionam para a criança e o jovem um lugar não só de aprender, mas de ensinar e se divertir.

Nossa sociedade vem jogando, brincando e vivendo de forma competitiva já faz muitos anos, e culturalmente somos estimulados a competir durante quase toda nossa infância. Com isso, cognitivamente, a maioria das pessoas relaciona os jogos e as brincadeiras competitivas a diversão e a motivação, e é assim também com as crianças e os jovens. Muitas vezes, as escolas, os grupos e os alunos envolvidos mostram certa rejeição a práticas cooperativas, relacionando-as com atividades chatas e sem sentido. Então, para a aplicação de uma prática cooperativa dentro de um ambiente escolar, na minha visão, são necessários dois elementos principais: o Educador e Aplicabilidade(regularidade).

O **educador** deve estar disposto a conhecer mais sobre si mesmo e sobre as pessoas. O processo cooperativo exige uma relação consciente de aprendizado baseado na Relação de Mestres Aprendizizes (onde todos são mestres e aprendizizes ao mesmo tempo), o que condiciona o educador a assumir um papel de focalizador, que direciona o foco para as questões e valores de cada jogo e cada aplicação cooperativa. É necessário desapegar de questões individuais de forma a não deixar o ego influenciar nos processos e acreditar que “o que é para ser vai ser”. Não é necessário ser perfeito para haver transformação. O educador/focalizador deve se preocupar com os campos físico, energético, emocional e mental dos envolvidos criando o “clima”, o “espírito” do jogo.

A **aplicabilidade** deve partir de um conceito do simples para o complexo. O Educador/Focalizador pode começar introduzindo jogos semi-cooperativos, ou estimulando jogos de contato e descontração, para conseguir acessar cada vez mais as camadas das turmas ou grupos. Para uma maior profundidade e conseqüentemente uma transformação social mais abrangente, é necessária uma **regularidade** essencial para alcançar objetivos maiores dentro das escolas. Geralmente a aplicação dos Jogos cooperativos acontece durante as aulas de Educação Física, mas ao meu entendimento, são amplamente funcionais se usadas antes das aulas, no recreio e também após as aulas, estimulando a cooperação de forma processual e diariamente.

Sendo assim, podemos observar como os cuidados com a questão do educador e da aplicabilidade são fundamentais para a aplicação dos Jogos nos ambientes escolares. Cuidando dessas questões e com a regularidade da aplicação, vemos o potencial que os jogos podem ter nas escolas, abrindo caminhos para a cooperação em larga escala, com potencial de transformar os indivíduos, as escolas, e a comunidade.

Ao pensar nos benefícios que os Jogos Cooperativos podem trazer à educação, me parece que podemos explorar muito mais de um ambiente educacional, para transformarmos um mundo em um lugar mais cooperativo, humano e respeitoso. Os caminhos criados pela cooperação em um ambiente educacional possibilitam ir mais fundo quando pensamos em um aprendizado baseado em ideias compartilhadas, transformação individual e coletiva, autonomia e diversão. O potencial lúdico, aliado com o aprendizado racional,



pode obter resultados incríveis, tanto no aspecto de desenvolvimento humano quanto em relação aos resultados acadêmicos. São diversos estudos e autores que acreditam em uma aprendizagem compartilhada, onde estimulamos a nossa relação de Mestres Aprendizes uns com os outros, podendo acessar conhecimentos em grupo que nunca alcançaríamos individualmente. A experiência contida no outro e a forma de olhar o mundo diferente, podem complementar e maximizar a inteligência de um indivíduo e vice-versa, possibilitando um crescimento mútuo que potencializa as capacidades individuais. É possível, viável e real a possibilidade de aprender e ensinar se divertindo, proporcionando para os envolvidos um dinamismo que cativa e explora as potencialidades de cada um e do grupo, saindo dos moldes convencionais, porém contemplando a demanda ainda existente no mercado de trabalho atual e do sistema seletivo educacional. Acredito que empoderando o aluno a ponto de ele fazer parte de todo seu processo de aprendizagem, de uma forma guiada por um educador, podemos ampliar os horizontes das crianças e dos jovens e estimular seu desenvolvimento cognitivo, fazendo com que o estudante tenha uma participação plena e presente. Sendo assim, podemos observar como uma aplicação regular dos Jogos Cooperativos pode abrir caminhos para uma cooperação mais profunda e consequentemente uma transformação social significativa, que traz benefícios para todos.

#### **4.4 Transformação social**

Analisando todos esses pontos estudados através dessa pesquisa bibliográfica, vejo como é grande o poder de transformação existente na ferramenta de Jogos Cooperativos quando aplicada no ambiente escolar e como ela pode abrir portas para um desenvolver coletivo dos alunos, mas também de Educadores, Funcionários, Escola e Comunidade. A transformação social acontece a partir da introdução dos Jogos Cooperativos nas intuições de ensino de maneira regular, onde os alunos e educadores exercitam sua convivência jogando e desenvolvem diversos aspectos de seu lado físico, espiritual, emocional e mental, estimulados através de um senso de cooperação. Após vivenciar o Jogo e assimilar suas reflexões, o indivíduo, direta ou indiretamente, começa a interiorizar esses valores e enxergar suas potencialidades, vivendo assim, mais cooperativamente e possibilitando um crescimento interno, alcançado por meio dos Jogos, da inclusão, da diversidade e do poder de fazer junto. Sendo assim, o indivíduo, empoderado por suas potencialidades e em contato com uma visão de mundo mais consciente, atua naturalmente em direção aos caminhos da cooperação. A ação melhorada que os Jogos Cooperativos propõem com sua aplicação é manifestada na vida e no cotidiano de cada indivíduo, cada um em suas proporções, mas é evidente o poder de transformação social dos Jogos, ao pensar na sua aplicação transdisciplinar e compartilhada, visando um mundo mais consciente e humano.

#### **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao observar o poder de transformação contido na proposta de aplicar os Jogos Cooperativos em ambientes escolares de forma regular, vejo a urgência e a necessidade de essas metodologias de Cooperação serem rapidamente introduzidas dentro de escolas, instituições de ensino formais e informais, incluindo universidades, para que uma transformação social em âmbito local e global aconteça. A gama de possibilidades que um ambiente— seja ele qual for — ao praticar a cooperação, possui, é algo imensurável. As transformações individuais, o desenvolvimento do lado humano, a motivação, a autoestima, a confiança e o empoderamento gerados por processos cooperativos, como os Jogos, podem trazer benefícios enormes para o indivíduo e para a comunidade, quando se trata de transformações sociais em direção a uma vida mais harmônica. Esse processo, quando realizado em ambientes educacionais, tem um potencial ainda maior, já que aplicado em crianças e jovens, podem estimular a formação de um cidadão mais consciente que atue para o desenvolvimento de sua comunidade. Ao fazer essa pesquisa, observo que a aplicação dos Jogos nas escolas pode ter benefícios incalculáveis e imprevisíveis quando pensamos no desenvolvimento do aluno de forma cooperativa e humana, aliado com sua presença constante no espaço e no ambiente de ensino. Como dito anteriormente, com o desenvolvimento de suas capacidades baseado na cooperação, o aluno naturalmente começa a se sentir mais parte da escola e de seu ambiente de aula, e consequentemente a intervir em questões cruciais para o desenvolvimento comum. Com os funcionários, diretores e educadores da mesma forma, já que necessariamente devem estar incluídos em todo processo para uma maior atuação dos processos cooperativos.

Todos esses benefícios são possíveis através da aplicação dos Jogos, que se dá de forma leve, lúdica e divertida. O envolvimento que essas práticas geram ao serem aplicadas regularmente possibilita uma entrega maior do aluno, na harmonização do ambiente escolar, na resolução de conflitos, no respeito e também na forma

da escola funcionar. Fica claro, a meu ver, que a prática da cooperação tem influência direta na construção do caráter e da autoestima dos envolvidos no processo cooperativo, principalmente quando falamos de crianças, jovens e ambientes escolares, pela sua influência direta no desenvolver dessas características. Além disso, ao dissolvermos a relação de extrema competição existente nas escolas através dos Jogos, também dissolvemos a distância existente entre os alunos, além de valorizar o respeito às diferenças e um senso de grupo. O Jogo Cooperativo por si só poderia harmonizar a maioria dos conflitos existentes hoje dentro das salas de aulas e escolas do Brasil e do mundo, graças ao vencer junto, ao diálogo horizontal e à cooperação criada ao vivenciar uma prática como essa. Sendo assim, a aplicação regular de Jogos Cooperativos em ambientes educacionais pode ser encarada como agente dessa sociedade em trânsito que busca inverter a lógica do *poder sobre* para o *poder com* e assim beneficiar o indivíduo e a sociedade.

## REFERÊNCIAS

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 4. ed. São Paulo: Palas Athena, 2013.

\_\_\_\_\_. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. São Paulo: Projeto Cooperação, 1999.

\_\_\_\_\_. **Jogos cooperativos**: se o importante é competir, o fundamental é Cooperar. São Paulo: Cepeusp, 1995 / Santos: Projeto Cooperação, 1997a (ed. renovada).

\_\_\_\_\_. **Jogos Cooperativos**. Para Jogar uns Com os outros e VenSer... Juntos!! Santos: Projeto Cooperação, 1997b. Disponível em: <http://www.projetocooperacao.com.br/publicacoes/jogos-cooperativos> Acesso em: 01 jun. 2016.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 1967.

SOLER, Reinaldo. Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.