

EDUCAÇÃO PARA CONVIVÊNCIA E A COOPERAÇÃO EDUCATION FOR COMPANIONSHIP AND THE COOPERATION

Ms. Jeferson Campos Lopes
Prefeitura Municipal de Santos
Universidade de Ribeirão Preto/UNAERP

Resumo

O desenvolvimento do tema teve como assunto gerador o relacionamento e a cooperação como possibilidades de intervenção na aprendizagem das pessoas diretamente associadas a uma educação fundamentada nos *Pilares da Educação para o Século XXI*. Nesta relação, pretendemos propor, por meio dos Jogos Cooperativos, uma educação que possa oferecer caminhos para o educando direcionar suas capacidades, com a intenção de gerar uma verdadeira autonomia, a qual tem como objetivos o aprender a conhecer, o aprender a fazer, o aprender a ser e o aprender a viver juntos. Conclui-se que as pessoas têm capacidade de mudanças, e que sua implantação e continuidade dependerão do exercício da convivência neste processo de ensino-aprendizagem, gerando, sobretudo, novas ações, atitudes e comportamentos.

Palavras-Chave: Cooperação; Convivência; Valores humanos; Jogo.

Introdução

Uma educação voltada para a convivência e cooperação realmente concretizada precisa observar alguns pontos que caracterizem este processo. Para tal, a convivência é uma condição importante da vida cotidiana, relação esta que, na medida em que buscamos a melhoria da qualidade interpessoal e intrapessoal, podemos desenvolver e aperfeiçoar competências na perspectiva de viver juntos.

Com relação à cooperação, num primeiro momento temos que identificar o quanto os nossos comportamentos e atitudes estão condicionados e postos em prática, em situações que favoreçam uma posição de competição, gerando confronto, na qual sejamos vistos como vitoriosos e considerados os melhores por tal resultado.

Neste processo, ou jogo da vida, precisamos resgatar e valorizar atitudes e comportamentos mais humanos por meio de uma visão um pouco diferente da que estamos acostumados a ter quando realizamos o referido jogo da vida, de maneira que possamos experimentar novas alternativas que mostrem que é possível existir outros

caminhos que possam ser incorporados de maneira espontânea e autêntica com a devida importância de sermos, essencialmente, o que somos e valorizarmos o que fazemos.

1 Pilares da Educação

O conceito da Educação, ao longo de toda a vida, aparece como uma das chaves de acesso ao século XXI. A literatura existente aborda diversos conceitos sobre educação, mas neste caso, gostaríamos de citar uma educação que se baseia na função de preparar a autoformação do cidadão. Segundo Morin (2001), o objetivo da educação não é o de somente transmitir conhecimentos, mas criar um espírito para toda vida, onde ensinar é viver em transformações consigo próprio e com os outros. Baseando-se nesta citação, é possível afirmar que um dos fatores que garantem a educação é fundamentado em palavras, como cooperação e autonomia.

Partindo dessas palavras, encontramos no dicionário de língua portuguesa suas definições para podermos entender melhor o seu significado:

COOPERAÇÃO: *trabalhar e ajudar para alcançar um objetivo comum.*

AUTONOMIA: *faculdade de governar por si só.*

Segundo Orlick (1989, p.105), a cooperação é “uma força unificadora, que agrupa uma variedade de indivíduos com interesses separados numa unidade coletiva” e, segundo Freire (1996), autonomia é a prática da liberdade.

Lendo estas definições objetivas (dicionário) e citações (autores), acrescentamos que a educação proposta por meio dos *Pilares da Educação* tem em sua forma de autonomia um comando da consciência em que, por meio da cooperação, podemos criar uma rede de funções com desempenhos relacionados uns com os outros. Dessa forma, atuar em educação é, antes de tudo, uma jornada ao longo de um conjunto de respostas organizadas em torno dos quatro *Pilares da Educação*, apontados pelo relatório da UNESCO (DELOURS, 1999, p. 101-102), no sentido que estes pilares possam transformar-se em um instrumento que facilite a sua implementação:

Aprender a conhecer: significa combinar a cultura geral com as possibilidades do aumento dos saberes num contínuo exercício do aprender a aprender para beneficiar-se das oportunidades oferecidas pela educação ao longo de toda a vida.

Aprender a fazer: a fim de poder agir, não somente sobre uma qualificação profissional, mais sim ampliando suas competências no âmbito das diversas experiências sociais ou de trabalho.

Aprender a viver juntos: participando e cooperando na compreensão do outro e na percepção das interdependências, realizando projetos e preparando-se para gerir conflitos e no respeito pelos valores humanos, da compreensão mútua e da paz.

Aprender a ser: contribuir para o desenvolvimento mental, corporal e espiritual a fim de atingir uma realização completa com cada vez maior capacidade de autonomia de cada interser.

Sendo assim, o saber, o saber fazer, o saber conviver juntos e o saber ser constituem quatro aspectos, intimamente ligados, de uma realidade de experiência vivida e assimilada por momentos de compreensão e criação pessoal. Para tal, a educação deve desenvolver e formar cidadãos com estas novas competências, que serão necessidades fundamentais para a convivência entre os outros, partindo da condição de estar cooperando para uma melhoria da qualidade de vida.

2 O Jogo

A discussão a seguir será sobre o jogo, numa condição de vital importância e relevância que exerce como forma e processo de aprendizagem. Nesse contexto, hoje, a maioria dos filósofos, sociólogos, etnólogos, antropólogos e professores de educação física concordam em compreender o jogo como uma atividade que contém em si mesmo o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir momentos de prazer.

Sendo assim, Huizinga (1996, p. 33) expressa a noção do jogo como:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites, dotados de um fim em si mesmos, acompanhados de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Assim, a alegria é a finalidade do jogo, em que, quando esta finalidade é atingida, a estrutura de como se pode jogar assume uma qualidade muito específica; torna-se uma ferramenta de aprendizagem que mantém uma constância de forma a dar prazer e de continuar sendo eterno. Portanto, podemos verificar que o jogo é muito importante, não só porque ficamos alegre ou nós dá prazer, mas quando estamos

vivendo-o, direta e reflexivamente, estamos indo além da sua representação simbólica de vida.

De acordo com Brotto (1999, p. 16), a idéia da aproximação do jogo com a vida numa representação do reflexo de um sobre outro é: “eu jogo do jeito que vivo e vivo do jeito que jogo”. Nesse sentido, o jogo passa a ter a capacidade de desenvolver, por meio dele, formas e contribuições para gerar talentos, aperfeiçoar potencialidades e criar novas habilidades de conviver.

Um outro autor a ser destacado é Friedmann (1996), que, baseando-se nos estudos de Piaget, afirma que o jogo pode ser utilizado como forma de incentivar o desenvolvimento humano por meio de diferentes dimensões, que são:

Desenvolvimento da linguagem: onde a jogo é um canal de comunicação de pensamentos e sentimentos.

Desenvolvimento moral: é um processo de construção de regras numa relação de confiança e respeito.

Desenvolvimento cognitivo: dá acesso a um maior número de informações para que, de modo diferente, possam surgir novas situações.

Desenvolvimento afetivo: onde facilitem a expressão de seus afetos e suas emoções.

Desenvolvimento físico-motor: explorando o corpo e o espaço a fim de interagir no seu meio integralmente.

Partindo dessas dimensões, o jogo passa a ser ensinado em duas formas e atitudes a serem tomadas:

1. Num jogar espontâneo, onde ele tem apenas o objetivo de divertimento;
2. Num jogar dirigido, onde ele passa a ser proposto como fonte de desafios, promovendo o desenvolvimento da aprendizagem.

Sendo assim, ao utilizarmos o jogo como uma atividade de desenvolvimento humano, permitimos uma participação dessa forma de aprendizagem, com o compromisso do buscar pedagógico, transformando e contextualizando-o num exercício crítico e consciente do aprender.

3 Jogos Cooperativos

Os Jogos Cooperativos surgiram frente a constante valorização dada ao individualismo e a competição, aprendida como única e melhor forma de caminho existente. Existem duas definições que foram mal interpretadas e divulgadas durante várias décadas que contribuíram para esse caminho:

A primeira é de Charles Darwin, que fala da seleção natural, em que a maioria das pessoas diz que o melhor está na sobrevivência do mais forte e mais apto para vencer, afirmando, ainda que para a raça humana o valor mais alto de sobrevivência está na inteligência, no senso moral e na cooperação social e não na competição. Como podemos avaliar, utiliza-se a palavra sobrevivência como forma de promover sempre o melhor capacitado por meio de uma competição, da qual somente um ganha e não na forma que deveria ser, ou seja, de compartilhar o papel de cada um numa unidade inter-relacionada.

A segunda é do francês Pierre de Coubertin (idealizador da nova era olímpica), que diz que o mais importante não é vencer, mas tornar parte; importante na vida não é triunfar, mas esforçar-se; o essencial não é haver conquistado, mas haver lutado. O esporte tem sua glorificação máxima com a chegada da Olimpíada, cujo ideal é unificar a paz e a união entre todos os povos do mundo. Como sabemos, porém, a cada ano que passa tornou-se uma mera máquina de tecnologia, em que atletas são treinados para ganhar a qualquer custo, esquecendo o símbolo que ela representa que é universalizar culturas e raças para gerarem um momento de confraternização pacífica, direcionado para a conquista com dignidade e respeito.

Partindo dessas duas visões descritas, buscamos em Brotto (1997, p. 33) algumas definições sobre competição e cooperação:

COOPERAÇÃO: é um processo onde os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos.

COMPETIÇÃO: é um processo onde os objetivos são comuns, mutuamente exclusivos e as ações são benéficas somente para alguns.

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

Para Orlick (1989, p. 118),

A principal diferença entre cooperação e competição é que no primeiro todos cooperam e ganham, eliminando-se o medo do fracasso e aumentando-se a auto-estima e a confiança em si mesmo. Ao passo que no segundo, a valorização e reforço são deixados ao acaso ou concedidos apenas ao vencedor, o que gera frustração, medo e insegurança.

Sendo assim, podemos afirmar que cooperação e competição são direcionadas a partir de agora em comparações entre as diferenças e atitudes que essas duas palavras podem tomar:

Diferenças

Cooperação (aprende-se)

- A compartilhar, respeitar e integrar diferenças;
- A conhecer nossos pontos fracos e fortes;
- A ter coragem para assumir riscos;
- Sentimentos e emoções com liberdade;
- A participar com dedicação;
- A ser solidário, criativo e cooperativo;
- A ter vontade de estar junto.

Competição (inicia-se)

- Com a discriminação e a violência;
- Com o medo de arriscar e fracassar;
- Em fazer por obrigação;
- Pela repressão de sentimentos e emoções;
- Pelo egoísmo, individualismo e competição excessiva.

Vale salientar que não são todas as pessoas no mundo que agem dessa maneira. Pelo contrário, trabalham, integrando a cooperação e a competição. O que acontece é

que na maioria das vezes somos dirigidos a pensar que a maneira de competir corretamente é aquela que precisamos sempre vencer a qualquer custo. Partindo das diferenças entre cooperar e competir, veremos a seguir alguns tipos de padrões de atitudes de percepção/ação que vivenciamos no dia-a-dia:

QUADRO 1 - ALGUNS TIPOS DE PADRÕES DE ATITUDES DE PERCEPÇÃO/AÇÃO QUE VIVENCIAMOS NO DIA-A-DIA

| Percepção/ação | Omissão (individualismo) | Cooperação (encontro) | Competição (confronto) |
|-----------------------|---------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|
| Visão do jogo | Insuficiência impossível | Suficiência possível | Escassez, Exclusão |
| Objetivo | Ganhar sozinho | Ganhar junto | Ganhar do outro |
| O outro | Quem? | Amigo | Inimigo |
| Relação | Cada um na sua | Parceria e confiança | Desconfiança e rivalidade |
| Ação | Jogar sozinho Ser jogado | Jogar com Troca e criatividade | Jogar contra Rendimento |
| Clima do jogo | Monótono | Leve e ativo | Tenso e pesado |
| Resultado | Individualismo | Compartilhamento | Vitória |
| Conseqüência | Alienação e indiferença | Sucesso compartilhado | Acabar logo o jogo |
| Motivação | Isolamento | Amor | Medo |
| Sentimentos | Solidão e opressão | Alegria, satisfação | Insegurança, Frustração |
| Símbolo | Muralha | Ponte | Obstáculo |

Fonte: Brotto, 1997.

O propósito desse quadro é mostrar que toda e qualquer experiência humana tem diferentes possibilidades para perceber e optar por alternativas que propiciam viver uma mesma situação. Com esta visão, podemos despertar e aperfeiçoar o exercício da escolha pessoal, com responsabilidade e liberdade. Segundo Orlick (1989), como jogamos na sociedade em que vivemos, o jogo serve para criar o que é refletido. Muitos valores importantes e modos de comportamento são aprendidos por meio dessa experimentação.

Com base nas falas registradas aqui, os Jogos Cooperativos têm como conceito procurar ensinar e aprender a rever nossas experiências e reciclar pensamentos, sentimentos, intenções e emoções para que reconheçamos e valorizemos nosso próprio jeito de jogar e respeitar o dos outros, em seus diferentes modos de ser. E mais, descobrir que jogando com os outros podemos buscar o crescimento do eu dentro de cada um de nós.

Apresentamos a seguir a definição do Brotto (1997, p. 16):

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

Dentro desta visão, podemos concluir o raciocínio que os Jogos Cooperativos são uma forma de integrar os valores humanos e a convivência dos indivíduos no desenvolvimento de uma aprendizagem, de forma a estar jogando uns com os outros ao invés de uns contra os outros.

Considerações Finais

No decorrer deste tema, procuramos evidenciar uma proposta de educação de ensino e aprendizagem fundamentada nos *Pilares da Educação*, em que o jogo possa gerar mudanças nas formas atuais que estamos jogando e com isso possamos resgatar valores humanos que ajudem no processo de convivência e construção de uma verdadeira autonomia de cada ser.

Acreditamos que, para esta realização, a educação seja um dos caminhos para se obter um melhor resultado, em que este processo seja permeado de trocas de convivência e reconhecendo em cada um de nós um estilo de vida, em que o desenvolvimento da cooperação seja um exercício para tal. Assim, devemos relacionar educação como uma forma de existência de uma melhor qualidade de vida, para que nos próximos anos de nossa existência na terra, possamos continuar em busca junto com outros do que pode ser chamado, segundo Carmello (2000), de “resignação”, uma capacidade de estarmos sempre retornando e adaptando para melhor sermos entendidos nessa direção que vai ao encontro do conviver e de ser autônomo.

A pretensão deste artigo é também um convite que fazemos para que os profissionais, sem distinção, façam um caminho, partindo com a vontade de experimentar e acreditar nesta nova aprendizagem em que nós, educadores, sejamos capazes de transmitir mais do que somente conhecimentos, aproximando mais o professor, aluno, família, amigos uns dos outros, formando uma grande corrente que não pese, mas sim, que nos una cada vez mais.

Abstract

The development of the theme was based on the relationship and cooperation as a possibility of intervening on people learning. These principles are directly associated with the 21th century education concepts. The relation above intend to propose through Cooperative Games an education that offers the students ways to orient your capabilities in order to create a real autonomy. This real autonomy has the following objectives: learn to know, learn to do, learn to be and learn to live together.

It follows that people has the capacity to make changes where their implantation and continuity depends on the practice of this teaching and learning process, which mainly generates new actions, attitudes and behaviors.

Key-Words: Cooperation; Relationship; Human Values; Game.

Referências Bibliográficas

- BROTTO, F. O. *Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. Santos: Re-novada, 1997.
- _____. *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como exercício de convivência*. 1999. 197f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.
- CARMELLO, E. *O poder da informação intuitiva: como assimilar informações com rapidez e criatividade*. São Paulo: Ed. Gente, 2000.
- DELOURS, J. (Coord.). *Educação: um tesouro a descobrir*. 4. ed. São Paulo: Cortez; Brasília: MEC: UNESCO, 1999. (Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI).
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à pratica educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

MORIN, E. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. 4. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

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