



Prefeitura Municipal de Santos

ESTÂNCIA BALNEÁRIA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO PEDAGÓGICO

JOGOS COOPERATIVOS

(SE COMPETIR É IMPORTANTE, COOPERAR É ESSENCIAL)



EQUIPE INTERDISCIPLINAR

SANTOS

2005

Nenhum homem é uma ilha

“... E aprendi que se depende
De tanta e muita gente:
Toda pessoa sempre é marca
Das lições diárias de outras tantas pessoas
E é tão bonito quando a gente entende que a gente é tanta gente
onde quer que vá.
É tão bonito quando a gente sente
Que nunca está sozinho por mais que pense estar...”

(Gonzaguinha)

JOGOS COOPERATIVOS: EXERCITANDO A CONVIVÊNCIA

OBJETIVOS

a - GERAIS:

- ✓ Fornecer subsídios por meio de formação continuada para possibilitar que os profissionais de Educação possam conhecer e aplicar as técnicas de intervenção em Jogos Cooperativos.
- ✓ Desenvolver apreciação crítica acerca das principais teorias que as sustentam.

b - ESPECÍFICOS:

- ✓ Apresentar as teorias dos Jogos Cooperativos em uma perspectiva crítica.
- ✓ Propiciar a experiência e o manejo competente de “técnicas de intervenção”, contextualizando sua indicação e conduta.
- ✓ Enfatizar o sentido ético e social da prática da cooperação.

JOGOS COOPERATIVOS: EXERCITANDO A CONVIVÊNCIA

EMENTA

- ✓ A vivência dos aspectos ético, ecológico, lúdico e social da atividade grupal e suas relações com a expressão psicomotora criativa e funcional. Tentar, com muita criatividade, aprender a jogar uns com os outros, ao invés de uns contra os outros.

OBJETIVOS

- ✓ Vivenciar os Jogos Cooperativos como um processo facilitador da Convivência (viver-com-os-outros) e da Cooperação (trabalhar-com-os-outros).
- ✓ Reconhecer a Pedagogia da Cooperação como uma aliada ao desenvolvimento da Psicomotricidade e da Sociomotricidade.
- ✓ Incentivar a prática da Cooperação no cotidiano escolar, familiar, profissional e social.

PROGRAMA

1) Competir ou Cooperar, qual a melhor jogada?

- a) Re-conhecer a Competição e a Cooperação como processos sociais e valores humanos presentes no modo de lidar com os “desafios” cotidianos.
- b) Perceber diferentes tipos de “condicionamento competitivo” que inibem nossas (im)possibilidades de conviver num mundo onde todos podem “VenSer”.

2) Se o importante é competir, o fundamental é cooperar.

- a) Reconhecer o Jogo como um excelente veículo de transformação Pessoal e Grupal.
- b) Compartilhar a teoria e a prática dos Jogos Cooperativos como um “Exercício de Com-Vivência”, estimulando:
 - 1) Auto-estima e confiança mútua; criatividade e comunicação aberta.
 - 2) Liderança compartilhada e co-responsabilidade; Bom humor e alegria.
 - 3) Respeito e integração das diferenças.
 - 4) Trabalho em grupo e autonomia.
 - 5) Vivenciar a aplicação de Jogos Cooperativos no desenvolvimento da Psicomotricidade e da Sociomotricidade.

3) Para sair de forma e transbordar a fôrma...

- a) Participar do processo de criação cooperativa, *re-creando*:
 - 1) Barreiras em pontes, limites em fronteiras.
 - 2) Conflitos em soluções, individualismos em parcerias.
 - 3) Alegria, entusiasmo e amor em mais e mais alegria, entusiasmo e amor...
 - 4) Criar jogos, eventos e outras atividades cooperativas, como uma oportunidade para sintetizar a experiência e o conhecimento compartilhados, durante os módulos anteriores.

4) Plano de Pousio.

- a) Dialogar sobre possibilidades e (im)possibilidades de integração dos jogos cooperativos no cotidiano pessoal e profissional.
- b) Tecer uma “Rede de Cooperação” para dar sustentabilidade e continuidades às diferentes intenções e ações de Cooperação, despertadas em cada participante.

MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

A dinâmica de trabalho é, essencialmente, transdisciplinar, considerando o processo de “ENSINAGEM” como um ciclo permanente de com-vivência, tomada de Consciência e transformação, apoiado em:

- ✓ Jogos Cooperativos.
- ✓ Danças Circulares Sagradas.
- ✓ Arte Educação.
- ✓ Dinâmicas de Grupo.
- ✓ Diálogos e sínteses teóricas compartilhadas.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

Serão discutidos em reuniões, os critérios, por meio de apreciações.

- ✓ Participação nas atividades.
- ✓ Auto-mútua avaliação.
- ✓ Produção pessoal de uma síntese da aprendizagem.

BIBLIOGRAFIA:

ASSMANN, Hugo / **SUNG**, Jung Mo. Petrópolis: Vozes, 2000.

BOULCH, Le. Educação Psicomotora. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

BROTTO, Fábio Otuzi. Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é Cooperar. São Paulo : Cepeusp, 1995 / Santos : Projeto Cooperação, 1997 (ed. renovada).

_____. Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos :

Projeto Cooperação, 2001.

BROWN, Guillermo. Jogos cooperativos: teoria e prática. São Leopoldo : Sinodal, 1994.

CAPRA, Fritjof. O ponto de mutação. São Paulo : Cultrix, 1982.

COSTE, Jean-Claude. A Psicomotricidade. Rio de Janeiro: Guanabara/Koogan, 1992.

DREW, Naomi. A Paz Também se Aprende. São Paulo: Gaia, 1990.

FONSECA, Vitor da / **MENDES**, Nelson. Escola, escola, quem és tu? Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

NICOLESCU, Basareb. O manifesto da transdisciplinaridade. São Paulo : Triom, 1999.

ORLICK, Terry. Vencendo a competição. São Paulo : Círculo do Livro, 1989.

SARAYDARIAN, Torkon. A psicologia da cooperação e consciência grupal. São Paulo :Aquariana, 1990.

SOLER, Reinaldo, Jogos Cooperativos. Rio de Janeiro: Editora SPRINT, 2002.
_____. Jogos Cooperativos Para Educação Infantil, Rio de Janeiro: Editora SPRINT, 2003.
_____. Brincando e Aprendendo com os Jogos Cooperativos. Rio de Janeiro: Editora SPRINT, 2005.

INTRODUÇÃO



“Feliz aquele que transfere o que sabe e aprende o que ensina”.

(Cora Coralina)

Caro professor:

Este trabalho sobre Jogos Cooperativos destina-se a todas as pessoas que ousam sonhar com um mundo para todos sem exceção. A idéia é facilitar a convivência e atingir objetivos educacionais, utilizando o poder lúdico dos Jogos Cooperativos.

Vamos dialogar sobre as diferentes dimensões que os Jogos Cooperativos alcançam, especialmente sobre as dimensões filosófica, antropológica, sociológica, psicológica, educacional e biológica. A área a que daremos mais atenção é a educacional, estabelecendo sempre uma ligação entre o jogo com objetivos os quais necessitamos trabalhar para facilitar a aprendizagem. Essa proposta surgiu devido à necessidade de estimular, exercitar e divulgar a proposta dos Jogos Cooperativos como uma prática re-educativa, capaz de modificar nosso condicionamento competitivo em alternativas cooperativas para conviver em grupo. A Cooperação é um tema muito discutido hoje em dia, e todas as pessoas interessadas já contam com vários meios para entrar em contato com esta proposta de mudança em nossa sociedade ocidental. Esse é apenas mais um que tem a pretensão de colaborar, humildemente com uma transformação efetiva da sociedade. Transformação só é possível quando a pessoa acredita ser necessário mudar e sempre num processo dinâmico de dentro para fora, pois sendo assim será construída e significativa. Sabemos também que esta transformação deve ser gradual, mas necessita ser iniciada de alguma forma, essa é apenas uma, que somada a outras investidas, nos dará, ao final, o poder de sonhar com um mundo mais justo e igualitário.

Este trabalho é destinado a todas as pessoas interessadas e a todas as idades também, pois os jogos cooperativos selecionados aqui, atendem a todas as faixas etárias, devendo apenas ser adaptado para as necessidades e energia do grupo que focaliza e joga.

A intenção aqui não é especializar ninguém, mas sim fazer com que um número cada vez maior de pessoas possa conhecer uma outra forma primeiro de jogar e depois de viver. Quanto mais jogar, tenho certeza de que ficará seduzido pela proposta dos Jogos Cooperativos, e levará essa idéia para todos os lugares, multiplicando felicidade. Lembrando também que felicidade não dá para curtir sozinho, pois só é real quando compartilhada com o maior número de pessoas possível.

O objetivo maior é fazer com que as pessoas joguem e percebam como são muito mais felizes quando jogam juntas, e não contra umas das outras, e também como perdemos tempo enxergando o outro como temível adversário e inimigo.

A Educação Física é, na sua essência, interdisciplinar, pode-se aproveitar o interesse das crianças por atividades físicas, já que estão na fase em que enxergam o mundo através do corpo para apresentar temas que elas ainda não conhecem. Durante os jogos, podemos ensinar e aprender noções de escrita e matemática, e partir do que a criança já conhece é sempre o melhor ponto de partida, pois, a partir daí podemos ir criando desequilíbrios, ou seja, ir gerando novos objetivos a serem alcançados, fazendo com que ela aprenda cada vez mais. As atividades físicas exercitam as habilidades necessárias para a criança atingir o estágio de prontidão, pois é a partir daí que alcançam o desenvolvimento motor necessário para a leitura e escrita. Através de jogos e demais atividades corporais, estimulamos as habilidades físicas e mentais imprescindíveis para a criança aprender a ler, escrever e entrar em contato com noções matemáticas.

Os jogos são extremamente simples não necessitando de materiais caros, espaços especiais e muito menos de muita especialização na área de Educação Física, basta à pessoa se interessar e já poderá sair jogando e focalizando novos jogos.

Hoje já sabemos ser a competição assim como a cooperação ensinada e aprendida por meio de diversas formas de interação humana, o ser humano não é competitivo e sim ele está competitivo, dependerá então de nossas intenções como seres humanos criar um novo modelo, agora, cooperativo ou reforçar o modelo atual (competitivo). Uma pergunta é necessária: Quem está feliz com o modelo atual?

A missão de todos será a de tentar criar, promover e sustentar por meio de atividades lúdicas e possíveis a todos uma Pedagogia Cooperativa que contribua para a diminuição da agressividade e a celebração de uma verdadeira cultura da paz, primeiro nas Escolas e, depois, no mundo.

Definições e características



Definições e características

“Você não pode ensinar nada a um homem; você pode apenas ajudá-lo a encontrar a resposta dentro dele mesmo”.

(Galileu Galilei)

1. Definindo:

Existem muitas definições para cooperação e competição. Como as descritas por Brotto, (1999):

- 🕒 **Cooperação:** é um processo de interação social, cujos objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos para todos.
- 🕒 **Competição:** é um processo de interação social, cujos objetivos são mutuamente exclusivos, as ações são isoladas ou em oposição umas às outras, e os benefícios são concentrados somente para alguns.

A ANTROPÓLOGA MARGARET MEAD DEFINIU ASSIM:

- 🕒 **Competição:** ato de procurar ganhar o que outra pessoa está se esforçando para obter, ao mesmo tempo.
- 🕒 **Comportamento Individualista:** um ato em que o indivíduo se empenha para alcançar seu objetivo, sem se preocupar com os outros.
- 🕒 **Cooperação:** ato de trabalhar em conjunto com um único objetivo, se, e somente se, as outras com as quais ela estiver ligada conseguirem atingir seus objetivos.
- 🕒 **Rivalidade:** seu objetivo mais importante é conquistar outros ou garantir que não alcancem seu objetivo.

Para iniciar a conversa sobre origem dos Jogos Cooperativos, temos que voltar a milhares de anos atrás, quando membros de comunidades tribais se reuniam ao redor da fogueira para celebrar a vida. De lá para cá; muitas outras iniciativas foram feitas em direção à construção de propostas que nos levassem à convivência harmoniosa.

Nos anos 50 acontece o que chamamos de embrião dos Jogos Cooperativos, quando Ted Lentz, publica aquele que foi o precursor dos livros sobre Jogos Cooperativos, intitulado *Para Todos: Manual de novos Jogos Cooperativos*¹, tendo como co-autora Ruth Cornelius, também uma educadora que sonhava com um mundo melhor.

Terry Orlick, canadense, doutor em psicologia, docente e pesquisador da Universidade de Ottawa, é a mais importante referência quando o assunto é jogos cooperativos. Muito do que se sabe hoje sobre Jogos Cooperativos deve-se a seu trabalho inovador. O seu trabalho é baseado na sociologia aplicada à Educação. Publicou em 1978, o livro intitulado *“Winning through cooperation”*,² que aqui no Brasil teve o título “Vencendo a competição”. Este serve de inspiração para muitas pesquisas sobre o tema. Orlick é a pessoa que introduziu os jogos cooperativos na Educação, com seu trabalho na Educação Infantil do Canadá.

Orlick possui um histórico competitivo, pois quando jovem dedicou-se intensamente às atividades esportivas, vencendo várias competições regionais e nacionais de ginástica no Canadá, hoje se dedica a disseminar a proposta da cooperação pelo mundo, talvez por ter vivenciado na própria pele, os efeitos da competição desmedida.

¹ Em Inglês *All together: A manual of Cooperative games*- co-authored by Ruth Cornelius.

² Em português *Vencendo a competição*.

No Brasil, Brotto introduziu os jogos cooperativos e criou junto com Gisela Sartori Franco, sua esposa em 1992, o Projeto cooperação – comunidade de serviços, dedicada à difusão dos jogos cooperativos e da ética da cooperação, por meio de oficinas, palestras, eventos, publicações e produção de materiais didáticos, tendo publicado em 1995, um livro que é o pioneiro na história dos jogos cooperativos no Brasil, “jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar”.

A intenção desse trabalho é fazer uma homenagem a todos que ajudaram a construir o ideal dos Jogos Cooperativos, por isso quem não foi citado aqui saiba que nunca será esquecido, pois contribuiu e contribui ainda muito para que o sonho se torne realidade.

“A cooperação, disse Hartmann, é a força unificadora mais positiva que agrupa uma variedade de indivíduos com interesses separados numa unidade coletiva”. (Orlick, 1989).

Passamos agora a falar das várias formas de se jogar, fazendo comparações para entender e clarear a nossa compreensão e não para falar que uma forma é boa e a outra ruim, pois só conhecendo as várias maneiras de se ver uma situação é que podemos decidir entre uma ou outra.

Terry Orlick (1989) dividiu os jogos cooperativos em diferentes categorias, pois sempre é necessário adequar os jogos aos grupos que se propõem a jogar:

- a) **Jogos cooperativos sem perdedores:** todos os participantes formam um único grande time. São jogos plenamente cooperativos.
- b) **Jogos de resultado coletivo:** permitem a existência de duas ou mais equipes. Havendo um forte traço de cooperação dentro de cada equipe e entre as equipes, também. O principal objetivo é realizar metas comuns.
- c) **Jogos de inversão:** enfatizam a noção de interdependência, por meio da aproximação e troca de jogadores que começam em times diferentes. Os jogos de inversão se dividem em quatro tipos:
 - Ⓢ **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, handebol); assim que arremessar um lance livre (basquete).
 - Ⓢ Inversão do goleador: o jogador que marca o ponto passa para o outro time.
 - Ⓢ Inversão do placar: o ponto conseguido é marcado para o outro time.
 - Ⓢ Inversão total: tanto o jogador que fez o ponto, como o ponto conseguido passa para o outro time.
- d) **Jogos semi-cooperativos:** indicados para um início de trabalho com jogos cooperativos, especialmente com adolescentes num contexto de aprendizagem esportiva.

Oferece a oportunidade dos participantes jogarem em diferentes posições:

- Ⓢ Todos jogam: todos que querem jogar recebem o mesmo tempo de jogo.
- Ⓢ 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. (Pode-se utilizar também outros critérios, tais como, bola na trave, no aro ou tabela, um saque correto, etc).
- Ⓢ Todas as posições: todos passam pelas diferentes posições no jogo (goleiro, técnico, torcedor, dirigente, etc).
- Ⓢ Passe misto: a bola deve ser passada, alternadamente, entre meninos e meninas.
- Ⓢ Resultado misto: os pontos são convertidos, ora por uma menina, ora por um menino.

Podemos por meio dessas categorias, adequar o tipo de jogo que usaremos, pois é muito importante fazer com que as pessoas que jogam se sintam seguras e felizes, daí a importância de se iniciar gradativamente o trabalho, pois cada grupo tem suas próprias características, condições e ritmos, que devem sempre ser levados em consideração. Passar de uma forma para a outra pode demandar um certo tempo, é fundamental não desistir, o ideal é insistir sempre com aquilo que acreditamos.

A área que melhor estuda os efeitos que os Jogos Cooperativos causam é a Psicologia Social, pois é justamente esta área que estuda a interação social.

Aroldo Rodrigues, psicólogo brasileiro, define dizendo que a Psicologia Social é o estudo das "manifestações comportamentais suscitadas pela interação de uma pessoa com outras pessoas, ou pela mera expectativa de tal interação".

Segundo o autor, suas principais características, são:

- Ⓒ A percepção social;
- Ⓒ A comunicação; as atitudes;
- Ⓒ A mudança de atitudes;
- Ⓒ O processo de socialização;
- Ⓒ Os grupos sociais;
- Ⓒ Os papéis sociais.

2. Características dos Jogos Cooperativos

“São jogos que facilitam a aproximação e a aceitação e onde a ajuda entre os membros da equipe torna-se essencial para se alcançar o objetivo final”.

Podemos perceber duas maneiras possíveis de ver-e-viver o jogo, tanto na escola como em todos os momentos na vida.

Competir, omitir-se e Cooperar são possibilidades de agir e ser no mundo. Cabe escolhermos, e acabarmos com o mito que é a competição que nos faz evoluir.

Segundo Barreto (2000):

“Jogos cooperativos são dinâmicas de grupo que têm por objetivo, em primeiro lugar, despertar a consciência de cooperação, isto é, mostrar que a cooperação é uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais; em segundo lugar, promover efetivamente a cooperação entre as pessoas, na exata medida em que os jogos são, eles próprios, experiências cooperativas.”

3. Jogos Cooperativos: Afinal o que é isto?

No jogo cooperativo, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, um solidário, e não mais como o temível adversário. A pessoa quando joga aprende a se colocar no lugar do outro, priorizando sempre os interesses coletivos.

São jogos para unir pessoas, e reforçar a confiança em si mesmo e nos outros que jogam. As pessoas podem participar autenticamente, pois ganhar ou perder são apenas referências para um contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo.

Os jogos cooperativos resultam numa vontade de continuar jogando, e aceitar todos como são verdadeiramente, pois as pessoas estão mais livres para se divertir.

Jogar cooperativamente é re-aprender a conviver consigo mesmo e com as outras pessoas.

O jogo cooperativo serve para nos libertar da competição, seu objetivo maior é a participação de todos por uma meta comum. A agressão física é totalmente eliminada, cada participante estabelece seu próprio ritmo, todos se enxergam como importantes e necessários dentro do grupo. Aumentando a confiança e auto – estima

Tentamos superar desafios ou obstáculos, sempre com alegria e motivação.

Os padrões de comportamentos fluem dos valores que adquirimos enquanto brincamos e jogamos durante a nossa infância, então o modelo a que estamos expostos resultará no modelo que seguiremos no jogo e fora dele.

Se hoje em dia ainda não enxergamos muitos atos de cooperação significa que as crianças não estão sendo criadas num ambiente que lhes proporcione aprender por meio de experiências que as sensibilizem para a cooperação.

Orlick (1989) define de forma magistral o que é cooperar:

“A cooperação exige confiança porque, quando alguém escolhe cooperar, conscientemente coloca seu destino parcialmente nas mãos de outros.”

Os Jogos Cooperativos são essencialmente divertidos, pois o riso prende a atenção de todos, e assim acontece o envolvimento de corpo e alma.

São atividades que tentam por meio dos jogos, diminuir as manifestações de agressividade, promovendo boas atitudes, tais como: sensibilização, amizade, cooperação e solidariedade, facilitando o encontro com os outros que jogam, predominando sempre os objetivos coletivos sobre os objetivos individuais.

A palavra chave para que possamos cooperar é confiar, ou seja, fiar juntos, já que a confiança é a matéria prima da cooperação.

Durante os Jogos Cooperativos você pode perceber com maior clareza, a beleza do jogo e explorar sem medo nem receio de ser excluído; desenvolver junto com todos suas habilidades pessoais e interpessoais. É através dos jogos também que enxergamos a nossa capacidade de conviver, e assim incentivamos a participação, a criatividade e a expressão pessoal de cada participante. Nesses jogos, competimos com os nossos próprios limites e habilidades e não mais contra os outros.

4. Os jogos cooperativos têm várias características libertadoras que são muito coerentes com o trabalho em grupo

- ☉ Libertam da competição: o objetivo é que todos participem para poder alcançar uma meta comum.
- ☉ Libertam da eliminação: o esboço do jogo cooperativo busca a integração de todos.
- ☉ Libertam para criar: criar é construir e, para construir, a colaboração de todos é fundamental. As regras são flexíveis, e os participantes podem contribuir para mudar o jogo.
- ☉ Libertam da agressão física: certamente gastamos energia na atividade física, mas se promovemos a agressão física contra o outro, estamos aceitando um comportamento destrutivo e desumanizante, o jogo cooperativo propõe o contrário.

5. A quem deve atender os jogos descritos aqui?

- ☉ A qualquer um que queira jogar.
- ☉ Professores.
- ☉ Treinadores.
- ☉ Recreacionistas.
- ☉ Profissionais da saúde.

- Ⓢ Líderes religiosos.
- Ⓢ Líderes comunitários.
- Ⓢ Diretores de acampamentos.

Enfim, a todos que se disponham a jogar e serem felizes e compartilharem essa felicidade com todos.

6. Os jogos cooperativos favorecem algumas atitudes essenciais para o exercício da convivência

- Ⓢ Evitam situações de exclusão.
- Ⓢ Diminuem as chances de experiências negativas.
- Ⓢ Favorecem o desenvolvimento das habilidades motoras e capacidades físicas (Universo psicomotor) de forma prazerosa.
- Ⓢ Estimula um clima de alegria e descontração.
- Ⓢ Promove o respeito e a valorização pelo diferente.
- Ⓢ Ensina para além das regras e estruturas do jogo.

7. Existem alguns fatores que possibilitam a existência do jogo cooperativo. São eles:

- Ⓢ Enxergar o outro como um amigo em potencial;
- Ⓢ Alegria;
- Ⓢ Criatividade;
- Ⓢ Solidariedade;
- Ⓢ Confiança entre os participantes;
- Ⓢ Ser motivante;
- Ⓢ Possível para todos;
- Ⓢ Ninguém é excluído;
- Ⓢ Simplicidade.

8. Existe uma faixa etária pré-definida para participar dos jogos?

Uma das características dos Jogos Cooperativos, diferente do que muitos imaginam é justamente não ter uma faixa etária específica em cada jogo, mas, a possibilidade de que os jogos podem e devem ser adaptados ao grupo que joga. Então podemos dizer que o Jogo Cooperativo é para a criança muito pequena e também para adultos de todas as idades.

Aqui deixo claro que a idéia é criar um programa de Jogos Cooperativos, atendendo a todas as idades, da criança até o adulto de qualquer idade.

O facilitador/focalizador deverá na hora do planejamento das atividades observar a idade dos participantes, e, assim, adequar qualquer jogo ao grupo.

Uma coisa é certa, quanto mais jovem é o grupo menos competitivo ele é. A criança pequena é muito receptiva aos desafios cooperativos. Até os 04 ou 05 anos, elas não se interessam pelo resultado final, tudo que querem é a diversão que o jogo pode proporcionar.

9. A melhor premiação é a alegria

Existe coisa que reforça mais a competição entre as pessoas do que premiar apenas uma? Dar uma estrelinha ao aluno que mais se destacou? Colocar o nome de apenas um funcionário no quadro de funcionário padrão? Entregar um troféu ao primeiro colocado?

A melhor forma de premiar, quando o assunto é cooperação é mostrar como a alegria, o trabalho mútuo e a descontração transborda o ambiente, e que todos fazem parte disso.

Na grande maioria das vezes, o grupo está tão envolvido com os objetivos interdependentes que nem percebem que, ao final, o grande prêmio é na realidade conseguir jogar “com” o outro e “vencer juntos”.

Se prêmios são utilizados, devem ser dados a todos que jogam, aqui devemos esquecer o nosso condicionamento competitivo que insisti em premiar apenas alguns em detrimento de muitos.

A escola se utiliza muito da premiação para, na visão dela estimular a criança a aprender, e esquece que essa forma é excludente, e que sempre vai existir dentro deste modelo poucos vencedores e uma grande maioria de vencidos. Quando falamos em Escola para todos, falamos também em vencedores, pois todos que se esforçam para alcançar objetivos devem ser valorizados.

Quem sempre perde tem estímulo para continuar tentando?

É fundamental investir em uma auto-estima saudável, pois só assim estaremos favorecendo um melhor aprendizado.

Segundo Brotto (2001) nestes jogos, chamados cooperativos, é importante deixar claro para todos os participantes que:

- Ⓢ Não há seleção dos melhores porque cada um é vital para o jogo do momento.
- Ⓢ Não há primeiro nem último lugar porque o lugar que ocupamos é nosso lugar comum.
- Ⓢ Não há vencedores nem perdedores porque jogamos para ‘VenSer’, para vir a Ser quem somos plena e essencialmente.
- Ⓢ Não há adversários porque somos todos parceiros de uma mesma jornada.
- Ⓢ Não há troféus, medalhas ou outras recompensas porque já ganhamos tudo o que precisávamos ter... Para saber que a verdadeira conquista é poder continuar jogando uns com os outros, ao invés de uns contra os outros.

10. Sugestões de atividades cooperativas:

Há uma infinidade de atividades que podem e devem ser realizadas, a partir do tema: Jogos Cooperativos. Podemos citar algumas:

- Ⓢ Fazer um levantamento, a partir da opinião das pessoas, dos jogos e brincadeiras e esportes de que mais gostam.
- Ⓢ Propor a construção de um mural cooperativo, com fotos e desenhos realizados por eles (arte-cooperativa).
- Ⓢ Confeccionar se possível um jornal, com todas as boas notícias, palavras cruzadas, desenhos, poesias etc.
- Ⓢ Localizar no globo terrestre, países onde a forma de se viver seja mais cooperativa.
- Ⓢ Confeccionar, junto com todos o material a ser utilizado, explicando a eles a importância do trabalho em grupo.
- Ⓢ Criar junto com eles, um símbolo para cada grupo, hino, grito de paz etc.
- Ⓢ Assistir vídeos que passem mensagens positivas, e, ao final, refletir sobre essas mensagens.

- Ⓢ Proporcionar a eles acesso a livros que estimulem a formação de valores positivos.
- Ⓢ Apresentar os jogos cooperativos, e, a partir daí, estimular a criação e transformação de outros jogos (competitivos), tornando-os mais cooperativos.
- Ⓢ Utilizar a música e a dança, como forma de integrar e aproximar pessoas.
- Ⓢ Mostrar outras maneiras de se praticar o Esporte, tirando o caráter competitivo e mostrando que existem alternativas para se jogar.
- Ⓢ A atividade final poderá ser um grande festival de Jogos Cooperativos, envolvendo todas as pessoas.

Isso é um trabalho para muito tempo e muitas pessoas envolvidas também, e todos ao final serão vencedores. As pessoas participantes irão se divertir muito, elaborando, formando conceitos, tudo de uma forma lúdica e interdisciplinar, e no futuro com certeza teremos pessoas mais felizes, respeitando e valorizando as outras pessoas. E, assim, uma nova geração nascerá, mais cooperativa, ética e solidária.

11. Algumas idéias para diminuir a competição

- Ⓢ Evitar jogos que busquem a eliminação;
- Ⓢ Valorize mais o processo e menos o resultado final;
- Ⓢ Fuja de jogos individuais, valorize os jogos em grupo;
- Ⓢ Divida os times de forma criativa e não por ter mais ou menos habilidades;
- Ⓢ Proponha jogos competitivos e cooperativos para que o grupo possa perceber em qual deles se sente melhor;
- Ⓢ Permita que a liderança circule pelo grupo, todos devem em algum momento liderar;
- Ⓢ Abra espaço para que a intercomunicação de idéias aconteça;
- Ⓢ Pare o jogo sempre que for necessário para discutir com o grupo que joga.

Fazendo isso teremos uma grande chance de diminuir e humanizar a competição, estabelecendo laços fraternos entre os participantes, e dando, verdadeiramente, uma opção a ser escolhida.

12. Criando novos jogos

Se o jogo que conhecemos não nos leva à construção de um mundo melhor, então a alternativa é criar um jogo totalmente novo. Segundo Brown (1994), na criação devemos levar alguns fatores em conta:

- I. **Estabelecer o uso possível do jogo: para relaxar, um jogo quebra gelo, etc.**
- II. **Estabelecer o destinatário do jogo: crianças, jovens, adultos, grupos maiores ou grupos com necessidades especiais.**
- III. **Determinar se o jogo é para grupos pequenos, grandes e o local em que se pode jogá-lo (dentro de um salão, na rua, numa quadra etc).**

Quando se está satisfeito com a idéia, pode-se anotar os passos do jogo e experimentar para sentir se dão os resultados esperados.

Re-criar é muito importante e o facilitador deve estar sempre atento para remodelar, ressignificar, reconstruir, enfim transformar o jogo na perspectiva de melhorá-lo para todos.

Quais são as perguntas que podem ser feitas para ver se o novo jogo corresponde ao nosso objetivo:

- ☉ O jogo reflete bom humor? Permite que os participantes riem todos juntos? Reflete a idéia de que, às vezes, faz sentido fazer coisas que não têm sentido?
- ☉ O jogo estimula a cooperação? Os participantes podem jogar com os outros e não contra os outros? Pode-se ter prazer no jogo e não no resultado?
- ☉ O jogo é positivo? Anima os participantes a apoiarem-se? Há ausência de comentários críticos? Os participantes se sentem bem durante e depois do jogo?
- ☉ O jogo é participativo? Entusiasma todos a jogarem em vez de observarem? Os participantes se sentem mais unidos depois do jogo?
- ☉ O jogo permite que os participantes sejam criativos e espontâneos? Permite a recreação, a possibilidade de mudá-lo?
- ☉ Há igualdade de participantes no jogo? É um jogo em que o facilitador é também mais um jogador?
- ☉ Cada participante pode estabelecer seu próprio ritmo? O jogo evita projeções pessoais e facilita a participação coletiva?
- ☉ O jogo oferece um desafio? Tem espírito de aventura?
- ☉ O jogo leva em conta os participantes? Coloca ênfase no desenvolvimento ou no resultado?
- ☉ O jogo é divertido?

Eu acrescentaria mais uma pergunta:

“Os jogos têm a ver com uma nova visão de mundo?”

A parte mais fantástica é a criação, pois é onde o professor mostra toda a sua criatividade, e deve sempre também se preocupar com o atitudinal presente no jogo criado. Ele deve ter claro quais são seus objetivos quando utiliza um determinado jogo. Quais serão os valores, normas e atitudes transformados com o novo jogo. Na criação existem alguns passos que são muito importantes e que devem ser seguidos.

4. Qual é a proposta?

- ☉ Criar um jogo inédito.
- ☉ Colocar o jogo em prática.
- ☉ Avaliar os resultados.

Se o novo jogo atende a todas as perguntas, então já podemos dizer sem medo de errar que estamos diante de um jogo que estimula a cooperação, que tem o poder transformador de ajudar a nos tornarmos o tipo de pessoas que realmente gostaríamos de ser.

Lembrando que falamos aqui do jogo educacional, ou seja, aquele que está dentro da escola, e alguns cuidados são importantes. Sempre devemos lembrar um princípio fundamental que é o da participação, que também pode ser chamado de princípio da cooperação. Todos devem estar dentro do jogo do início ao fim.

Para completarmos o processo de criação precisamos responder a mais algumas perguntas

- ☉ O quê? Criaremos um jogo, uma dança ou outra atividade?
- ☉ Para quem? Quem jogará esse jogo? Crianças? Jovens? Adultos? Idosos?
- ☉ Para quê? Qual o intuito do jogo? Passatempo? Ensinar alguma coisa? Relaxar?
- ☉ Onde? Qual o local do jogo? Praia? Campo? Quadra de esportes?

- Ⓢ Quando? No horário da aula? Após a aula? De dia? De noite?
- Ⓢ Com quais recursos? Qual o material disponível? Do que precisarei?
- Ⓢ Regras? Quais serão as regras básicas do jogo? Preciso de regras? Quem decidirá as regras: Professor ou alunos?

Como vimos, o processo é simples, mas envolve estudo e dedicação, tornando-se viável para qualquer pessoa que se interessar em criar novos jogos. A criatividade deve ser exercitada, pois quanto mais *re-criarmos* mais estaremos desenvolvendo o nosso poder criativo.

Freire (1989) observa que por meio da transformação dos jogos as pessoas podem desenvolver sua criatividade, sua cognição e, principalmente, aprender a resolver problemas.

Criando novos grupos

Um dos momentos mais esperados quando se vai jogar é a formação dos times ou grupos, e é justamente aí que podemos mudar nossa forma de separar/formar grupos.

Devemos criar alternativas criativas e divertidas, e para isso, podemos levar em consideração o que diz Brotto (1999):

“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”.

O que acontece na maioria das vezes é que as pessoas preferem ficar ao lado de quem já conhece, e tem mais intimidade, o nosso papel é fazer com que elas dêem a oportunidade a si mesmas de conhecer novas pessoas e formar novas e interessantes parcerias. Não significa que tenha algo de ruim estar com quem se gosta, é só uma chance de novas participações com a inclusão de novos amigos.

Existem alguns critérios que podem ser utilizados quando queremos “mexer” com o grupo, misturando de modo saudável as diferenças:

- ✓ Dia do nascimento: grupo 1ª quinzena; grupo 2ª quinzena.
- ✓ Cores das roupas: clara e escura.
- ✓ Tipo de calçado: tênis, sapato, sandália, tamanco, etc.
- ✓ Cor dos cabelos: claros e escuros.
- ✓ Mês do nascimento: 1º trimestre; 2º trimestre; 3º trimestre; e 4º trimestre. Dividimos o grupo em dois também utilizando a seguinte divisão: os nascidos no 1º semestre em um time; e os nascidos no 2º semestre em outro.

Os grupos devem sempre começar com um número máximo de cinco pessoas e mínimo de três pessoas, a divisão deve sempre ser feita de forma criativa para evitar “panelinhas”.

Mais idéias para formação dos grupos:

1. Papéis coloridos, cada grupo terá uma cor;
2. Números de um a cinco, os participantes se agrupam de acordo com os números, todos os de número um se juntam; todos de dois, e assim por diante;
3. Papéis com valores humanos, cada grupo representará um valor humano;
4. Mês do nascimento, quem nasceu em janeiro em um grupo, fevereiro em outro e assim por diante;

5. Dedos da mão, grupo dos polegares, dos anelares, dos dedos médios e assim sucessivamente;
6. Crie você uma forma criativa e divertida de formar grupos.

As formas são variadas e dependerá da criatividade do facilitador, e também do grupo que joga, pois as idéias de divisão devem partir também de quem joga.

A proposta dos jogos cooperativos deve estar acompanhada de atitudes que favoreçam o respeito, a valorização e a integração de todos.

Enquanto educadores conscientes devemos sempre eliminar as diferenças, sem, contudo deixar de reconhecer que cada ser é um indivíduo com possibilidades e limitações, devemos oferecer oportunidades iguais a todos sem discriminação, para que ele possa se sentir como peça fundamental dentro do grupo

Perguntas e respostas



“Só sei que nada sei”.
(Sócrates)

1. É da natureza humana competir?

Esta opinião ainda é defendida e reforçada por muitas pessoas, apesar do fato de que há meio século, a antropóloga Margaret Mead provou que existem povos ancestrais que não pautam suas vidas pela competição. E quando encontro um único ser no planeta que não aja de forma competitiva, não posso afirmar que a competição seja inerente à espécie humana. Mead provou, por exemplo, que entre os índios Zuni e os Iroquois a competição era desconhecida. Ora, se entre a porção mais antiga da humanidade encontramos grupos que cooperam, então é fato dizer que o homem não nasce competindo e sim aprende, assim como poderá aprender a cooperar também.

Como já dissemos, e a antropóloga Mead provou, competição e cooperação são definidas pela estrutura social, não nascemos competindo ou cooperando, mas sim aprendemos a agir dessas duas formas. Podemos dizer que nascemos com as duas formas, e dependendo das interações que temos durante nossa vida, potencializamos uma forma ou outra. A porção que mais alimentarmos se sobressai.

Boff (1997) reforça a influência do meio, quando diz:

“A cabeça pensa a partir de onde os pés pisam. Para compreender, é essencial conhecer o lugar social de quem olha”.

É um erro afirmar que a nossa cultura é competitiva, ela está competitiva o que é muito diferente.

Não podemos mais justificar as nossas escolhas “jogando” a culpa numa cultura, mas sim buscar alternativas para modificá-la.

Dependendo das nossas ações, poderemos criar uma cultura mais justa, igualitária, enfim, muito mais cooperativa.

2. A competição traz à tona o melhor de nós?

Pelo contrário, é justamente a cooperação que nos realiza plenamente, isto provado por algumas pesquisas (Morton Deutsch). A competição, por sua vez, aumenta a ansiedade e impede que as informações sejam compartilhadas, e a alegria e o prazer em jogar, também desaparecem.

Na competição, utilizamos máscaras e nunca somos nós mesmos, pois mostrando nossas deficiências nunca somos aceitos, pois o que mais importa são os pontos que conseguimos marcar.

E quando não conseguimos ser melhores do que somos, acontece o fracasso que irá refletir na auto-imagem que temos de nós mesmos, e, fatalmente a nossa auto-estima será afetada.

3. A competição constrói o caráter?

A possibilidade de ser humilhado está sempre presente quando o assunto é competição. Devemos Lembrar que mais perdemos do que ganhamos numa competição, então a chance de sair frustrado do jogo é muito grande. Quando aprendemos a simular, enganar, não aceitar a derrota e trapacear dentro do jogo, estamos, ao mesmo tempo,

levando esses conceitos para a formação do caráter da pessoa. Ninguém é diferente do que é jogando.

Por que não criar novos jogos que nos tornem pessoas mais honestas, solidárias, cooperativas, amigáveis, atenciosas, e assim correr o delicioso risco de também viver dessa forma?

Se a criança aprende que vencer é o que mais importa, que para ganhar vale fazer qualquer coisa, incluindo aí trapacear e até usar de violência, com certeza atuará assim também na própria vida.

Não podemos mais gastar nossa energia tentando fazer o outro perder, e o que é pior enxergar o outro como o inimigo que nos fará naufragar. Na realidade, a competição tem servido para destruir o caráter e nunca para construí-lo.

4. A criança precisa aprender a perder?

Aprender a perder não significa especializar em perdas³, pois o que na realidade acontece é justamente isso: especializamos para a derrota.

Muitas pessoas defendem a competição dizendo que devemos aprender a perder, como se alguém gostasse disso.

O sucesso e a competição são coisas distintas, pois posso trabalhar e ter sucesso sem precisar impedir que outras pessoas obtenham também sucesso em alcançar seus objetivos. Competência nada tem a ver com competição, a idéia é que possamos ser cada vez mais competentes sem prejudicar alguém.

Nós conseguimos produzir melhor quando não estamos tentando derrotar alguém.

A criança não aprende a perder em nossa sociedade, mas é treinada a competir em todos os momentos, e isso é muito cruel, pois ela só consegue ver um pedaço da verdade. Existem inúmeros momentos em que não precisamos da competição, mas, ela continua sendo sempre escolhida para resolver a situação, afinal não conhecemos outra saída.

Nossos esforços para derrotar os outros, na escola, no jogo, no trabalho e, até em nosso tempo livre nos transforma a todos em perdedores.

Temos que reestruturar essas instituições para o nosso próprio benefício, de nossas crianças, enfim de nossa sociedade.

5. O mercado de trabalho exige competição?

Essa é mais uma meia verdade que de tanto ser dita passa a ser verdade absoluta (passa?). Claro que passa se não clarearmos isso, pois, hoje, sabemos que as empresas não mais procuram funcionários competidores, pois já perceberam que agindo assim só perdem. Pois o competidor só sabe jogar sozinho, e se a empresa não formar um time cooperativo em que todos tenham o mesmo objetivo, acabará perdendo. Somos sempre mais fortes quando unimos nossas habilidades e assim somamos nossas forças.

Focalizadores de Jogos Cooperativos, hoje, já atuam nas empresas ensinando ao grupo a jogar junto para vencer. Hoje, muito se fala de “co-opetências”, ou seja, competências compartilhadas, pois quanto mais pessoas jogando juntas, melhor. Falar em competição de mercado já não sustenta o modelo competitivo.

As empresas procuram pessoas que conseguem trabalhar de modo cooperativo, em equipe, elas querem encontrar pessoas que quando contratadas conduzem sua atuação com flexibilidade, confiança e liderança.

Podemos destacar algumas características deste perfil profissional segundo Freed (2000) no Manual Pensar, Dialogar e Aprender:

³ Frase de Fábio Otuzi Brotto.

Participam ativamente numa equipe;
Assumem responsabilidade perante os objetivos da equipe;
Ouvem os outros membros do grupo;
Expressam suas idéias aos outros membros do grupo;
São sensíveis às idéias e pontos-de-vista dos membros do grupo;
Estão dispostos a fazer concessões para melhor atingir o alvo;
Agem como líder ou liderado para melhor atingir o alvo;
Trabalham em situações que mudam, e com pessoas de diferentes procedências;
Confiam mais na equipe do que no controle para a orientação diária;
Participam nas tomadas de decisão e nas soluções de problemas.

6. A competição é que dá “graça” ao jogo?

Ao observar crianças jogando de forma cooperativa e percebendo que a graça está presente e que todos sentem prazer jogando, não é correto afirmar que é a competição que dá graça ao jogo.

Pelo contrário, a competição, na maioria das vezes, retira a graça do jogo, pois as pessoas que jogam estão tão preocupadas com o final que não se divertem.

A competição pode ser o elemento desafiador dentro de um jogo, mas daí dizer que a graça presente no jogo é a competição há uma distância enorme.

Assim, como a competição desafia também faz com que quem joga se sinta estressado, angustiado e preocupado, isso só acaba com o fim do jogo. Sendo assim, tudo que o jogo tem de bonito, não é apreciado, pois a ênfase está no resultado final.

Os jogos cooperativos fazem com que as pessoas que jogam possam apreciar tudo que o jogo pode oferecer, pois não tenho que me preocupar com o resultado final, mas sim com todos os momentos do jogo.

Não tenho nenhuma garantia de que mudando o jogo, mudarei a forma como as pessoas vivem, mas tenho muitos indicativos de mudanças, pois somos influenciados por uma cultura perversa, mas também podemos influenciá-la com amor, bondade, cooperação, respeito etc. Os jogos que as crianças jogam se tornaram seus jogos de vida.

Devemos abrir um espaço para que a criança possa jogar e discutir valores humanos tais como ganhar, perder, poder, solidariedade, respeito, sucesso, fracasso, ansiedade, rejeição, jogo limpo, aceitação, amizade, cooperação e competição sadia.

Eu tenho plena convicção de que o jogo cooperativo favorece e muito uma tomada de consciência a respeito desses valores, que são essenciais para nossas vidas.

A idéia difundiu-se e, hoje, diversas pessoas desenvolvem jogos cooperativos aplicados à educação, empresas e serviços comunitários. Em alguns países, a proposta está incluída em escolas de diversas metodologias, sendo utilizada como educação preventiva para conter a crescente violência entre os jovens.

Santin (1994) prega uma Educação Física que contribua para a humanização do ser. Vejo a Escola como uma das melhores oportunidades para que isto aconteça. Orlick em seu livro *Vencendo a competição* (1989) diz:

“O melhor preparo para ser um adulto humanista, responsável e feliz é viver a infância em toda a sua plenitude”.

Orlick (1989) continua dizendo:

“Devemos trabalhar para que seres humanos confiantes, cooperativos e felizes não se tornem uma espécie ameaçada de extinção”.

Jogos Cooperativos na prática



Jogos Cooperativos na prática

*“Habilidade só se ganha fazendo”.
(Ralph Waldo Emerson)*

1. Papel do facilitador/focalizador de Jogos Cooperativos:

Como chamamos a pessoa que está à frente promovendo, coordenando, auxiliando o grupo que joga?

Como será coordenar um processo de jogo cooperativo? Como fazer com que o grupo alcance seu objetivo?

São perguntas que tentarei responder agora.

Em primeiro lugar devemos entender que quando proponho um jogo cooperativo, o que faço é simplesmente facilitar para que esse jogo aconteça, participo como mediador do processo.

Falcão (2002) nos fala do papel do facilitador:

“Facilitador é aquele que facilita o processo de aprendizagem. O facilitador apenas ajuda o outro a aprender, e não obrigatoriamente é o detentor do conhecimento”.

Também quem está à frente do jogo deve manter o foco no objetivo esperado, daí o nome de focalizador. O Facilitador/focalizador não pode deixar que o grupo perca de vista o foco principal, e serve, fundamentalmente como mediador.

O termo focalizador, segundo Falcão (2002), surgiu na comunidade de Findhorn, na Escócia. E tem a ver com manter o foco.

Segundo Brown (1994):

“O facilitador deve criar um ambiente para o jogo, deve acender o fogo. Se um facilitador sugere um jogo seco e desinteressadamente, o grupo não vai responder. É preciso mostrar com alegria, entusiasmo e riso que o jogo é cooperação e celebração”.

Durante muito tempo, tivemos a ilusão de que para que um jogo fosse um sucesso, necessitaríamos dirigi-lo rigidamente. Hoje, entendemos que a palavra facilitar se encaixa melhor na idéia, porque:

“Facilitar implica ter uma atitude de empatia: a capacidade de colocar-se no lugar do outro; de assumir seu lugar. Significa escutar e, partindo disso, formular nossa mensagem, levando em conta o destinatário”. (Brown, 1994).

A palavra facilitar, tem a ver com uma relação horizontal de Educação, não com aquela que no passado tinha a figura do professor como dono absoluto do saber, ele mandava e seus alunos executavam, sem perguntar nem questionar. A cooperação é o avesso disso, pois quanto mais o grupo pergunta, interfere, e muda, melhor para o objetivo final que é a felicidade aliada ao aumento da auto-estima, e se posso me colocar num grupo, e esse mesmo grupo aceita minhas idéias com certeza me sinto fortalecido

para tentar de novo. Corro até o risco de que em alguns momentos não ter o que digo aceito, mas só o fato de poder me colocar sem medo, já me deixa livre para criar.

2. Quais seriam as características que esse facilitador/focalizador deveria ter, segundo Brown (1994):

- ⑩ Comunicativo: mais do que explicar o jogo, o facilitador tem que comunicar o sentido do mesmo. Significa transmitir valores que ajudam a criar um ambiente.
- ⑩ Amável-amigo: corresponde a um contexto de união e solidariedade, o facilitador também é amigo, companheiro, uma pessoa a mais que se diverte com o jogo.
- ⑩ Criativo: engloba tudo, mas se refere especialmente ao momento em que se sugere um jogo. O facilitador deve estar atento para saber quando sugerir (ou não), um jogo, qual será, que adaptação deve ser feita.
- ⑩ Flexível: é preciso mudar algo? Trata-se da capacidade de mudar, iniciar, suspender etc., no momento em que ocorre um imprevisto.
- ⑩ Alegre: os jogos devem ser alegres, e o facilitador deve motivar essa alegria.
- ⑩ Sensível: ao grupo, a suas necessidades e ao processo que este vive.
- ⑩ Paciente: porque, às vezes, é preciso esperar, visto que as coisas não têm o mesmo ritmo que queremos.
- ⑩ Sensual: estar atento a todos os sentidos.

3. Facilitar/focalizar um jogo cooperativo não é difícil, mas exige algumas preocupações, tais como:

- ⑩ Qual é o espaço destinado para o jogo? Onde pretendo facilitar esse jogo? O espaço deve ser coberto? Pode ser no pátio da escola?
- ⑩ Qual é o número de participantes? Lembrando que um jogo cooperativo pode ser realizado por duas pessoas, como com quinhentas, por exemplo.
- ⑩ Qual a idade dos participantes? Crianças, jovens, adultos, idosos? Ou o grupo é heterogêneo em relação às idades? Qual será o jogo ideal para eles? Acredito que qualquer jogo possa ser jogado indiferentemente, seja qual for a idade do grupo, basta algumas adaptações do facilitador.
- ⑩ Qual é o meu objetivo? Quero unir o grupo? Quebrar o gelo? Fazer uma apresentação entre eles? Aprofundar algum conteúdo? Ou apenas relaxar?
- ⑩ Qual é a disposição do grupo? Estão a fim de jogar? Já se conhecem? Já conhecem a proposta dos jogos cooperativos?
- ⑩ Quais são os materiais que vou usar? Lembrando que o material deve estar disponível rapidamente, para que o facilitador não perca muito tempo e o grupo não perca a vontade de jogar.

4. Qual é a melhor tática para ensinar Jogos Cooperativos?

Algumas estratégias são necessárias para o sucesso do trabalho, pois temos que pensar em todas as necessidades presentes na atividade proposta:

- Servir de exemplo: o facilitador deve sempre demonstrar a atividade, de modo que o participante possa imitá-lo ou seguir o modelo de uma pessoa mais experiente.
- Ajuda física: ajudar sempre que necessário, pois algumas pessoas necessitam de outra pessoa para atingir o objetivo proposto (Em alguns momentos pode ser necessário pegar a criança pela mão para realizar a tarefa).

- Ajuda verbal: apoiar sempre as crianças enquanto realizam a atividade (isto auxiliará no desenvolvimento de uma auto-estima positiva). Valorizar o acerto e nunca enfatizar o erro.
- Ajuda gestual: algumas crianças precisam visualizar o facilitador para entender a tarefa a ser cumprida (Principalmente os Portadores de Necessidades Especiais).

5. Importância do Feedback:

Outro aspecto muito importante é a discussão do grupo após a atividade. É o chamado “feedback”, e serve para que as pessoas envolvidas no jogo vejam a cooperação que acabaram de fazer. Sempre deve acontecer essa discussão, mesmo após um pequeno jogo, pois podem trazer à tona muitos tesouros escondidos. O falar é muito importante, pois é justamente aí que podemos estabelecer uma relação entre o que foi feito no jogo e a vida.

O feedback é uma discussão com o grupo. Esta prática é utilizada para extrair o máximo de informações do grupo depois da atividade proposta.

No manual para professores *Vivendo valores na escola* da Organização Brahma Kumaris (1997), encontramos, no chamado feedback nível I, algumas perguntas que auxiliam na hora do feedback:

- ⑩ O que você fez?
- ⑩ O que a pessoa do seu lado fez?
- ⑩ O que cada pessoa do seu grupo fez?
- ⑩ No que todos vocês concordaram?
- ⑩ O que houve de engraçado?
- ⑩ Qual foi a primeira idéia que você teve?
- ⑩ Foi fácil começar a pensar?
- ⑩ Quando suas idéias mudaram?

O facilitador/focalizador deve ser o mediador entre o conhecimento e o grupo que joga. O facilitador/focalizador primeiro questiona o grupo sobre o que acabaram de fazer, tentando tirar do grupo os objetivos da atividade. Se o grupo não der a resposta esperada, então o papel do facilitador/focalizador será o de comunicar ao grupo aquilo que tinha em mente quando focalizou o jogo.

Isto é importante, pois, fazendo isso, o grupo poderá estabelecer uma relação entre o jogo e a vida.

Devemos sempre escutar as pessoas que jogam porque agindo assim nos tornamos alguém significativo e também conquistamos a confiança do grupo. Quando abrimos espaço para que as pessoas falem, cada um se sente aceito, importante e pertencente ao grupo. Enquanto educadores, devemos ensinar as pessoas a escutar e também a falar, pois só assim elas poderão se expressar livremente e passar a se conhecer melhor e também a conhecer as pessoas que jogam.

6. Algumas perguntas são necessárias:

- ⑩ Habilidades físicas: Qual habilidade física vocês usaram? Por que vocês fizeram aquilo?
- ⑩ Habilidades intelectuais: Quais tipos diferentes de pensamento vocês usaram?
- ⑩ Habilidades interpessoais: O que vocês fizeram para se ajudar mutuamente? Como vocês chegaram a um acordo?
- ⑩ Qualidades pessoais: Qual qualidade ou atitude foi útil? Em que outra situação aquilo seria útil para vocês?

- Ⓢ Atitudes com relação aos outros: Como os outros membros apoiaram você? Quais sentimentos você teve?
- Os “feedbacks” devem ser curtos e focalizados no trabalho executado.

No manual para professores *Vivendo valores na escola* (1997), encontramos também um bom exemplo de sessão de feedback prático e criativo:

“A mais rápida e geralmente a mais eficiente maneira de fazer com que todos participem do feedback é quando todo o grupo conduz sua própria sessão de colocação livre de idéias. (...) Pode ser descrito no centro de uma folha grande com a contribuição de todos. É um método que aumenta a participação, evita repetição e também produz um cartaz no final”.

7. 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 desafiadora para as pessoas que participam dele.
2. Um bom jogo em grupo deve dar possibilidade à criança de avaliar os resultados de suas ações. Se o adulto impõe a avaliação, como uma verdade, a criança se tornará muito dependente e insegura de sua própria habilidade de tomar decisões.
3. A participação de todas as pessoas, durante o jogo, é fundamental. O contexto do jogo deve ser estimulante para a atividade mental das pessoas e, segundo suas capacidades para a cooperação.

Os jogos descritos aqui são apenas exemplos, dentre tantos outros que já existem e outros que estão aí para serem inventados. A idéia é fazer com que você se sinta seduzido pela proposta que os Jogos Cooperativos podem proporcionar.

8. Como propor os jogos:

- Ⓢ Propor regras e leis, em vez de impô-las. As pessoas ao elaborarem, decidirem e colocarem em prática 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, lembrando que um ponto de vista é apenas a vista de um ponto.
- Ⓢ Dar ao grupo que joga responsabilidade para fazer cumprir as regras e inventar soluções criativas.
- Ⓢ Permitir julgar qual regra deve ser utilizada ou transformada.
- Ⓢ Estimular de todas as formas o desenvolvimento da autonomia.
- Ⓢ Possibilitar ações que motivem as pessoas que integram grupo a serem mentalmente ativas.