

Caderno  
de Referência

# Esporte



Pedagogia  
da cooperação

Brasil  
Vale  
Ouro

FUNDAÇÃO VALE





# Pedagogia da cooperação

Brasília, 2013

© 2013 Fundação Vale.  
Todos os direitos reservados.

Coordenação: Setor de Ciências Humanas e Sociais da Representação da UNESCO no Brasil  
Redação: Fábio Otuzi Brotto e Denise Jayme de Arimatéa  
Organização e revisão técnica: Luciana Marotto Homrich  
Revisão pedagógica: Milena Rodrigues Fernandes do Rêgo  
Ilustração: Rodrigo Vinhas Fonseca  
Projeto gráfico: Crama Design Estratégico  
Diagramação: Unidade de Comunicação Visual da Representação da UNESCO no Brasil

Pedagogia da cooperação. – Brasília: Fundação Vale, UNESCO, 2013.  
66 p. – (Cadernos de referência de esporte; 12).

ISBN: 978-85-7652-166-2

1. Educação física 2. Relações entre Grupos 3. Esporte 4. Brasil  
5. Material didático I. Fundação Vale II. UNESCO

Esta publicação tem a cooperação da UNESCO no âmbito do projeto 570BRZ3002, Formando Capacidades e Promovendo o Desenvolvimento Territorial Integrado, o qual tem o objetivo de contribuir para a melhoria da qualidade de vida de jovens e comunidades.

Os autores são responsáveis pela escolha e apresentação dos fatos contidos neste livro, bem como pelas opiniões nele expressas, que não são necessariamente as da UNESCO, nem comprometem a Organização. As indicações de nomes e a apresentação do material ao longo desta publicação não implicam a manifestação de qualquer opinião por parte da UNESCO a respeito da condição jurídica de qualquer país, território, cidade, região ou de suas autoridades, tampouco da delimitação de suas fronteiras ou limites.

Esclarecimento: a UNESCO mantém, no cerne de suas prioridades, a promoção da igualdade de gênero, em todas suas atividades e ações. Devido à especificidade da língua portuguesa, adotam-se, nesta publicação, os termos no gênero masculino, para facilitar a leitura, considerando as inúmeras menções ao longo do texto. Assim, embora alguns termos sejam grafados no masculino, eles referem-se igualmente ao gênero feminino.

FUNDAÇÃO VALE



#### Fundação Vale

Av. Graça Aranha, 26 – 16º andar – Centro  
20030-900 – Rio de Janeiro/RJ – Brasil  
Tel.: (55 21) 3814-4477  
Site: [www.fundacaovale.org](http://www.fundacaovale.org)



Organização  
das Nações Unidas  
para a Educação,  
a Ciência e a Cultura

Representação  
no Brasil

#### Representação da UNESCO no Brasil

SAUS Qd. 5, Bl. H, Lote 6,  
Ed. CNPq/IBICT/UNESCO, 9º andar  
70070-912 – Brasília/DF – Brasil  
Tel.: (55 61) 2106-3500  
Fax: (55 61) 3322-4261  
Site: [www.unesco.org/brasil](http://www.unesco.org/brasil)  
E-mail: [grupoeditorial@unesco.org.br](mailto:grupoeditorial@unesco.org.br)  
[facebook.com/unesconarede](https://facebook.com/unesconarede)  
[twitter: @unescoBrasil](https://twitter.com/unescoBrasil)

Cadernos de referência de esporte  
Volume 12



# Pedagogia da cooperação

FUNDAÇÃO VALE



# Sumário

<b>Prefácio .....</b>	<b>7</b>
<b>1. Introdução .....</b>	<b>8</b>
<b>2. Pedagogia da cooperação .....</b>	<b>11</b>
2.1. Princípios da pedagogia da cooperação .....	12
2.1.1. O princípio da <i>co-existência</i> e o aprender a conhecer .....	12
2.1.2. O princípio da <i>com-vivência</i> e o aprender a conviver .....	14
2.1.3. O princípio da cooperação e o aprender a fazer .....	15
2.1.4. O princípio da <i>comum-unidade</i> e o aprender a ser .....	18
2.2. Processos da pedagogia da cooperação .....	20
2.2.1. Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar .....	21
2.2.2. O esporte integral: do paradigma do confronto à consciência do encontro .....	24
2.3. Procedimentos da pedagogia da cooperação .....	29
2.4. Práticas da pedagogia da cooperação .....	31
<b>3. Avaliação da cooperatividade grupal .....</b>	<b>37</b>
3.1. Pensando e propondo indicadores .....	37
3.2. Experimentando a avaliação .....	38
<b>4. Terminar juntos: considerações essenciais .....</b>	<b>40</b>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>42</b>
<b>Anexo: Sugestões de jogos cooperativos .....</b>	<b>46</b>

## Prefácio

O Programa de Esportes da Fundação Vale, intitulado Brasil Vale Ouro, busca promover o esporte como um fator de inclusão social de crianças e adolescentes, incentivando a formação cidadã, o desenvolvimento humano e a disseminação de uma cultura esportiva nas comunidades. O reconhecimento do direito e a garantia do acesso da população à prática esportiva fazem do Programa Brasil Vale Ouro uma oportunidade, muitas vezes ímpar, de vivência, de iniciação e de aprimoramento esportivo.

É com o objetivo de garantir a qualidade das atividades esportivas oferecidas que a Fundação Vale realiza a formação continuada dos profissionais envolvidos no Programa, de maneira que os educadores sintam-se cada vez mais seguros para proporcionar experiências significativas ao desenvolvimento integral das crianças e dos adolescentes. O objetivo deste material pedagógico consiste em orientar esses profissionais para a abordagem de temáticas consideradas essenciais à prática do esporte. Nesse sentido, esta série colabora para a construção de padrões conceituais, operacionais e metodológicos que orientem a prática pedagógica dos profissionais do Programa, onde quer que se encontrem.

Este caderno, intitulado “Pedagogia da cooperação”, integra a Série Esporte da Fundação Vale, composta por 12 publicações que fundamentam a prática pedagógica do Programa, assim como registram e sistematizam a experiência acumulada nos últimos quatro anos, no documento da “Proposta pedagógica” do Brasil Vale Ouro.

Composta de informações e temas escolhidos para respaldar o Programa Brasil Vale Ouro, a Série Esporte da Fundação Vale foi elaborada no contexto do acordo de cooperação assinado entre a Fundação Vale e a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) no Brasil. A série contou com a participação e o envolvimento de mais de 50 especialistas da área do esporte, entre autores, revisores técnicos e organizadores, o que enriqueceu o material, refletindo o conhecimento e a experiência vivenciada por cada um e pelo conjunto das diferenças identificadas.

Portanto, tão rica quanto os conceitos apresentados neste caderno será a capacidade dos profissionais, especialistas, formadores e supervisores do Programa, que atuam nos territórios, de recriar a dimensão proposta com base nas suas próprias realidades.

Cabe destacar que a Fundação Vale não pretende esgotar o assunto pertinente a cada um dos cadernos, mas sim permitir aos leitores e curiosos que explorem e se aprofundem nas temáticas abordadas, por meio da bibliografia apresentada, bem como por meio do processo de capacitação e de formação continuada, orientado pelas assessorias especializadas de esporte. Em complemento a esse processo, pretende-se permitir a aplicação das competências, dos conteúdos e dos conhecimentos abordados no âmbito dos cadernos por meio de supervisão especializada, oferecida mensalmente.

Ao apresentar esta coletânea, a Fundação Vale e a UNESCO esperam auxiliar e engajar os profissionais de esporte em uma proposta educativa que estimule a reflexão sobre a prática esportiva e colabore para que as vivências, independentemente da modalidade esportiva, favoreçam a qualidade de vida e o bem-estar social.

Fundação Vale

Representação da UNESCO no Brasil

# 1. Introdução

O propósito deste caderno de referência consiste em compartilhar um conjunto de conhecimentos e práticas orientado à promoção da cooperação, da integração e da autonomia dos participantes – inclui-se aqui a equipe de profissionais e os beneficiados diretos e indiretos – do Programa de Esportes da Fundação Vale.

Visa, também, a realizar uma *apresenta-ação*<sup>1</sup> da *pedagogia da cooperação* como uma metodologia complementar ao ensino dos esportes, que tem como diferencial a utilização de uma abordagem cooperativa para o ensino-aprendizagem de habilidades e de competências cognitivas e não cognitivas, simultânea e integradamente, o que vem ao encontro da agenda proposta pelo novo conceito de desenvolvimento humano (FUNDAÇÃO VALE, 2013), que preconiza a oferta de atividades que encorajem práticas da autonomia e da cooperação, visando ao bem comum.

Considerando que o Programa Brasil Vale Ouro contempla o esporte em todas as suas dimensões (educacional, de participação e de rendimento) por meio do oferecimento de ações e atividades qualificadas para as diferentes faixas etárias, sem distinção de gênero, raça ou classe social, pretende-se incluir nesta proposta a pedagogia da cooperação, como metodologia com foco na promoção de valores humanos por meio do esporte. Essa metodologia também contribui de forma efetiva e significativa para o aprimoramento concreto de ações que valorizam os aspectos não cognitivos, sem, é claro, desconsiderar os aspectos cognitivos da aprendizagem, essenciais para o desenvolvimento do esporte como instrumento de reconciliação, entendimento e sustentabilidade.

Desse modo, vale ressaltar aqui que a intenção preconizada pelo Programa Brasil Vale Ouro consiste em contribuir para que sejam organizadas e desenvolvidas ações que ajudem as comunidades a desenvolver e repensar seus valores, encontrar soluções e desencadear processos participativos de superação de problemas concretos dos seus territórios (FUNDAÇÃO VALE, 2013).

No âmbito do desenvolvimento de valores, resgata-se no texto a necessidade de interlocução do esporte com os chamados *quatro pilares da educação* (*aprender a conhecer, aprender a conviver, aprender a fazer e aprender a ser*), desenvolvidos com propriedade no relatório de Jacques Delors e propostos pela UNESCO, encarando esse diálogo como uma oportunidade para reforçar a compreensão de que a prática educativa representada pelo esporte, nesse contexto, deve ser organizada em torno de *quatro aprendizagens fundamentais* que serão, de algum modo, os pilares do conhecimento e da convivência ao longo de toda a vida para cada indivíduo.

Acredita-se que cada um dos *quatro pilares do conhecimento* deve ser objeto de igual atenção na prática esportiva, a fim de que o esporte seja compreendido como uma experiência global a ser levada em consideração ao longo de toda a vida, nos planos cognitivo e não cognitivo, para os processos de formação e de desenvolvimento

<sup>1</sup> A divisão das palavras é um recurso utilizado pela abordagem dos jogos cooperativos, com o objetivo de promover a resignificação da *acomoda-ação* ocasionada pela *repete-ação* sem a plena atenção dada à *palavra-ação*. Durante o texto, essa *provoca-ação* será recorrente, por ser uma característica forte dessa abordagem.

humano. Essas questões serão trabalhadas no decorrer do presente documento e no processo de capacitação e formação dos profissionais do Programa.

Pressupõe-se, com isso, que a visão puramente instrumental da educação pelo esporte esteja ultrapassada e superada. Atualmente, passou-se a considerá-la em todas as suas possibilidades e em sua plenitude, seja para a obtenção de resultados específicos do *aprender a conhecer* e do *saber fazer* (aquisição de habilidades e capacidades diversas e específicas às várias modalidades esportivas), seja para a realização da pessoa, que, na sua totalidade humana, *aprende a conviver e a ser*.

A tarefa de promoção do desenvolvimento humano se torna ainda mais complexa nessa perspectiva, pois se observa, na transformação de cada pessoa, o objetivo da prática pedagógica organizada e pautada por propósitos mais amplos<sup>2</sup>, de forma que as pessoas compreendam, reflitam e possam *pro-agir*<sup>3</sup> sobre os complexos e dinâmicos desafios ora encontrados diante da necessidade urgente de se obter uma melhor sustentabilidade econômica, social e ambiental.

Além disso, faz-se aqui uma provocação para ir além da polaridade do ganhar-e-perder e caminhar rumo a um novo e urgente jogo, no qual todos possam realmente – *ven-ser*<sup>4</sup>, isto é, ser mais plenamente quem se é e, assim, poder se importar genuinamente com os outros, ao se entender que o bem-estar pessoal é totalmente interdependente do bem-estar comum.

Nesse sentido, destaca-se a abordagem dos *jogos cooperativos* e do *esporte integral*, como processos facilitadores da cooperação e do desenvolvimento humano por meio do esporte, tomado aqui como um campo de coeducação em que o *aprender a fazer com o outro* para promover as transformações necessárias que geram o bem-estar comum é seu principal foco e objetivo.

Concluindo esta breve apresentação, assinalam-se os principais e mais relevantes pontos a serem tratados neste caderno de referência sobre pedagogia da cooperação:

- A relação com o novo conceito de desenvolvimento humano (FUNDAÇÃO VALE, 2013) – a prática esportiva como oportunidade e possibilidade de desenvolver a autonomia e o bem comum;
- O esporte como possibilidade de desenvolvimento humano, tendo como base os *quatro pilares da educação* (DELORS et al., 1998);
- A relevância de se trabalhar o esporte contemplando as suas três dimensões, como estratégia para ampliação das oportunidades de desenvolvimento humano;
- O esclarecimento quanto à indicação da pedagogia da cooperação para complementar o referencial pedagógico-metodológico do Programa Brasil Vale Ouro, justificando-se, assim, a relevância e a pertinência do presente caderno de referência para esta série de esporte;

<sup>2</sup> Referência disso encontra-se nas palavras do ex-senador da República Arthur da Távola (1985): “a hipertrofia do funcional determinou o recuo de outros conteúdos do real, como o ‘moral’, o ‘poético’, o de ‘justiça’, ‘virtude’, ‘beleza’, ‘igualdade’, ‘sensibilidade’ etc., que passaram a ser conotados como ‘fora da realidade’ quando eram e são partes integrantes dela. Daí a grave crise civilizatória em que estamos, intoxicados de ‘vitorismo’ e de uma ética inventada para glorificar vitórias a qualquer preço, esquecendo que perder também faz parte da vida. E, muitas vezes, o que parecer ser perder pode ser ‘perdar’”.

<sup>3</sup> Ser *proativo* significa pensar e agir antecipadamente. Assim, por antecipação, adotam-se medidas para evitar ou resolver problemas futuros. Dicionário online de Português. Disponível em <<http://www.dicio.com.br/proativo/>>.

<sup>4</sup> Expressão utilizada por Artur da Távola na obra anteriormente referendada (1985); representa a capacidade do ser humano ser mais plenamente quem ele é, na interação com o outro.



- O destaque para a possibilidade de a pedagogia da cooperação avançar na práxis<sup>5</sup> (teoria e prática), com vistas ao desenvolvimento cognitivo e o não cognitivo no âmbito do esporte, e deste com os demais eixos e áreas de atuação da Fundação Vale.

Segundo Paulo Freire (1987, p. 66), “a educação é comunicação, é diálogo, na medida em que não é a transferência de saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados”. O exercício de entendimento do processo histórico, ou seja, da condição humana, acontece mediante o processo de compreensão do homem como ser histórico-cultural, que, por sua vez, envolve a transformação do mundo e de seus próprios modos de ser.

Aqui e agora fica o convite para se seguir adiante e compartilhar as possibilidades de *jogar juntos* inseridas nas entrelinhas deste texto, tal e qual aquelas inseridas no *entre-nós* que agora se forma.

<sup>5</sup> No entendimento de Paulo Freire (1998), o homem não pode ser entendido fora de suas relações com o mundo, uma vez que é um “ser-em-situação”, é também um ser do trabalho e da transformação do mundo. Logo, o homem é um ser da práxis: da ação e da reflexão.

## 2. Pedagogia da cooperação

Quando se fala em pedagogia da cooperação, imagina-se um caminho de *ensinagem* compartilhada no qual cada pessoa é considerada um mestre-aprendiz, *com-vivendo* a descoberta de si mesma e de sua *comum-unidade* com os outros, conforme sugere o novo conceito de desenvolvimento humano, que acrescenta à agenda do fortalecimento da autonomia dos indivíduos o tema da *promoção do bem comum*.

Assim, a pedagogia da cooperação pode ser percebida como um conjunto de sinais, indicadores, pistas e dicas disponível para orientar a caminhada dos profissionais que se aventuram pelas trilhas da cooperação em direção ao centro essencial de sua própria *comum-unidade*.

É uma pedagogia viva, que acontece em diferentes *momentos* e em muitos *movimentos*, sendo articulada organicamente com os passos e *com-passos* dados ao longo do caminho por aqueles que caminham. É uma jornada de realização exterior para promover a transformação interior da pessoa e do grupo.

Como um mapa de uma viagem que se renova constantemente, a pedagogia da cooperação é realizada a partir de *quatro momentos transdisciplinares*<sup>6</sup> (Figura 1).

**Figura 1.**  
Pedagogia da cooperação: quatro momentos



A partir da observação desses *quatro momentos* da pedagogia da cooperação, será compartilhado, a seguir, um conjunto de conhecimentos e experiências colaborativas, organizados em dois tipos de referencial:

- *referencial teórico* – princípios e procedimentos da pedagogia da cooperação;
- *referencial prático* – jogos cooperativos, esporte integral e as seis práticas da pedagogia da cooperação.

<sup>6</sup> Sobre o assunto *transdisciplinaridade*, consultar na bibliografia: D'AMBRÓSIO, 1998 e NICOLESCU, 1999.

Tais referenciais devem funcionar como subsídios para que os professores e a equipe técnica do Programa Brasil Vale Ouro possam manter, no exercício de suas aulas e atribuições, a orientação inspirada pela ideia de que o esporte deve ser visto como fenômeno cultural, entendendo-o como cultura de movimento. Dentro da nova perspectiva de desenvolvimento humano, deve-se explorar o esporte não apenas como um elemento de fortalecimento da autonomia dos indivíduos mas também de construção de sentidos, significados, valores e cenários cooperativos que podem levar a um fortalecimento do capital social nos territórios trabalhados e desenvolvimento de uma cultura de paz (FUNDAÇÃO VALE, 2013).

Com isso, para um novo tempo, não é necessário um novo jogo. Precisa-se, sim, de uma nova maneira de jogar.

## 2.1. Princípios da pedagogia da cooperação

Iniciando esta caminhada pelas trilhas da pedagogia da cooperação, é interessante verificar o que está na “mochila”: experiências, expectativas, crenças, sentimentos, projetos, tramas, traumas etc. Ou seja, é uma bagagem completa, reunindo o passado e o futuro, para assegurar o presente.

Ao imaginar uma pedagogia da cooperação, logo se pensa em uma *filosofia da cooperação*: princípios, valores, visões de mundo e perspectivas sobre a coexistência humana como bagagem essencial para uma boa jornada.

Nessa direção e visando a fornecer apoio teórico e conceitual para a aplicação de atividades complementares dirigidas à promoção da integração, da cooperação e da autonomia nas aulas e treinamentos do Programa Brasil Vale Ouro, serão apresentados a seguir os quatro princípios da pedagogia da cooperação (*co-existência, com-vivência, cooperação e comum-unidade*), bem como sua interface com o novo conceito de desenvolvimento humano (FUNDAÇÃO VALE, 2013) e com os quatro pilares da educação (DELORS et al., 1998), mencionados anteriormente.

### 2.1.1. O princípio da *co-existência* e o aprender a conhecer

Aprender a conhecer, combinando uma cultura geral, suficientemente ampla, com a possibilidade de estudar, em profundidade, um número reduzido de assuntos, ou seja: aprender a aprender, para se beneficiar das oportunidades oferecidas pela educação ao longo da vida (DELORS et al., 1998, p. 101).

Atualmente, é cada vez mais fácil perceber o quanto cada pessoa está ligada de maneira interdependente a tudo e a todos. E não se está apenas ligado aos outros que são ou estão próximos, mas se está intimamente conectado com pessoas, situações, lugares e acontecimentos aparentemente muito distantes e sem relação direta com a vida pessoal. Nesse contexto, deve-se compreender que as pessoas estão *todas juntas* em um mesmo e grande *jogo-vida*. Além disso, seja lá o que uma pessoa pensa, sente, faz ou não faz, ela afeta todos as outras e é afetada por elas, sem exceção; ou seja, essa é uma condição fundamental para avançar nesse processo de aprimoramento da *co-existência* humana.

Essa conscientização da interdependência como uma característica factual da existência humana pode ajudar a perceber o quão necessário é o resgate da cooperação para se dar conta das questões vivenciadas neste momento, sejam elas

na sala de aula, no local de trabalho, no bairro onde se mora, no país em que se vive, no planeta que se habita ou no universo onde se *co-existe*.

Desde o “apagão” em escala nacional até os “trovões” da guerra no estrangeiro; da poluição dos carros à corrupção dos cargos; do barulho na sala de aula ao silêncio desejado da hora do intervalo; da falta de água aos excessos da liquidez econômica; da violência dentro de casa à busca da paz mundial: todos são tocados diretamente por tudo o que ocorre na vida de todos, em todo e qualquer lugar e tempo.

### **Todos *inter-são* na *co-existência* cotidiana**

Porém, nem sempre se tem consciência dessa interdependência tão aparente. Por isso, é importante dedicar boa parte do que se faz na escola, no trabalho, na comunidade e na família para recuperar a consciência dessa inteireza, dessa integralidade e dessa *re-conexão*.

Em parte, essa não conscientização é consequência de uma visão fragmentada da realidade e da pessoa em relação a si mesma. Saber-se interdependente é, antes de tudo, renovar a visão que se tem sobre as diferentes relações que são estabelecidas com os outros. É exercitar o olhar, tendo em mente a outras visões de mundo para, assim, renovar a ética de *comum-idade* no cotidiano.

Acredita-se que “exercitar” o olhar para além da superfície e das aparências pode aperfeiçoar *co-opetências* (competências compartilhadas) para se ver o que existe de comum nas diferenças, o que existe de proximidade no distanciamento e, especialmente, o que existe de solidário no solitário.

Entretanto, nem sempre o ser humano está aberto e sensível para perceber as relações de interdependência que existem no cotidiano “não somente porque essas relações de interdependência não são objetos físicos visíveis aos olhos, mas fundamentalmente porque nem os olhos nem as mentes foram preparados e educados para vê-las” (ASSMANN; SUNG, 2000). Pode-se reconhecer isso em algumas situações vividas no dia a dia, como, por exemplo, no seguinte relato:

A jovem mãe estava num carro de luxo encostado no Canal 4, com certeza esperando alguém. No banco de trás, uma criança de seus 3 a 4 anos brincava com uma bola. Os vidros estavam abertos no domingo de manhã. De repente, a bola pulou para fora do carro e rolou por entre os veículos que trafegavam na avenida. A menina começou a gritar. Um rapaz, sentado à beira do canal, de no máximo 18 anos, descalço e com camisa puída, levantou-se imediatamente e saiu atrás da bola, arriscando-se a um atropelamento. Vitorioso com o feito, sorrindo de orelha a orelha, trouxe o brinquedo e devolveu-o à menina que, quando viu sua bola, batia palmas de alegria e entusiasmo. A mãe sequer olhou para o rapaz. Mexeu na bolsa, tirou uma moeda (não deu para ver quanto) e disse: ‘filha, dê o dinheiro para o mendigo’. Parado ao lado do carro, deu para ouvir o rapaz responder ‘não, minha senhora, eu não sou um mendigo, sou apenas pobre, não quero dinheiro, só fiz uma gentileza. Dá para a senhora entender isso?’ (SANTANA, 2001).

Para entender essa gentileza vinda de estranhos, é necessário “limpar a lente” que se tem usado para enxergar os outros e, assim, liberar-se da *ilusão de separatividade* (WEIL, 1987) e recuperar a *visão de comum-idade*.

Além dessa fragmentação, na educação, de olhares e mentes, pode-se reconhecer outros obstáculos à interdependência real, pois “quanto maior é a extensão do sistema

social, os efeitos, benéficos ou perversos das ações e omissões levam mais tempo para retornar à sua origem e tocar os agentes” (MARIOTTI, 2000).

Especialmente nos grandes centros urbanos, a sensação de distanciamento é tão acentuada que, por vezes, leva as pessoas a considerarem os acontecimentos como cenas de um filme que se assiste, mas que jamais se protagoniza.

Nesse sentido, pode-se desenvolver iniciativas para a reaproximação de pessoas e grupos, que ajudem a perceber cada ato e cada fato como fenômenos pertencentes à realidade da qual se faz parte, bem como criar pontos de ressonância na sociedade, pequenos grupos comunitários que funcionem como elos para uma comunicação com maior agilidade e fidedignidade.

Assim, praticar o cuidado e zelar pela qualidade da *co-existência* humana deve ser um ponto de atenção permanente, porque há que se considerar ainda mais um “bloqueio” à *consciência de interdependência*:

A distribuição desigual dos efeitos benéficos e maléficos no interior do sistema impede que exista uma mobilização interdependente de indivíduos e grupos. Em outras palavras, nem todos são afetados no mesmo instante e com a mesma intensidade (MARIOTTI, 2000).

Diante desses “bloqueios” à percepção da interdependência como um fato, é preciso continuar observando a vida de forma mais atenta, ampla e profunda, para que se possa enxergar os efeitos e os defeitos das atitudes e comportamentos praticados nos vários ambientes frequentados diariamente, em especial no ambiente das escolas e no mundo corporativo.

### 2.1.2. O princípio da *com-vivência* e o aprender a conviver

Aprender a conviver, desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências, realizar projetos comuns e preparar-se para gerenciar conflitos – no respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua e da paz (DELORS et al., 1998, p. 101).

Há algum tempo, todos os anos é realizada uma caminhada da praia central de Laguna até o farol de Santa Marta, no litoral de Santa Catarina.<sup>7</sup> O número de participantes dessa caminhada, que tem duração de um dia de, cresce ano após ano. Participam pessoas de todas as idades, tipos e origens, o que a caracteriza como uma verdadeira *caminhada da com-vivência*, na qual a única condição para participar é que *todos caminhem de acordo com o ritmo como-um*.

Entretanto, nem sempre, nas salas de aula, de reunião ou de visitas, toma-se o cuidado necessário para que as pessoas, sem exceção, sintam-se realmente participantes da “caminhada”, ou, ainda, *protagonistas da cooperação*.

Muito tem sido transformado para facilitar a convivência entre os “diferentes”. Contudo, propõe-se aqui o destaque é para a *inclusão*, mas não apenas das pessoas com *deficiências*; em um contexto mais amplo, propõe-se a *inclusão de ideias, de sentimentos*,

<sup>7</sup> Sidnei Soares, professor do Projeto Cooperação em Santa Catarina, é o idealizador desse evento.

de visões, de sensações, de atitudes, de comportamentos, de valores das pessoas e de relações diferentes daqueles que se pressupõem serem os melhores ou os mais corretos.

Assim, criar um ambiente de *inclusividade* significa possibilitar a *com-vivência* de todos que *queiram* fazer parte do jogo de aprender a *ven-ser* quem se é.

Seja como for, olhando pela “janela” da *inclusividade*, é possível ver que todos fazem parte de uma mesma *comum-unidade*, cada um a seu jeito e no seu próprio tempo e, exatamente por isso, são acolhidos integralmente.

O desafio dos pedagogos da cooperação é *re-criar* a todo instante as (im)possibilidades educativas para estimular o envolvimento de todos que, por alguma razão, sentimento, sensação ou decepção, imaginam que o *não-querer* é igual ao *não-poder*; e, aí, imaginando que *não-podem*, dizem que *não-querem*.

**É preciso perguntar-se a si mesmo: *não-se-pode* ou *não-se-quer*?**

Saber-se uma pessoa importante e valiosa por ser exatamente quem se é e, ao mesmo tempo, reconhecer que cada uma das outras pessoas é tão importante e valiosa quanto, constitui a pedra filosofal desta obra “Pedagogia da cooperação”.

Vem daí a busca constante de processos e procedimentos para desenvolver competências que ajudem a manter uma *mente-inclusiva* como um princípio ativo, e para acolher as diferenças *no* outro e *no* mundo como reflexos de si mesmo.

### 2.1.3. O princípio da cooperação e o aprender a fazer

Aprender a fazer, a fim de adquirir não só uma qualificação profissional, mas, de uma maneira mais abrangente, a competência que torna a pessoa apta a enfrentar numerosas situações e a trabalhar em equipe (DELORS et al., 1998, p. 101).

O desenvolvimento da cooperação como um exercício de corresponsabilidade para o aprimoramento das relações humanas, em todas as suas dimensões e nos mais diversificados contextos, deixou de ser apenas uma tendência, passou a ser uma necessidade e, em muitos casos, já é um fato consumado (HENDERSON, 1996).

Porém, esse fato não é definitivo. Por isso, é preciso nutrir e sustentar permanentemente o processo de integração da cooperação no cotidiano pessoal, comunitário e planetário, reconhecendo-a como um *estilo de vida*, uma conduta ética vital, que sempre esteve presente, consciente ou inconscientemente, ao longo da história de civilização.

Contrariando o mito da competição como forma de se garantir a sobrevivência e a evolução humanas, existe um amplo conjunto de evidências que indica que os povos pré-históricos “que viviam juntos, colhendo frutas e caçando, caracterizavam-se pelo mínimo de destrutividade e o máximo de cooperação e partilha dos seus bens” (ORLICK, 1989, p. 17).

Na atualidade, ainda podem ser encontradas culturas cooperativas em várias sociedades ancestrais existentes no planeta. Esse fato pode indicar uma reflexão interessante sobre a natureza competitiva do ser humano, pois, se essa ideia fosse

totalmente verdadeira e atemporal, seria lógico encontrar nas comunidades ancestrais – representantes da porção mais próxima à natureza da nossa espécie – traços de uma cultura predominantemente competitiva. Diferentemente disso, tem sido descobertos indícios de uma cooperação quase genética como um ingrediente imprescindível para o surgimento e a evolução da vida.

A esse respeito, pode-se sugerir que a ordem social se fundamenta em um suave balanço entre formas de competição e cooperação e essas últimas não podem ser esquecidas. A agenda do bem-comum é uma agenda de reação às injustiças, onde a política social trata de estimular a humanidade dos indivíduos, valorizando seus saberes, culturas e aspirações. A participação cooperativa favorece a disseminação de informações, estimula a razão pública e o debate e modos de construção de soluções com as pessoas e não simplesmente para elas (FUNDAÇÃO VALE, 2013).

Alinhado com essa compreensão, Erich Fromm (1973) analisou 30 culturas primitivas e classificou-as com base na agressividade competitiva e no pacifismo cooperativo. Ora, se algumas sociedades humanas são pacíficas e cooperativas, enquanto outras são agressivas e competitivas, pode-se inferir que, se existe uma natureza humana possível de ser afirmada, ela é uma *natureza de possibilidades*. Isto é, pode-se escolher o que se quer ser como pessoa e como sociedade.

A antropóloga Margaret Mead (1961), depois de ter analisado diferentes sociedades, concluiu que os vários graus de competição e de cooperação existentes são determinados pelas respectivas estruturas sociais. Considerando essa estrutura como resultado das ações e das relações dos membros de um grupo social, compreende-se a *cooperação* e a *competição* como desdobramentos das escolhas, decisões e atitudes praticadas na interação com outros indivíduos em um pequeno grupo, em uma comunidade, em uma sociedade, em um país ou no ambiente das relações internacionais.

Nesse contexto, percebe-se que o ser humano é socializado e socializa os seus semelhantes para a cooperação e para a competição por meio da educação, da cultura, do esporte e da informação. Portanto, tornar a sociedade *solidário-cooperativa* ou *solitário-competitiva* é uma ação política, isto é, uma “arte” pessoal e coletiva capaz de realizar o melhor possível para todos.

Terry Orlick, professor da Universidade de Ottawa (Canadá), um dos precursores na área de jogos cooperativos no mundo, oferece uma visão ampliada sobre a dinâmica entre competição e cooperação, considerando essa relação como um espectro de atitudes humanas que variam e se movimentam de acordo com a motivação presente em cada situação. Essa visão é apresentada no Quadro 1, a seguir.

## Quadro 1. Quadro sequencial de competição e cooperação

<b>Comportamento</b>	<b>Orientação</b>	<b>Motivação principal</b>
Rivalidade competitiva	Anti-humanista	Dominar os outros. Impedir que os outros alcancem seus objetivos. Satisfação em humilhar os outros e assegurar que não atinjam seus objetivos.
Disputa competitiva	Dirigida a um objetivo (contra os outros)	A competição com os outros é um meio de se atingir um objetivo mutuamente desejável, como ser o mais veloz ou o melhor. O objetivo é de importância primordial, e o bem-estar dos outros competidores é secundário. A competição é, às vezes, orientada para a desvalorização dos outros.
Individualismo	Em direção ao ego	Perseguir um objetivo individual. Ter êxito. Dar o melhor de si. O foco está em realizações e desenvolvimentos pessoais ou no aperfeiçoamento pessoal, sem referência competitiva ou cooperativa aos outros.
Competição cooperativa	Em direção ao objetivo (levando em conta os outros)	Meio para se atingir um objetivo pessoal que não seja mutuamente exclusivo, nem uma tentativa de desvalorizar ou destruir os outros. O bem-estar dos competidores é sempre mais importante do que o objetivo extrínseco pelo qual se compete.
Cooperação não competitiva	Em direção ao objetivo (levando em conta os outros)	Alcançar um objetivo que necessita de trabalho conjunto e partilha. A cooperação com os outros é um meio para se alcançar um objetivo mutuamente desejado, e que também é compartilhado.
Auxílio cooperativo	Humanista-altruista	Ajudar os outros a atingir seus objetivos. A cooperação e a ajuda são fins em si mesmos, não meios para se atingir um fim. Satisfação em ajudar as outras pessoas a alcançar seus objetivos.

Fonte: ORLICK, 1989.

Fortalecendo essas ideias, Humberto Maturana (1990) escreve que os seres humanos não são apenas animais políticos, mas, sobretudo, “animais cooperativos”. Para ele, a cooperação é central na maneira humana de viver, como uma característica da vida cotidiana fundamentada na confiança e no respeito mútuo.

Isso talvez ajude a entender um pouco melhor as dificuldades apresentadas por indivíduos e grupos que se dispõem a cooperar. Partindo-se do entendimento de que a confiança é algo a ser construído e permanentemente nutrido, *confiar* significa estabelecer um pacto de cumplicidade e, de certa maneira, entregar o destino da própria vida nas mãos de outras pessoas.

Durante muito tempo, o ser humano foi educado, treinado e preparado para não se mostrar ou se revelar aberta e autenticamente aos outros. Ele aprendeu a dissimular, a não se expor como realmente se é, sob o risco de, ao fazê-lo, revelar fraquezas e, então, permitir ser atacado e derrotado pelos “temíveis adversários”, que seriam os outros seres humanos.

Para promover a mudança necessária, pode-se criar oportunidades para se exercer uma nova maneira de olhar os outros e a si mesmo, para, então, alterar a maneira de *com-viver*, por meio do aprimoramento das habilidades de fazer *com-tato* e de *co-operar* consigo mesmo, com o outro, com o ambiente e com toda a *comunidade* humana.

Assim, cooperação, confiança e respeito mútuo estão entre os principais alicerces para a *co-evolução* humana. Para isso, é necessário reaprendê-los, desenvolvendo o interesse pelo bem comum e o compromisso com o florescimento de uma *comunidade humana real* – nem ideal, nem normal – exercitada e cultivada no cotidiano.



#### 2.1.4. O princípio da *comum-unidade* e o aprender a ser

Aprender a ser, para desenvolver, o melhor possível, a personalidade e estar em condições de agir com uma capacidade cada vez maior de autonomia, discernimento e responsabilidade pessoal. Com essa finalidade, a educação deve levar em consideração todas as potencialidades de cada indivíduo: memória, raciocínio, sentido estético, capacidades físicas, aptidão para comunicar-se (DELORS et al., 1998, p. 101).

Considerando a *co-existência* como um *fato da vida* e a *cooperação* como uma *prática diária*, pode-se imaginar a *comum-unidade* como o *ambiente* para se cultivar o espírito de grupo, ou, como disse Malidoma Somé<sup>8</sup>, desenvolver o “instinto de comunidade” (SOMÉ apud WHEATLEY; KELLNER-ROGERS, 1998, p. 21).

Alguns dos estudos, pesquisas e trabalhos a respeito do desenvolvimento da cultura humana realizados, atualmente no mundo, têm dado foco à redescoberta do espírito de comunidade em todos os lugares: na escola, no trabalho, na rua, em casa e da pessoa consigo mesma, afinal, “estamos usando o instinto de comunidade para nos isolar e proteger uns dos outros, em vez de criarmos uma cultura global de comunidades diversas e entrelaçadas” (WHEATLEY; KELLNER-ROGERS, 1998, p. 21).

Muitas pessoas sentem como é forte o impulso para se agregar a outros, para se aproximar e constituir grupos, times, famílias e turmas. Ao mesmo tempo, sabem o quão desafiador é criar boas condições para a sustentabilidade dessas pequenas e complexas *comum-unidades* que são criadas em todos os lugares. Esse paradoxo ocorre porque

toda vida se configura como seres individuais que imediatamente se lançam a criar sistemas de relacionamentos. Esses indivíduos e sistemas surgem de duas forças aparentemente conflitantes: 1ª) A necessidade absoluta de liberdade individual. 2ª) A inequívoca necessidade de relacionamentos (WHEATLEY; KELLNER-ROGERS, 1998, p. 22).

Em outras palavras, a questão poderia ser formulada da seguinte forma:

**Como ser e fazer juntos algo que, sozinho, ninguém seria capaz de ser e fazer tão bem e tão plenamente, como se fosse-e-fizesse em cooperação com outros, em um ambiente de *comum-unidade*?**

Uma primeira resposta consta na agenda do novo conceito de desenvolvimento humano, que sugere um processo de transformação pessoal e coletiva baseado em micropolíticas, na promoção de melhores qualidades das relações entre as pessoas, com autonomia e a busca pelo bem-comum. Seu caráter revolucionário, baseado em uma concepção mais rica de ser humano, transcende a concepção de indivíduo e nos leva a contemplar cenários em que a política de desenvolvimento seja mais proativa e inclusiva (FUNDAÇÃO VALE, 2013).

<sup>8</sup> Malidoma Somé é escritor e professor da África Ocidental.

Estudos clássicos sobre a psicologia dos grupos, tais como os de Morton Deutsch na década de 1960, têm abordado as diferentes experiências vividas em situações de competição e de cooperação, demonstrando experimentalmente os efeitos de uma e de outra nos processos grupais e na dinâmica pessoal, como indicado no Quadro 2, a seguir.

## Quadro 2. Situação cooperativa e situação competitiva

<b>Situação cooperativa</b>	<b>Situação competitiva</b>
As pessoas percebem que o atingimento de seus objetivos é, em parte, consequência da ação dos outros membros do grupo.	As pessoas percebem que o atingimento de seus objetivos é incompatível com a obtenção dos objetivos dos demais membros do grupo.
As pessoas são mais sensíveis às solicitações dos outros.	As pessoas são menos sensíveis às solicitações dos outros.
As pessoas ajudam-se mutuamente com frequência.	As pessoas ajudam-se mutuamente com menor frequência.
Há maior homogeneidade na quantidade de contribuições e de participações.	Há menor homogeneidade na quantidade de contribuições e de participações.
A produtividade, em termos qualitativos, é maior.	A produtividade, em termos qualitativos, é menor.
A especialização das atividades é maior.	A especialização das atividades é menor.

Fonte: DEUTSCH apud RODRIGUES, 1972, p. 149 (modificado por BROTTTO, 1997).

De muitas maneiras, é notável a complexidade da dinâmica *cooperação-e-competição* na vida em *comum-unidade*. O ser humano encontra-se, quase o tempo todo, diante de situações nas quais é convidado a descobrir uma “terceira” forma de resolver o problema, de alcançar a meta, de harmonizar o conflito, enfim, de pensar e propor uma “jogada” com a qual todos ganhem e ninguém precise perder. Esse pode ser um belo *desafio cooperativo* para se realizar em conjunto.

É comum que, no meio do conflito ou do caos, tenha-se a vontade de fazer tudo sozinho, com pensamentos como: “Deixa comigo, então, que eu resolvo do meu jeito!”; “Ah é?! Então faz você. Quero ver se faz melhor!”; “Já que não tem acordo, vamos ver quem é que consegue mesmo fazer o que está falando que faz!”; ou “Eu sabia que não ia dar certo mesmo. É melhor cada um ficar na sua!”.

Uma nova ordem de competências, com outra maneira de se olhar e um jeito diferente de se caminhar, são recursos essenciais para se superar o desafio ou a chamada *aventura* que ora se apresenta.

Há muito tempo, o anseio por viver em *comum-unidade* é sonhado; contudo, esse é um caminho ainda incerto e repleto de surpresas.

Nesse sentido, vale a pena lembrar que “em comunidades humanas, as condições de liberdade e de união são mantidas vibrantes, concentrando-se no que acontece no coração da comunidade e não se fixando nas formas e estruturas da mesma” (WHEATLEY; KELLNER-ROGERS, 1998, p. 26).

É muito provável que, ao longo desse caminho rumo à ampliação e ao refinamento do sentido de *comum-unidade humana*, ocorram alguns “tropeços”, alguns desvios, um certo cansaço, baixas e altas temperaturas, ou ainda o moral da turma pode diminuir. Tudo isso é possível e bem provável. Por isso mesmo, é necessário saber cuidar do que está no *centro* de todo e qualquer grupo: a *liberdade* para ser quem se é e, ao mesmo tempo, cooperar para o bem comum.

Para Margaret Wheatley e Myron Kellner-Rogers (1998), existem três perguntas essenciais para ajudar a “manter vivo” o sentido de *comum-idade*:

- o que nos reuniu?
- o que esperamos produzir unindo-nos com outros?
- o que acreditamos ser possível em conjunto e que não é possível isoladamente?

Essas são perguntas que não podem ser respondidas por apenas uma pessoa. Além disso, não são perguntas que têm uma única resposta certa. Para esses autores

quando não respondemos a essas perguntas como uma comunidade, quando não há consenso sobre a razão por que estamos reunidos, as instituições que criamos para nos servir tornam-se campos de batalha que não servem a ninguém. [...] Sem estarmos de acordo sobre o motivo para estarmos reunidos, nunca podemos desenvolver instituições que façam qualquer sentido: nosso instinto de comunidade nos leva a uma comunidade ‘minha’, e não a uma comunidade ‘nossa’ (WHEATLEY; KELLNER-ROGERS, 1998, p. 28-29).

Essas *in-quieta-ções* e tudo o mais apresentado neste caderno são aspectos interdependentes da *comum-idade* que se deseja ver *acontecer entre-nós*, particularmente no âmbito da nova agenda de desenvolvimento humano, integrada ao Programa Brasil Vale Ouro, em que as propostas coerentes com esse novo conceito possam ser levadas ao Plano de Ação, tais como novas pedagogias para cultivar a humanidade, esporte cooperativo, novas tecnologias para o bem comum, espaços físicos para a promoção do bem comum, bem como possam fazer parte das ações educacionais, esportivas, culturais e de gestão social da Fundação Vale (FUNDAÇÃO VALE, 2013).

Compartilhar cotidianamente a articulação das próprias intenções, atitudes e comportamentos, no ambiente da comunidade que se sonha concretizar, pode ser um hábito simples, mas maravilhoso e suficientemente poderoso, não para mudar o mundo, mas para torná-lo mais transparente, acessível, compreensível, sensível e possível para todos, sem exceção.

Com isso, criar, desenvolver e sustentar comunidades significa cultivar cotidianamente novas maneiras de *ser* e de *se fazer* no mundo: é uma atitude leve, apesar de frequente; bem-humorada, mesmo que profunda; livre e altamente comprometida; um passo a passo gradual e pronto para “grandes saltos”; aberta para “abraçar” o novo e como foco no essencial; pode ser ou não, mas será ou não *com* todos em cooperação.

## 2.2. Processos da pedagogia da cooperação

Há muito tempo, a humanidade vem desenvolvendo estratégias colaborativas para favorecer sua própria evolução e a do meio em que vive. É como se houvesse um “instinto de cooperação” (WINSTON, 2006), que vem se aperfeiçoando desde os humanos primitivos que viviam nas savanas africanas até os humanos civilizados que vivem na aldeia planetária da atualidade.

Muitos desses *processos* estão sendo sistematizados com uma nova linguagem e uma nova abordagem pedagógica, que combinam a sabedoria de toda a ancestralidade humana com os recursos da modernidade. Com isso, pretende-se desvendar um caminho em direção à contínua e infinita *eterna-idade* do presente, composto por elementos tais como: jogos cooperativos, danças circulares, aprendizagem cooperativa, diálogo, *world café* (café diálogo), *open space* (tecnologia do espaço aberto), *change lab* (laboratório de mudança), investigação apreciativa e comunicação não violenta.

Aqui, será enfocada a presente reflexão dos *jogos cooperativos* e do conceito de *esporte integral*, como processos a serem utilizados para favorecer a integração, a cooperação, a autonomia e a prática dos valores humanos, especialmente considerados no âmbito do Programa de Esportes da Fundação Vale, e levando em conta o que é apresentado no caderno 10 desta série, intitulado “Valores no esporte”.

Os demais *processos*<sup>9</sup> da pedagogia da cooperação mencionados anteriormente serão abordados no âmbito das oficinas e dos seminários previstos no processo de formação dos profissionais do Programa Brasil Vale Ouro, e poderão ser objeto de materiais didáticos complementares a serem desenvolvidos.

Com o intuito de promover a integração, a cooperação, a autonomia e o sentido de *comum-idade* entre os participantes do Programa, posteriormente serão compartilhados alguns elementos orientadores e facilitadores da implantação de conceitos e regras cooperativas nos conteúdos das aulas. Serão apresentados também alguns *jogos cooperativos*, como sugestão de atividades provocadoras de reflexões sobre a prática dos valores humanos por meio do esporte.

A partir daí, outras atividades poderão ser criadas ou adaptadas, de acordo com as particularidades de cada modalidade, grupo ou situação.

Para que esse movimento de criação-adaptação esteja alinhado com os pressupostos do Programa Brasil Vale Ouro, pode-se consultar na sequência alguns conceitos a respeito dos jogos cooperativos e do esporte integral, que são trazidos como subsídio teórico-prático para inspirar ainda mais a prática do dia a dia das aulas, das atividades e até mesmo dos treinamentos.

### 2.2.1. Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar<sup>10</sup>

Os jogos cooperativos surgiram da preocupação com o excessivo valor que a sociedade contemporânea atribui à competição, mesmo compreendendo-se que a competição é algo presente na cultura humana e que não pode ser isolada ou desconsiderada. De acordo com Terry Orlick (1989), as crianças não são ensinadas a terem prazer em buscar o conhecimento: elas são ensinadas a se esforçarem para conseguir notas altas. Da mesma forma, não elas não são ensinadas a gostar dos esportes: elas são ensinadas a vencer os jogos.

É importante destacar aqui, mais uma vez, que o jogo e o esporte são fenômenos sociais muito mais amplos do que a competição e a cooperação como dinâmicas sociais. Estas estão contidas no jogo e no esporte, exercem influência sobre eles e sobre quem participa – direta e indiretamente – deles. Ou seja, competição e cooperação não são sinônimas de jogo e esporte.

Ao realizar um balanço das experiências de jogar, na escola ou fora dela, verifica-se que tendem muito para o lado dos jogos competitivos. Contudo, nem sempre os programas educacionais dão ênfase a atividades que promovam *jogos educativos e recreativos, que despertem o emocional de adultos e crianças, incentivando o pensar no bem comum e no fortalecimento da alteridade das pessoas (aproximação, contato físico e afetivo) mesmo intergeracionalmente*, conforme preconiza a “Proposta pedagógica de esporte da Fundação Vale” (FUNDAÇÃO VALE, 2013).

<sup>9</sup> Ver na bibliografia a indicação de sites sobre cada um desses processos.

<sup>10</sup> Seção baseada na obra de BROTO, 1997.

Os jogos cooperativos são jogos que apresentam uma estrutura alternativa, nos quais os participantes jogam *com* o(s) outro(s), não *contra* o(s) outro(s). Assim, joga-se para superar desafios, não para derrotar o(s) outro(s); joga-se para se gostar do jogo e pelo prazer de jogar. São jogos nos quais o esforço cooperativo é necessário para se atingir um objetivo comum, não para fins mutuamente exclusivos.

Tomados como um processo, os jogos cooperativos favorecem o aprender a considerar o(s) outro(s), a ter consciência dos próprios sentimentos e a operar objetivando interesses mútuos.

Esses jogos são estruturados com o intuito de se reduzir a pressão da competição e a necessidade de comportamentos destrutivos, bem como promover a interação e a participação de todos, deixando aflorar a espontaneidade e a alegria de jogar. Os jogos cooperativos são jogos de compartilhar, de unir pessoas, e são jogos que desconsideram e até eliminam o medo do fracasso ao reforçarem a confiança em si mesmo e nos outros: *todos podem ganhar, e ninguém precisa perder*. Dessa forma, os *jogos cooperativos* resultam no envolvimento total, em sentimentos de aceitação e na vontade de continuar jogando.

Sintetizando, pode-se observar, no Quadro 3, a seguir, as principais características dos *jogos cooperativos* e dos *jogos competitivos*.

**Quadro 3.**  
**Características dos jogos cooperativos e dos jogos competitivos**

<b>Jogos cooperativos</b>	<b>Jogos competitivos</b>
Visão de que “tem para todos”.	Visão de que “só tem para um”.
Objetivos comuns.	Objetivos exclusivos.
Ganhar juntos.	Ganhar sozinho.
Jogar <i>com</i> .	Jogar <i>contra</i> .
Confiança mútua.	Desconfiança / suspeita
Todos fazem parte.	Todos ficam à parte.
Descontração / atenção.	Preocupação / tensão.
Solidariedade.	Rivalidade.
Diversão para todos.	Diversão à custa de alguns.
A vitória é compartilhada.	A vitória é uma ilusão.
Vontade de continuar jogando.	Pressa para acabar com o jogo.

Fonte: BROTO, 1997, p. 65.

Embora sejam apresentadas em paralelo, essas características, por vezes – em especial durante processos de transição e os primeiros contatos com essa metodologia –, aparecem combinadas no contexto das práticas esportivas. No âmbito deste caderno de referência, os jogos cooperativos e os jogos competitivos são vistos como manifestações diferentes de um mesmo fenômeno: o esporte como uma forma de jogo mais complexa e que deve promover o desenvolvimento humano integral e integrado.

Atualmente, existem inúmeros tipos e modalidades de jogos cooperativos inspirados pelo conceito de jogar cooperativamente, e que podem ser utilizados pela pedagogia

do esporte. Alguns resgatam antigas experiências da infância, e outros visam a estimular o exercício de novas habilidades para o *aprender a conhecer, a conviver, a fazer e a ser*, em um mundo cada vez mais interdependente, imprevisível e em constante transformação.

Terry Orlick (1989) propõe algumas categorias de jogos cooperativos com o propósito de aplicá-los em diferentes contextos (Quadro 4, a seguir). Embora sejam apresentadas em separado, essas categorias se relacionam de maneira interdependente, permitindo que, em uma única atividade ou situação, mais do que uma delas esteja presente.

#### Quadro 4. Categorias de jogos cooperativos

<b>Categoria</b>	<b>Características</b>	<b>Exemplos</b>
Jogos cooperativos sem perdedores	Todos jogam juntos para superar um desafio comum e, principalmente, pelo prazer de continuar a jogar juntos.	Dança das cadeiras cooperativa (Anexo).
Jogos de resultado coletivo	São atividades que permitem a existência de duas ou mais equipes. Neles, há um forte traço de cooperação dentro de cada equipe e entre as equipes. A motivação principal está em realizar metas comuns, que necessitam do esforço coletivo para serem alcançadas.	Vôlei infinito (Anexo).
Jogos de inversão	Enfatizam a noção de interdependência, por meio da aproximação e da troca de jogadores que começam em times diferentes. Conforme os jogos se desenvolvem, os jogadores mudam de lado, literalmente, colocando-se uns no lugar dos outros. Desse modo, eles podem perceber com clareza que essencialmente todos são membros de um mesmo time.	Queimada invertida (Anexo).  <i>Orientações didáticas:</i> • <i>rodízio</i> – os jogadores mudam de lado de acordo com situações pré-estabelecidas como, por exemplo, após a cobrança de escanteio (futebol); • <i>inversão do goleador</i> – o jogador que marca o ponto (gol, cesta etc.) muda para o outro time; • <i>inversão de placar</i> – o ponto (gol, cesta etc.) obtido é marcado para o outro time; • <i>inversão total</i> – é uma combinação das duas inversões anteriores.
Jogos semicooperativos	São indicados para iniciar a aplicação dos jogos cooperativos em grupos de adolescentes, especialmente em um contexto de aprendizagem esportiva. Sua estrutura fortalece a cooperação entre os membros do mesmo time e oferece aos participantes a oportunidade de jogar em diferentes posições.	Multiesporte e cabeçobol (Anexo).  <i>Orientações didáticas:</i> • <i>todos jogam</i> – times pequenos facilitam a participação de todos; • <i>todos tocam/todos passam</i> – a bola deve ser passada por entre todos os jogadores do time, para que o ponto seja validado; • <i>todos marcam ponto</i> – para que um time vença, é preciso que todos os jogadores tenham marcado pelo menos um ponto durante o jogo; • <i>todas as posições</i> – todos os jogadores atuam nas diferentes posições durante o jogo; • <i>passe misto</i> – a bola deve ser passada, alternadamente, entre meninos e meninas; • <i>resultado misto</i> – os pontos são marcados, ora por uma menina, ora por um menino.

Fonte: BROTTTO, 1997.

Em geral, na escola, na educação física, nos clubes e nas atividades sociais e populares, experimenta-se muito pouco a participação em jogos cooperativos de uma forma regular e bem orientada. Por isso, é importante desenvolver uma pedagogia da cooperação para orientar essa prática e esse modo diferente de praticar os jogos que já são conhecidos. Além disso, essa pedagogia pode contribuir para as mudanças educativas necessárias no fazer educacional, conforme a perspectiva apresentada pelo novo conceito de desenvolvimento humano, que deve ser baseada em uma visão ampla da educação, cujo objetivo consiste em promover formas humanas de

sociabilidade baseadas em sentimentos morais como benevolência, reciprocidade etc., para ampliar o horizonte do que significa ser humano além das motivações de vantagem individual (FUNDAÇÃO VALE, 2013).

Ao ensinar e vivenciar os jogos cooperativos, descobrem-se inúmeras possibilidades de criar processos facilitadores de participação e de inclusão. Por meio da modificação gradativa das regras e das estruturas básicas dos jogos utilizados até então, pode-se promover um clima de aceitação mútua entre os praticantes (alunos e atletas), que os incentivando a refletir sobre as possibilidades de transformação do jogo, na perspectiva de melhorar a participação, de obter o prazer e a aprendizagem de todos, colaborando, assim, com o processo de construção de valores no esporte e, conseqüentemente, de valores para a vida. Mais ainda, a pedagogia da cooperação pode ajudar os praticantes a aprenderem a dialogar, a superar os conflitos, a decidir em consenso e a praticar as mudanças desejadas para produzir benefícios individuais e coletivos.

Exercitando a reflexão criativa, a comunicação sincera e a tomada de decisões compartilhada para aprimorar o jogo, os participantes – bem como os educadores – poderão descobrir que têm plenas condições de intervir positivamente na construção, na transformação e na emancipação de si mesmos e da comunidade onde vivem.

Todo tipo de jogo tem uma intenção que extrapola os limites do campo, da quadra, da pista ou da piscina. Assim, é importante perceber os valores que estão por trás dos jogos e a quais propósitos as atividades estão servindo. Assim, além de conhecer o jogo, é preciso reconhecer *para que* e *para quem* ele serve.

O propósito essencial dos jogos cooperativos é colaborar para a construção de um mundo melhor para todos sem exceção, um mundo no qual “se o importante é competir, o fundamental é cooperar” (BROTTO, 1997). Jogando dentro desse estilo ou princípio cooperativo, pode-se desfazer a ilusão de separação e de isolamento uns dos outros, e perceber o quanto é bom e importante ser verdadeiramente quem se é para, em cooperação com os demais, poder jogar para *ven-ser* juntos.

### 2.2.2. O esporte integral: do paradigma do confronto à consciência do encontro

Inspirados pelas ideias de diferentes autores que atribuem ao esporte o caráter de fenômeno ou patrimônio social e cultural da humanidade (MONTAGNER, 1993; PRADO, 1995; PAES, 1996b; TANI, 1998; FREIRE, 1998, entre outros), sugere-se compreender o esporte como um *fenômeno humano e universal*, conforme a Carta Internacional da Educação Física e do Esporte, publicada pela UNESCO em 1978, que, no seu primeiro artigo, coloca o esporte como *direito de todos*.

Ainda a esse respeito, Tubino considerava que

acabava a compreensão do fenômeno esportivo somente através do esporte de rendimento. O pressuposto do direito ao esporte aumentava a sua abrangência, passando a compreender o esporte educacional, o esporte de participação ou lazer, o esporte dos deficientes e o esporte da terceira idade, além do esporte de rendimento (TUBINO, 1998, p. 62).

Entre as ações promovidas pela UNESCO (1992, p. 18) abrangendo o desenvolvimento internacional da educação física e do esporte, destaca-se um grupo de atividades que visa a preservar e proteger os valores éticos do esporte: o *fair play*<sup>11</sup>, o desenvolvimento

<sup>11</sup> Ver compreensão de *fair play* no caderno 10 desta série, intitulado “Valores no esporte”.



harmonioso da personalidade, a autossuperação, a solidariedade, o espírito de equipe, o desprendimento, a lealdade, a generosidade, o respeito às regras estabelecidas e ao adversário, e o controle da agressividade e da violência.

Em documento apresentado no periódico “O Correio da UNESCO”, está registrada a importância da preservação de tais valores por meio de uma série de ações, uma vez que isso não se faz por decreto, embora leis e regulamentos possam ser úteis e até indispensáveis.

No editorial dessa publicação, encontra-se uma interessante referência ao tema:

Trata-se de uma tarefa na qual a sociedade inteira deve empenhar-se, mediante o aprimoramento individual proporcionado pela educação. Os jogos do corpo só adquirem sentido em sua relação com o espírito que os anima (UNESCO, 1992, p. 18).

Paradoxalmente e apesar dessas diferentes dimensões a ele atribuídas, o esporte pode ser entendido como um fenômeno único e de natureza educacional. Assim, sua prática no contexto do Programa de Esportes da Fundação Vale deve ser orientada de acordo com os seguintes objetivos específicos:

- promover oportunidades de acesso de crianças, adolescentes e demais integrantes da comunidade ao esporte, considerando todas as suas dimensões (educacional, participação e rendimento);
- contribuir para o aprimoramento da habilidade de desenvolver capacidades e competências do esporte, por meio da formação dos profissionais locais;
- desenvolver e vivenciar as bases técnicas e valores das modalidades-objeto do programa;
- criar oportunidades para o desenvolvimento e o aprimoramento de crianças e adolescentes que manifestem talento para o esporte de rendimento (FUNDAÇÃO VALE, 2013).

Quando é considerado à luz desses objetivos, o esporte também é transformador, como acredita o prof. Roberto Paes, ao dizer que o esporte consiste em

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

Nesse sentido, participar de atividades esportivas pode significar a ampliação da consciência de si mesmo, do(s) outro(s) e do mundo. Caso tenham essa conscientização, o esporte pode aproximar as pessoas, entre si, da natureza e consigo próprias; caso não exista essa consciência, ocorre o distanciamento das pessoas em relação a tudo e a todos.

O esporte, percebido desse modo, pode ser um contexto extraordinário para o aprender a *ser*, a *conviver*, a *conhecer* e a *fazer*, conforme sugere a “Proposta pedagógica de esporte da Fundação Vale”, quando

busca caracterizar o processo de aprendizagem, ensino e organização do Programa de Esporte como oportunidade de vivência e participação, por um lado, e de aperfeiçoamento e aprimoramento técnico, por outro, estando ambos voltados à formação de princípios e valores primordiais ao desenvolvimento humano, integrado e integral, de seus participantes (FUNDAÇÃO VALE, 2013, p. 2).



Concebido assim, no esporte pode-se aperfeiçoar as *habilidades de rendimento* (cognitivas) e, simultaneamente, descobrir e enriquecer ainda mais as *habilidades de relacionamento* (não cognitivas), como demonstrado no Quadro 5, a seguir.

### Quadro 5.

#### Habilidades de rendimento e habilidades de relacionamento

<b>Habilidades de rendimento</b>	<b>Habilidades de relacionamento</b>
Aperfeiçoar as habilidades e os fundamentos do jogo.	Responsabilizar-se por si mesmo e pelo bem-estar dos outros.
Respeitar e recriar coletivamente as regras.	Descobrir e valorizar diferentes formas de vencer.
Saber equilibrar a ansiedade.	Aprender <i>com</i> o perder e <i>com</i> o ganhar, ao invés de aprender <i>a</i> perder e <i>a</i> ganhar, até porque aprender <i>a</i> perder implicaria em ser um <i>expert</i> em derrotas. Obviamente, não é o que se pretende aqui, muito embora seja o que, em alguns casos, acabe-se por incentivar.
Realizar novos movimentos, jogos, sequências, exercícios e formações.	Eleger objetivos individuais apropriados e comuns ao grupo.
Exercitar as “inteligências múltiplas” <sup>12</sup> . Nesse aspecto em particular, a contribuição do jogo e do esporte é notável. Quando se joga, exercitam-se todas as inteligências, simultaneamente. Conforme aumenta a complexidade da atividade, mais estímulos são recebidos para esse exercício.	Praticar a chamada “liderança circular” <sup>13</sup> , compreendendo que ser líder é ser capaz de servir ao grupo. Todas as pessoas têm algo especial para oferecer e, por isso, é importante criar oportunidades para o exercício da liderança para todos.
Melhorar os relacionamentos com os companheiros, treinadores, árbitros e, especialmente, com os jogadores da outra equipe.	Tomar consciência de si mesmo, controlar o temperamento, relaxar e superar um determinado problema ou dificuldade.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quando existem muitas oportunidades para o sucesso, é mais provável que as pessoas o alcancem e, da mesma forma, compreendam que a busca incessante pelo ganhar não é necessariamente o único motivo para jogar e para viver.

Ao expor crianças, jovens e adultos a estruturas competitivas de ganhar e perder, também se tem a responsabilidade de ajudá-las a lidar saudavelmente com essa dinâmica e a crescer tomando-a como base, pois

se nos grandes jogos da vida, como os jogos políticos, os financeiros e os de guerra, os participantes estivessem, interdependentemente, ligados ao outro lado, provavelmente começariam a entender, a aceitar e a empatizar<sup>14</sup> com o ‘inimigo’ anterior. [...] Se isso fosse possível em uma escala mais ampla, resultaria na formação de sentimentos de confiança e compaixão para toda a humanidade (ORLICK, 1989, p. 124).

Quanto melhor as pessoas conhecem o fenômeno *esporte*, melhor sabem e podem extrair dele as alternativas adequadas para aprender a jogar e a conviver como seres humanos corresponsáveis pela integridade umas das outras e a realizar seu papel de colaboradores para o bem-estar comum.

Para o prof. Roberto Paes, quando se pensa no esporte como meio de educação, tão importante quanto compreender suas dimensões e seus significados, “é preciso ter convicção de que o importante não é o jogo, mas sim quem joga” (PAES, 1998, p. 111). Ainda de acordo com ele, ensinar e aprender o esporte por meio do jogo oferece algumas vantagens, como, por exemplo:

<sup>12</sup> Conceito utilizado por Gardner (1994). Respeitando a delimitação deste caderno de referência, utiliza-se somente o estudo sobre as inteligências múltiplas e sua interface como o jogo e com o esporte.

<sup>13</sup> Para o entendimento da expressão *liderança circular*, indica-se a obra “O milionésimo círculo” de Jean Shinoda Bolen, Ed. Triom, São Paulo, 2003.

<sup>14</sup> A tradução do termo *empatizar* foi feita pela editora Círculo do Livro, por ocasião da publicação da obra indicada. Em breves palavras, significa a capacidade de o ser humano se colocar no lugar do outro, no momento de definir uma ação.

a ludicidade, a cooperação, a participação, o retorno à origem do esporte e mesmo a competição que, tratada de forma adequada, sem valorização exacerbada, pode promover a alegria e o prazer de uma prática que nunca se repete, pois a incerteza presente neste fenômeno, como uma de suas características, pode atuar como um fator de motivação, despertando na criança cada vez mais o interesse pelo esporte (PAES, 1998, p.112).

Assim, despertar o interesse pelo esporte vai além do simples fato de se oferecer recompensas como medalhas, troféus, brindes ou ainda outros tipos de reforço extrínseco ao jogo e ao próprio esporte. É preciso uma pedagogia do esporte que seja, em si mesma, suficientemente atraente para envolver, sem nenhuma discriminação, crianças, jovens e adultos pelo prazer de jogar e realizar, juntos, algo em comum.

De certo modo, o jogo e o esporte são experiências essencialmente comunitárias. No entanto, isso não significa uma condição aleatória e incondicional desses dois conceitos, uma vez que o sentido de *comunidade* é mais amplo do que um mero agrupamento de pessoas.

Talvez, recuperar e promover esse *espírito de comum-unidade* seja uma das principais tarefas da pedagogia do esporte atualmente. A esse respeito, Montagner acredita que “cabe ao educador incrementar o ‘espírito de cooperação’, atuando na parte afetiva dos jovens, impulsionando-os para a construção de um mundo mais humano e fraterno, através de ações e ajudas positivas e não a simples busca de vitória sobre os outros” (MONTAGNER, 1993, p. 89).

Resgatar o esporte em sua universalidade é, prioritariamente, assumi-lo no contexto de uma ética que, embora esteja nele presente e dele seja refletida, é mais abrangente do que o próprio esporte. Nele, encontra-se o ambiente necessário para facilitar o resgate de valores humanos essenciais e para promover o exercício de uma *ética de comum-unidade*.

Apoiado nessas considerações, Prado (1995) apresenta três “princípios da ação cultural e educacional” que devem orientar o esporte:

- 1º princípio: *o atleta cidadão* – o esporte como um direito da cidadania;
- 2º princípio: *o resgate do lúdico* – retomar a cultura lúdica, recriar sem preconceitos os modelos esportivos clássicos e populares, difundindo atividades mais próximas e motivadoras ao “corpo não olímpico”<sup>15</sup>;
- 3º princípio: *esporte para todos* – tendo, como grande desafio, o método.

Tendo como pressupostos esses princípios e a importância de traduzi-los, na prática, na forma de programas e de outras ações, o autor apresenta algumas experiências bem-sucedidas e que podem servir como orientações para a atuação no Programa Brasil Vale Ouro:

- *ensino do esporte em forma de jogo* – “reproduzindo aprendizagens culturais comuns no futebol e danças”;
- *pedagogia do espaço e do ambiente* – “implicando em menor dependência de tecnologias sofisticadas e mais polivalentes em relação a idades”;
- *alfabetização esportiva* – “centrada no desenvolvimento de grupos, para criar e autogerir suas próprias atividades esportivas”;

<sup>15</sup> *Corpo não olímpico* é uma expressão utilizada pelo autor citado, para se referir ao incentivo que deve ser dado às pessoas que desejam praticar o esporte como fator de lazer, de bem-estar pessoal e de promoção social, diferentemente daqueles que o praticam objetivando o “rendimento esportivo de alto nível e a *performance*”.

- *comunicação aplicada à educação* – “utilizada para recriar de forma crítica novos valores de comportamentos do corpo e [do] esporte para um conjunto maior da sociedade”.
- *realização de eventos de difusão cultural* – “com o objetivo de reforçar a leitura crítica da cultura do corpo e do espetáculo esportivo”.

Observa-se nessa concepção uma clara tendência à democratização do esporte, no sentido de ampliar o acesso à sua prática, inclusive na perspectiva do esporte de rendimento, levando-se em conta, particularmente, que, para João B. Freire (1998), o “esporte é o jogo de quem é capaz de cooperar”, no qual, segundo ele

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

Para o mesmo autor (1998), a pedagogia do esporte se faz mais eficiente e eficaz quando é estabelecida sobre *quatro condutas principais*, especificadas no caderno 7 desta série, intitulado “O esporte como possibilidade de desenvolvimento”:

- a) ensinar esporte a todos;
- b) ensinar *bem* esporte a todos;
- c) ensinar *mais do que* esporte a todos;
- d) ensinar *a gostar* do esporte.

Gostar do esporte é, essencialmente, gostar de quem pratica o esporte, porque não há esporte que se faça completamente sozinho.<sup>16</sup> Sendo assim, é interessante fomentar uma pedagogia do esporte que seja cada vez mais capaz de promover o *encontro* ao invés do *confronto*; uma pedagogia do esporte que abranja, plena e especialmente, dois aspectos fundamentais da convivência humana:

- a) *autoestima e autonomia* – despertando e desenvolvendo os talentos, as vocações, os dons pessoais, considerando as pessoas como peças singulares e fundamentais para o grande jogo da *co-existência*. Significa saber-se importante, portador de um valor essencial;
- b) *alter-estima e alternomia*<sup>17</sup> – como princípios vitais para a aproximação, o “entrelaçamento” e o arranjo harmonioso de cada uma das diferentes peças que compõem um todo. Significa reconhecer o outro como igualmente importante e, também, como portador de um valor essencial e único.

Uma pedagogia do esporte, configurada para favorecer o encontro ao invés do confronto, pode servir como inspiração para toda e qualquer pedagogia que vise à promoção do ser humano- íntegro e integral, agente do bem-estar pessoal e coletivo.

Por meio dessa abordagem, pode-se perceber como a pedagogia esportiva democratiza, valoriza e concebe o esporte como uma experiência humana desejável, possível e benéfica para todos, conforme a “profecia” ditada por Artur da Távola:

O futebol do futuro vai ser sem o gol como única aferição da vitória e sem juiz. O momento do gol será festejado pelos dois times e cumprimentados os autores. Nem será necessário a bola transpor a linha. Uma bela jogada de conclusão infeliz será considerada

<sup>16</sup> Isso inclui até mesmo o alpinismo, que, a exemplo de qualquer outra modalidade individual, estabelece pelo menos duas parcerias, entre tantas outras menos visíveis: primeiro, com o ambiente, e segundo, do atleta consigo mesmo.

<sup>17</sup> *Alternomia* é uma palavra *re-criada* com o objetivo de indicar a habilidade do ser humano de viver em grupo de uma forma sinérgica, eficiente e harmônica.

meio gol pelo time adversário que aceitará a qualidade de sua urdidura e mandará anotar o meio ponto. Haverá uma qualificação para a beleza das jogadas a valer pontos e dela participarão os dois times, mais empenhados em descobrir a beleza do que em evitá-la. O resultado final será a mescla do número de gols, como o de escanteios, o de jogadas consideradas belas e atitudes dignas de registro. Os dois times se reunirão para o proclamar e ambos comemorarão o fato de terem feito o espetáculo, aproveitando para verificar em que pontos melhoraram (TÁVOLA, 1985, p. 275).

Em resumo, nos últimos anos, muitos artigos, programas e projetos têm destacado a importância do esporte para o ser humano, especialmente os benefícios que a prática esportiva pode trazer para seus praticantes. Da mesma forma, a ideia de que o esporte é um *fenômeno humano* tem ficado cada vez mais explícita.

Considera-se aqui também que o esporte reúne inúmeros saberes que foram histórica e socialmente elaborados e construídos pelo ser humano, o que, segundo o prof. Roberto Martini<sup>18</sup>, pode ser declarado como um Patrimônio Cultural da Humanidade, ou seja, como um *bem imaterial*. Sendo um patrimônio cultural, *todo ser humano* deve ter direito a acessar, a conhecer e a desfrutar desse bem. Assim, cabe aos educadores do esporte promoverem, cada vez mais, essa aproximação entre o direito e o que realmente é oportunizado como uma prática acessível a todos, sem exceção. Portanto, por meio da aplicação dos jogos cooperativos orientada pela abordagem da pedagogia da cooperação, pode-se facilitar de forma direta o acesso de todos ao conhecimento e à prática do esporte, como também contribuir para as eminentes transformações em curso na sociedade que florescerão no campo do esportivo, como um reencontro de toda a *comum-unidade humana*.

### 2.3. Procedimentos da pedagogia da cooperação

Neste ponto, propõe-se uma pequena revisão do que já foi compartilhado até aqui. Isso ajudará a que se siga adiante nesta leitura-diálogo de um modo alinhado e em sinergia. O leitor é convidado a recordar, a visitar sua memória e encontrar o que mais está presente nela de tudo o que foi tratado até aqui, sem pressa, nem pressão.

Conferindo, foi visto que, para promover a integração e a cooperação entre os participantes envolvidos no Programa Brasil Vale Ouro, utiliza-se a abordagem da pedagogia da cooperação, que tem como propósito promover o *ven-ser juntos*, isto é, contribuir para que cada pessoa possa *vir-a-ser*, cada vez mais, quem é plenamente e, ao mesmo tempo, colaborar para que todas as demais assim o sejam também.

Essa pedagogia se baseia em quatro *princípios*, que são: *coexistência*, *com-vivência*, *cooperação* e *comum-unidade*. Cada um deles reflete e/ou encontra-se relacionado, respectivamente, a um dos quatro pilares da educação, segundo o Relatório Delors: *aprender a conhecer*, *aprender a conviver*, *aprender a fazer* e *aprender a ser*.

Para que esses princípios sejam praticados no cotidiano das aulas e treinamentos, a pedagogia da cooperação propõe a utilização de alguns *processos* (metodologias colaborativas), dentre os quais foram destacados aqui os *jogos cooperativos* e o conceito de *esporte integral*.

Agora, o próximo passo será conhecer alguns dos *procedimentos* que podem servir como base para a utilização dos jogos cooperativos e de outras atividades cooperativas,

<sup>18</sup> Roberto Gonçalves Martini é professor na Secretaria de Educação do Guarujá (SP), é mestre em educação pela PUC-SP, coordenador do Laboratório de Pedagogia da Cooperação e sócio do Projeto Cooperação: Comunidade de Serviço. É um dos principais colaboradores da produção deste caderno de referência.

visando a promover a integração e a cooperação dos participantes do Programa por meio do esporte.

Mais do que indicar o *que* fazer, esses procedimentos sugerem *uma maneira* de fazer. Seja na natação, no futebol, no atletismo, ou em qualquer outra prática esportiva, pode-se conciliar o ensino-aprendizagem das *habilidades de rendimento* (capacidades físicas, habilidades motoras e gestos técnicos, relacionados diretamente ao domínio cognitivo) com as *habilidades de relacionamento* (atitudes, comportamentos e modos de relacionamento, envolvidos diretamente com o domínio não cognitivo).

Para isso, sugere-se incluir gradual e progressivamente no desenvolvimento das aulas, atividades e treinamentos, os *procedimentos* associados aos jogos cooperativos, apresentados no Quadro 6, a seguir.

## Quadro 6. Procedimentos associados aos jogos cooperativos

Procedimento	Descrição	Utilização
O círculo e o centro	<p>Quando se forma um círculo, recupera-se o sentido de <i>comunidade</i>, pois, nele, todos são vistos como iguais; todos se veem e são vistos por todos; não há quem está acima, nem abaixo; todos estão <i>no círculo</i>, nem dentro, nem fora.</p> <p>Ao formar um círculo, reconhece-se a existência de um centro, de algo que está <i>entre-nós</i>, que é comum a todos, sem exceção. Nesse lugar, está aquilo que é essencial para o grupo: é o <i>fogo</i> que precisa ser mantido vivo no centro da roda. E, por ser assim, é cuidado por cada um, durante todo o tempo.</p>	<p>Sempre que possível, trabalhar em círculo, para começar e terminar a aula, pelo menos.</p> <p>Marcar o ponto central e o círculo em torno dele. Utilizar algo bem familiar e simbólico ao grupo que está reunido.</p> <p>Uma boa dica é utilizar uma bola, algumas camisetas arranjadas como um mosaico ou algo que o próprio grupo apresente como sugestão.</p> <p>Sendo adequado, definir um <i>guardião do centro</i> que deverá cuidar dele durante a aula. Revezar o guardião e permitir que ele estabeleça o centro. Isso traz autonomia e corresponsabilidade.</p>
Ensinar cooperativa <sup>19</sup>	<p><i>Convivência</i> – tem na vivência e na prática compartilhada o contexto fundamental para a aprendizagem. É preciso experimentar para poder <i>re-conhecer</i> a si mesmo e aos outros.</p> <p><i>Consciência</i> – cria um clima de introspecção e de autoobservação, incentivando as crianças e os jovens a refletir sobre a própria prática e a convivência durante a atividade. Sugere as possibilidades de modificar comportamentos, relacionamentos e até a própria atividade, com a perspectiva de melhorar a participação, o prazer e a aprendizagem de todos.</p> <p><i>Compartilh-essência</i> – favorece o diálogo, a troca, a comun-única-ção para compartilhar a “sacada”, o <i>insight</i>, a descoberta, o “me dei conta” como inspirações para a transformação pessoal e coletiva.</p> <p><i>Transcendência</i> – ajuda a sustentar a disposição para experimentar as possibilidades de mudança aplicadas em situações do cotidiano pessoal e coletivo. Somente se aprende quando se muda o comportamento, quando se faz diferente o que se fazia antes de receber a lição e entender o ensinamento.</p>	<p>Pode-se <i>ensinar-e-aprender</i> a jogar, jogando. Oferecer condições para que as crianças e os jovens experimentem o jogo para, depois, refletir sobre ele, compartilhar os aprendizados e encorajar-se a praticar a mudança.</p> <p>O jogo pelo jogo, a prática pela prática e o fazer pelo fazer tendem a reproduzir-se e manter-se. Por isso, é importante oferecer oportunidades de aprender a partir do jogo, da prática e do fazer juntos.</p> <p>Estimular a participação nas rodas de diálogo (ver abaixo) após cada experiência.</p>
Do mais simples para o mais complexo	<p>De certo modo, toda evolução ocorre de dentro para fora, do pequeno para o maior, do próximo para o distante, do indivíduo para a sociedade, do simples para o complexo.</p> <p>Assim, aprende-se a correr ao aprender a andar; aprende-se a escrever ao aprender a falar e <i>aprende-se a cooperar praticando a cooperação em diferentes níveis</i>: pessoal, interpessoal, grupal e comum-unitário.</p>	<p>Inicialmente, oferecer atividades que favoreçam a autoestima, a autonomia e a integração com colegas e amigos mais próximos; exemplo: <i>eco-nome</i> (Anexo).</p> <p>Gradativamente, inserir jogos e atividades mais complexas que necessitem da integração e da cooperação com um grupo maior; exemplo: <i>rebatida</i> (Anexo)</p> <p>Após esses estágios, pode-se desafiar os participantes a ampliar suas habilidades de relacionamento, para participar de jogos nos quais a necessidade de integração e de cooperação envolva todas as pessoas e as equipes; exemplo: <i>multiesporte</i> (Anexo).</p>
Ser mestre-e-aprendiz	<p>Enfocar um processo de cooperação significa ser como uma luz acesa em um quarto escuro. É apenas ajudar a “iluminar” a situação para que cada pessoa, grupo ou organização descubra seu próprio caminho, dê seus próprios passos e siga na direção de sua própria transformação e que, além disso, mantenha-se aberto para colaborar com os outros que se encontram, assim como eles mesmos, no infinito caminho de seu eterno reencontro.</p> <p>A tarefa dos pedagogos da cooperação é criar e manter um ambiente de <i>co-educação</i>, sempre sabendo-se <i>mestres-aprendizes da cooperação</i>, contribuindo para a aquisição da consciência de cooperação em cada pessoa, em cada grupo, em cada instituição e em toda a <i>comunidade</i> humana.</p>	<p>Incentivar a criação de novos jogos e novas formas de jogar os jogos antigos.</p> <p>Valorizar sugestões sobre como aprender e praticar um determinado fundamento como, por exemplo: chute a gol, passada de bastão ou saída do nado de costas.</p> <p>Manter-se aberto para aprender com os próprios erros. Esse é um ótimo exemplo de humildade e de abertura para aprender sempre.</p> <p>Arriscar-se a ser mais aprendiz do que mestre. Experimentar criar o dia do <i>professor invertido</i>, em que alguns alunos se <i>co-responsabilizam</i> para que o mestre se torne aprendiz.</p>

(continua)

<sup>19</sup> A *ensinagem* representa a *síntese do ensino com a aprendizagem*, em que um coexiste com o outro. Esse termo foi criado pela profa. dra. Neyde Marques, da UFBA e do Centro de Desenvolvimento Humano Suryalaya.

(continuação)

Procedimento	Descrição	Utilização
Começar e terminar juntos	<p>Nem sempre se consegue realizar um processo de cooperação mais robusto, que “apareça”. Contudo, fazer que todos comecem e terminem juntos é tão simples que cabe em qualquer lugar, situação e grupo.</p> <p>Isso estimula a sensação de fazer parte de um time que se mantém firme diante dos maiores desafios e celebra junto cada pequena conquista.</p> <p>Há, também, aquela fidelidade a toda prova, a dos pactos de sangue, de <i>mano-para-mano</i>, que estimula a cumplicidade.</p> <p>Aconteça o que acontecer, deve-se começar e terminar juntos.</p>	<p>Começar e terminar a atividade reunindo todos no círculo, em torno do centro.</p> <p>Pode acontecer por meio de uma história contada, de uma dança, de um jogo, de um sinal combinado e até de um silêncio compartilhado.</p> <p>Ritualizar esses dois momentos. Com o passar do tempo, provocar a turma para criar a sua própria maneira de se reunir para que todos comecem e terminem juntos.</p>
Roda de diálogo	<p>No diálogo, busca-se a verdade e, como ninguém detém a verdade absoluta, interessa-se genuinamente pela parte da verdade que está em cada pessoa. Assim, libera-se da necessidade de concordar ou discordar, de gostar ou não gostar, de debater e rebater, de convencer e ter de ganhar a discussão.</p> <p><i>Dicas para um bom diálogo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• falar na primeira pessoa do singular (eu), sempre que for possível;</li><li>• evitar generalizações do tipo: “todo mundo”, “a gente” ou “as pessoas”;</li><li>• falar para o centro do grupo ou da roda; falar para todos;</li><li>• escutar o outro até o final, sem interrupção;</li><li>• esperar até que, pelo menos, três ou quatro pessoas falem, antes de tomar a palavra novamente;</li><li>• ouvir sem julgamentos nem pressupostos;</li><li>• escutar ativa, empática e generosamente;</li><li>• Verificar a compreensão;</li><li>• utilizar o “bastão da fala” (um objeto significativo: bola, bastão de revezamento, óculos de mergulho etc.), para a pessoa que vai falar.</li></ul>	<p>Promover vários pequenos momentos de diálogo, em pares, trios e pequenos grupos.</p> <p>Favorecer as conversas sobre as experiências e os aprendizados, propondo-se perguntas inspiradoras, como: “quais são as outras maneiras de praticar o passe?”, “o que pode ser feito para fortalecer ainda mais o espírito de equipe?”</p> <p>Uma roda de diálogo pode ser utilizada tanto para iniciar (“o que mais marcou a aula passada?”) como para encerrar (“do que mais os alunos gostaram e do que menos gostaram na atividade de hoje?”) a aula e/ou um conjunto de aulas.</p> <p>Servir-se da roda de diálogo para compartilhar algum tema divergente ou até para abordar um conflito. A roda cria um “continente” de segurança e de confiança, no qual assuntos mais complexos podem ser compartilhados de forma mais produtiva.</p>

Fonte: Elaborado pelos autores.

Esse conjunto de *procedimentos* pode ser tomado como inspiração didática ou pedagógica para fomentar a integração e a cooperação durante a *ensinagem* do esporte em todas as suas três dimensões. Isso também ocorre pelo fato de que quanto mais complexa é a prática do esporte, mais é preciso cuidar da harmonia entre o desenvolvimento técnico-tático (elementos cognitivos) e o aprimoramento das relações humanas presentes nela (elementos não cognitivos).

## 2.4. Práticas da pedagogia da cooperação

De modo geral, a integração e a cooperação nos grupos se desenvolvem em estágios, etapas, fases ou momentos. Após reconhecer alguns dos *procedimentos* que podem facilitar a utilização dos jogos cooperativos nas aulas e nos treinamentos, apresentam-se agora as *seis práticas essenciais* (Quadro 7) indicadas para que os participantes vivenciem o *ser-e-estar* em grupo de uma maneira integral e integrada, ao mesmo tempo em que aprendem e aperfeiçoam a prática esportiva.

Aproveita-se a oportunidade para indicar, de forma sucinta, a predominância dos quatro princípios da educação da UNESCO, associados a cada uma das práticas descritas, que serão objeto de experimentação e de confirmação no processo de capacitação e de formação dos profissionais do Programa, assim como em sua prática pedagógica. Destaca-se que, assim como foi mencionado, os pilares não podem ser pensados de forma isolada dos demais quando se considera o ser humano como ser integral e integrado.



## Quadro 7. Seis práticas da pedagogia da cooperação

Prática	Objetivo	Tipo de atividade	Orientação
<b>Fazer com-tato:</b> aprender a ser e a conviver	Promover o contato, a aproximação e a integração, reunir a turma para começar juntos. Ser um ponto de partida acolhedor, atraente e que desperte a curiosidade e a vontade de seguir adiante.	Simples e de curta duração, leves e descontraídas. Atividades que sejam possíveis para toda a turma, sem exceções. O contato físico é moderado e, ao mesmo tempo, valorizado. <i>Exemplos:</i> limão, limão; golfinhos e sardinhas (Anexo).	Manter um ambiente de acolhimento e de valorização das diferenças. Evitar comparações do tipo: “vamos ver quem faz melhor ou mais rápido” etc. Utilizar poucos recursos materiais e focar a interação pessoal como recurso essencial.
<b>Estabelecer com-trato:</b> aprender a conviver	Estabelecer acordos de cooperação e de <i>com-vivência</i> , para que cada pessoa e todo o grupo tenham uma sensação de bem-estar.	Inclusivas e descontraídas. Atividades que estimulem o compartilhamento, a comunicação genuína, o diálogo aberto e empático, em que todos os “pedidos” são bem-vindos e aceitos sem julgamento. <i>Exemplo:</i> eco-nome (Anexo).	Incluir e valorizar todos os “pedidos”, sem julgamento de certo ou errado, bom ou mau etc., mesmo aqueles que parecem “não ter nada a ver”. Mais importante do que os “pedidos” em si é a pessoa que faz o pedido. É ela que está pedindo para ser reconhecida e atendida.
<b>Compartilhar in-quieta-ções:</b> aprender a conhecer	Compartilhar perguntas, dúvidas e inquietações sobre o tema ou foco da atividade.	Provocativas, instigadoras e que despertem a curiosidade e a habilidade de fazer e de receber perguntas. <i>Exemplo:</i> compartilhar <i>in-quieta-ções</i> (Anexo).	Manter o foco na formulação de perguntas, sem nenhuma preocupação com as respostas, nem com a seleção de “boas” perguntas. Cada pergunta é como se fosse um cristal que reflete todas as demais; cada pergunta inclui todas as outras. É como um “fio de meada”: puxando-se uma, todas as demais vêm juntas.
<b>Fortalecer alianças e parcerias:</b> aprender a conviver	Exercitar habilidades de <i>com-vivência</i> (autonomia, parceria, respeito mútuo, confiança, empatia, inclusividade etc.) e fortalecer a cooperação.	Desafiadoras, intensas e impossíveis de serem realizadas individualmente. <i>Exemplo:</i> rebatida, <i>multiesporte</i> e ponte de cordas (Anexo).	Incluir atividades cooperativas que estimulem o aperfeiçoamento das habilidades de relacionamento. Por exemplo, diante de <i>in-quieta-ções</i> sobre “como é possível confiar mais no colega que joga no mesmo time?”, propor a “ponte de cordas”, que é um jogo com foco na confiança.
<b>Reunir soluções como-uns:</b> aprender a conhecer e a conviver	Realizar a “colheita” de todas as ideias, sugestões, dicas, comentários, <i>insights</i> e respostas para as perguntas produzidas na terceira etapa: <i>in-quieta-ções</i> .	Que promovam a troca de ideias, a circulação dos participantes pelas várias <i>in-quieta-ções</i> , criando um ambiente de inovação e colaboração. <i>Exemplo:</i> roda de diálogo (ver as “dicas para o diálogo” no Quadro 6, acima).	Manter um ambiente de livre circulação de ideias, dinâmico, divertido, produtivo e sem julgamentos. Estimular que o melhor de cada um seja compartilhado; quanto mais do melhor, melhor.
<b>Praticar a transformação:</b> aprender a fazer e a ser	Transferir para o dia a dia a prática da cooperação, por meio de pequenas, simples e poderosas atitudes e comportamentos colaborativos, aprendidos durante as aulas e os treinamentos.	Dedicadas à conclusão de tudo o que foi iniciado nas etapas anteriores. Que favoreçam a síntese e a tomada de consciência, para que se pratique a cooperação a partir de si mesmo. <i>Exemplos:</i> dança das cadeiras cooperativa (Anexo).	Ajudar as crianças e os jovens a escolherem próximos passos simples e possíveis, algo que eles possam praticar no dia a dia sem grandes esforços ou muitos recursos. Por exemplo, passar a cumprimentar as pessoas olhando em seus olhos, recolher algum objeto deixado no chão, mesmo que não seja seu, oferecer ajuda para um adulto antes de ele pedir etc.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Considerando o conjunto de *práticas colaborativas*, é valioso lembrar que existe entre elas uma sinergia dinâmica (Figura 2, a seguir), que favorece uma utilização flexível de acordo com a percepção do professor sobre as condições do grupo e do momento. Por exemplo, se, na percepção do profissional, o grupo está precisando trabalhar mais o espírito de equipe e algumas habilidades de relacionamento (confiança, respeito mútuo, inclusão etc.), é recomendável dar mais atenção à *prática* de *fortalecer alianças e parcerias*. Então, é recomendável combinar atividades técnicas (específicas da modalidade) com atividades cooperativas (ver Quadros 4 e 7). Desse modo, poderão ser aperfeiçoadas tanto as habilidades de rendimento como as habilidades de relacionamento.

**Figura 2.**  
As seis práticas da pedagogia da cooperação



Vale destacar que a abordagem proposta pela pedagogia da cooperação é uma solução complementar à pedagogia do esporte<sup>20</sup>, e que seu conjunto de *princípios*, *processos*, *procedimentos* e *práticas* é apresentado aqui como mais um recurso didático ou pedagógico que pode ser utilizado de acordo com o discernimento e criatividade do professor.

Para suplementar esse referencial, recorre-se a Carlos Velázquez (2004), que sugere a adoção de um conjunto de objetivos comportamentais no âmbito social (Quadro 8) e suas respectivas linhas de atuação, como um guia para promover a integração, a cooperação e outros valores humanos a partir da *educação física para a paz*.

**Quadro 8.**  
Objetivos comportamentais e linhas de atuação no âmbito social.

Objetivos sociais	Linhas de atuação
<b>Melhorar as relações do grupo e criar um clima positivo nas aulas.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover a expansão de sentimentos e contatos pessoais.</li> <li>• Introduzir atividades motoras que impliquem a mudança constante de colega (parceiro).</li> <li>• Incentivar a formação de grupos diferentes.</li> <li>• Promover a participação dos alunos nas decisões de aula.</li> <li>• Introduzir atividades cooperativas orientadas ao desenvolvimento da capacidade de trabalho em equipe: desafios físicos cooperativos.</li> <li>• Utilizar recompensas coletivas em função de condutas ou êxitos em grupo.</li> </ul>
<b>Eliminar todo tipo de discriminação: étnica, sexual, de condição social etc.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzir elementos motores das culturas minoritárias.</li> <li>• Reforçar positivamente os grupos mistos.</li> <li>• Empregar uma linguagem não sexista.</li> <li>• Adaptar as atividades aos alunos com deficiência.</li> <li>• Introduzir o aprendizado cooperativo como metodologia básica.</li> </ul>
<b>Promover processos de regulação autônoma dos conflitos por meios não violentos.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incentivar que os alunos resolvam seus próprios conflitos.</li> <li>• Criar nas aulas um espaço para o controle autônomo dos conflitos.</li> <li>• Reforçar positivamente o controle não violento dos conflitos por parte dos alunos.</li> </ul>
<b>Favorecer o conhecimento, o respeito e a valorização das diferentes manifestações culturais do mundo.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar músicas de outras culturas.</li> <li>• Introduzir atividades motoras de outros povos e culturas.</li> <li>• Introduzir propostas orientadas a inter-relacionar as atividades motoras com a procedência cultural.</li> </ul>

Fonte: VELÁZQUEZ, 2004, p. 54.

<sup>20</sup> Ver o caderno de referência 7 desta série, intitulado "O esporte como possibilidade de desenvolvimento".



Complementando esse quadro de objetivos comportamentais, o mesmo autor assinala a importância de se considerar a existência das seguintes cinco etapas do processo de criação de sentimento de grupo (VELÁZQUEZ, 2004, p. 72):

- *etapa relaxante* – procura-se a criação de um ambiente de aula relaxante, no qual cada aluno se sinta à vontade com o grupo;
- *etapa de afirmação e de apreciação* – partindo da valorização do que é importante para cada aluno, deve-se fazer que ele se sinta querido e apreciado pelos demais, eliminando, assim, os possíveis medos e inseguranças em relação aos elementos do grupo-aula;
- *etapa de coesão do grupo* – por meio de valores como a confiança e a cooperação diante dos “dominadores” em nossa sociedade (a competitividade, a desconfiança e o individualismo), deve-se fazer que cada aluno sinta a necessidade de se relacionar construtivamente com os demais e que todos compreendam que, juntos, pode-se alcançar metas que muito dificilmente seriam obtidas atuando-se de forma solitária;
- *etapa de comunicação* – uma vez que se sente à vontade com o grupo, o passo seguinte consiste em facilitar que todos e cada um dos alunos que o integram possam comunicar seus sentimentos, seus problemas, suas inquietudes e, além disso, demonstrar seus afetos;
- *etapa de regulação pacífica dos conflitos* – superadas as etapas anteriores, pretende-se que o grupo de alunos seja capaz de manifestar e regular todos os seus conflitos latentes, de modo que isso beneficie a todas as partes envolvidas. Nesse ponto, é possível que os alunos regulem os conflitos que vão surgindo sem necessidade de recorrer ao professor.

A compreensão dos “objetivos comportamentais, das cinco etapas do processo de criação do sentimento de grupo” (VELÁZQUEZ, 2004, p. 44) e das “seis práticas da cooperação” (VELÁZQUEZ, 2004) associada ao conhecimento dos *jogos cooperativos* e da visão do *esporte integral*, serve como pano de fundo sociopedagógico (Quadro 9, a seguir) para desenvolver, de maneira integral e integrada, os conteúdos específicos das modalidades esportivas no contexto das aulas e dos treinamentos, de acordo com os pressupostos do Programa Brasil Vale Ouro.

Observando essas contribuições de Velázquez, associadas às seis práticas da pedagogia da cooperação, tem-se à disposição um mapa útil para orientar os planos de aula do programa de esporte e alcançar *êxito* no que se refere à realização dos objetivos técnico-esportivos associados aos objetivos comportamentais ou, como dito anteriormente, das habilidades de rendimento (ênfase no cognitivo) em sintonia com as habilidades de relacionamento (ênfase no não cognitivo).

**Quadro 9.**  
Relação entre planos de aula, pedagogia da cooperação e criação de grupo

<i>Etapas do plano de aula do Programa de Esporte</i>	<i>Seis práticas da pedagogia da cooperação</i>	<i>Cinco etapas de criação de grupo</i>
<b>Introdução</b>	<i>Com-trato</i> <i>In-quieta-ações</i>	Relaxante
<b>Aquecimento</b>	<i>Com-tato</i>	Afirmação e apreciação
<b>Parte formativa</b>	Alianças e parcerias	Coesão de grupo
<b>Parte principal</b>	Alianças e parcerias	Coesão de grupo
<b>Parte complementar</b>	Soluções <i>como-uns</i>	Comunicação
<b>“Para pensar e fazer”</b>	Transformação	Regulação pacífica dos conflitos

Fonte: Elaborado pelos autores.

Diante dessa ideia, sugere-se a apresentação gradual e a inserção sem pressa da pedagogia da cooperação, de seus princípios e suas práticas, no dia a dia do Programa, de forma a minimizar possíveis resistências ao novo e a maximizar a disposição dos envolvidos para a inovação e transformação.

Iniciar uma aula com todos em círculo, propor sutis diferenças nas regras tradicionais dos jogos, abrir pequenos espaços para uma roda de conversa e apresentar alternativas cooperativas para que todos exerçam o direito de falar e escutar, podem parecer poucos e pequenos gestos, mas inicialmente são suficientes para proporcionar experiências que trazem o “gosto” saboroso e curioso de algo novo e diferente.

É muito provável, inclusive, que esse “algo novo” surja dos próprios alunos, desde que seja dada a eles a oportunidade de pensar e de discutir a respeito de maneiras diferentes de se fazer a mesma coisa. Isso pode acontecer com uma consulta aos alunos sobre um determinado problema que deve ser solucionado, como, por exemplo, garantir que *todos* participem igualmente de um jogo, ao invés de se manter a bola na maior parte do tempo sob o controle dos mais habilidosos.

Instigar os alunos a buscarem alternativas para seus problemas comuns muito provavelmente contribuirá para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, que levarão à construção de um pensamento crítico e de atitudes criativas e colaborativas.

A título de ilustração, veja-se no Quadro 10 um pequeno exemplo de como integrar a pedagogia da cooperação e os jogos cooperativos como complemento sociopedagógico em uma aula de futebol, conforme planejada pelo Programa Brasil Vale Ouro.

**Quadro 10.**  
**Aplicação da pedagogia da cooperação e dos jogos cooperativos na aula de futebol**

<i>Etapas do plano de aula do Programa de Esporte</i>	<i>Futebol: aula 10 – passe e recepção</i>	<i>Seis práticas da pedagogia da cooperação</i>
<b>Introdução (5min)</b>	Revisão dos combinados.	Prática do <i>com-trato</i> (Quadro 7). <i>Jogo cooperativo: eco-nome</i> (Anexo). Compartilhar a memória do grupo sobre os temas trabalhados anteriormente.
<b>Aquecimento (5min)</b>	Trote com alterações de sentido.	<i>Jogo cooperativo: golfinhos e sardinhas</i> (Anexo). Trazer alegria e prazer para a atividade. Orientar os alunos a realizar as corridas com alterações de sentido, paradas bruscas, saídas rápidas etc.
<b>Parte formativa (10min)</b>	Força; Passe e recepção.	<i>Jogo cooperativo: salve-se com um abraço</i> (Anexo). Quando o professor apitar, todos tocam o chão com as duas mãos, saltam duas vezes e correm para pegar o “pegador”, que só se salva se conseguir fazer um passe correto para o professor.
<b>Parte principal (15min)</b>	Realizar atividades de aplicação técnica com possibilidades de criação pessoal.	Jogo de futebol utilizando as regras dos <i>jogos semicooperativos</i> (Quadro 4), estimulando o maior número de passes entre os jogadores e, consequentemente, aumentando a participação de todos; exemplo: o número de pontos de um gol é proporcional ao número de passes, sem interrupção, realizados pela equipe.
<b>Parte complementar (5min)</b>	Jogo de aplicação ou coletivo.	<i>Jogo cooperativo: um time zoneado</i> , adaptado para o futebol (Anexo).
<b>“Para pensar e fazer” (5min)</b>	Discutir a relação do aprendizado obtido na escola e sua aplicação no cotidiano	Exercício do <i>diálogo</i> (Quadro 6) utilizando o “bastão da fala” (o “bastão” é a bola).

Fonte: Elaborado pelos autores.

Nesse exemplo, observa-se a integração dos conteúdos técnico-táticos (dominância cognitiva) com os conteúdos socioafetivos (dominância não cognitiva), por meio da utilização de jogos cooperativos e de procedimentos e práticas da pedagogia da cooperação, como o *diálogo* e o *com-trato*, respectivamente.

Além dessas possibilidades ilustradas no Quadro 10, existem muitas outras, especialmente com foco na inclusão plena, integrada e valorizada de todos os participantes. Ao objetivar a participação de todos, é necessário reconhecer e valorizar a importância de cada um durante toda a aula ou treinamento, particularmente no momento do jogo. Mais uma vez, percebe-se aí a relevância da abordagem dos jogos cooperativos e do conceito de esporte integral.

Outra forma de realizar isso de maneira prática é atribuir menor pontuação (por exemplo, 1) a um gol marcado por um aluno com habilidades motoras mais desenvolvidas, e atribuir mais pontos (por exemplo, 3) o gol daquele que possui habilidades motoras menos desenvolvidas. Nesse caso, a atenção durante o jogo geralmente deixa de estar naquele que sempre a recebe, sendo então compartilhada com aquele que normalmente passa despercebido pelos colegas.

Como consequência, tem-se outra vantagem: uma maior dedicação, por parte do professor e dos alunos, ao aprendizado dos alunos que necessitam de maior auxílio didático e técnico, do que aos que já possuem experiência motora mais diversificada. Por conseguinte, cria-se um grupo que apresenta um nível mais equilibrado de habilidades, ao contrário do que normalmente acontece, quando se vê um grupo no qual alguns participantes extremamente habilidosos têm mais oportunidade de jogar e de praticar do que os outros menos habilidosos, que assim o são e assim tendem a permanecer justamente porque têm menos oportunidade de jogar e praticar.

Também é bom lembrar que, no Anexo deste caderno de referência, é apresentada uma série de atividades e jogos cooperativos que sugerem possibilidades de aplicação nas aulas e nos treinamentos, inclusive apontando-se recomendações didáticas ou pedagógicas para favorecer sua utilização.

Com isso, espera-se estimular os profissionais do Programa Brasil Vale Ouro para a pesquisa, a criação e a adaptação de novos jogos e atividades cooperativas a ser utilizados no processo de ensino e aprendizagem do esporte, permitindo-se avaliar as contribuições dessa abordagem quanto à realização dos objetivos desse Programa inspirados pelo novo conceito de desenvolvimento humano.

Por fim, as atividades e jogos propostos para o desenvolvimento do esporte com base na pedagogia da cooperação serão objeto de vivência nas oficinas de aplicação a serem organizadas no âmbito da formação dos profissionais do Programa Brasil Vale Ouro.

### 3. Avaliação da cooperatividade grupal

Este tópico inicia-se com o seguinte questionamento: como observar os efeitos da aplicação da pedagogia da cooperação e sua contribuição para a efetividade do Programa Brasil Vale Ouro?

Essa pergunta inspiradora mostra a relevância do acompanhamento e da avaliação por meio de indicadores específicos que, para além das questões cognitivas, possam enfatizar elementos não cognitivos tão relevantes quanto, para demonstrar a efetividade do Programa quanto ao objetivo maior de apresentar como o esporte pode contribuir para o novo desenvolvimento humano.

#### 3.1. Pensando e propondo indicadores

Com a finalidade de favorecer o acompanhamento, a avaliação e a contemplação dos *efeitos-e-afetos* resultantes da aplicação da pedagogia da cooperação no Programa Brasil Vale Ouro, lembra-se do estudo de Velázquez, que indica ser de grande ajuda a elaboração coletiva e consensual, por parte dos professores e, se possível, também dos demais integrantes da comunidade educacional (VELÁZQUEZ, 2004, p. 46), de um conjunto de indicadores orientados para a valorização dos objetivos propostos pelo Programa Brasil Vale Ouro. Por uma questão de eficácia, é conveniente que esses indicadores sejam:

- *poucos (em quantidade pequena) e centralizados* nos objetivos prioritários;
- *relevantes*, voltados para os aspectos-chave da educação pelo esporte, a autonomia, a cooperação, a paz e o bem comum;
- *compreensivos*, que abarquem várias dimensões da educação pelo esporte;
- *claros*, evitando a generalidade ou uma terminologia ambígua;
- *co-operativos*, que permitam aos professores recolher facilmente as informações úteis para avaliar o processo de ensino-aprendizagem em conjunto com seus pares e, especialmente, com os participantes.

José Luis San Fabián Maroto propõe uma série de “temas geradores de indicadores” (MAROTO, 1995 apud VELÁZQUEZ, 2004, p. 47), ou seja, núcleos a partir dos quais se pode deduzir um conjunto de indicadores válidos. Dentre os temas propostos pelo autor, destacam-se os seguintes, com algumas adaptações relevantes para avaliar e contemplar os resultados no âmbito deste trabalho:

- *enfrentamento dos conflitos* – da violência à sua regulamentação pacífica;
- *respeito e valorização das diferenças* – condutas de tolerância, de aceitação e de não discriminação da diversidade;
- *melhoria das relações pessoais*, atitudes e comportamentos na sala de aula e no centro educacional;
- *autonomia e responsabilidade* para tomar decisões;
- *mudanças nos jogos tradicionais*, geralmente competitivos e sexistas, para jogos cooperativos e inclusivos;
- *ocupação e acesso aos espaços* – utilização de espaços e materiais sem privilégios ou discriminações;
- *respeito aos bens coletivos* – como os equipamentos do centro educacional, entre outros;

- *participação voluntária* nas atividades realizadas;
- *processo de elaboração e negociação das normas de convivência (com-trato)* – envolvimento dos alunos na elaboração das normas e análise dos valores que subsistem às normas vigentes;
- *capacidade para intervir e trabalhar em grupo*, respeitando as opiniões dos demais;
- *tolerância, respeito e interesse* em conhecer outras culturas e modos de vida;
- *materiais didáticos apropriados* – não sexistas, não etnocêntricos, não estereotipados e não alheios às experiências dos alunos.

Essas possibilidades inspiram e baseiam a formulação de um conjunto de *indicadores de cooperatividade* para se observar e acompanhar a articulação entre a aprendizagem e o aprimoramento do conteúdo técnico do esporte e a pedagogia da cooperação, resultando em uma prática esportiva harmonicamente aliada à promoção do novo desenvolvimento humano.

### 3.2. Experimentando a avaliação

Considerando-se as ideias e os pressupostos apresentados acima, propõe-se a utilização da *matriz de avaliação do potencial de cooperação* (Tabela 1) como um instrumento de verificação do grau de integração e de cooperação existente entre os participantes, professores, pais e comunidade local que fazem parte do Programa Brasil Vale Ouro.

**Tabela 1.**  
**Matriz de avaliação do potencial de cooperação: exemplo**

<i>Indicadores de cooperatividade</i>	<i>Escala de observação</i>		
<b>Bloco 1: Cooperação entre participantes</b>	<i>Nunca ocorre (1)</i>	<i>Ocorre às vezes (3)</i>	<i>Ocorre frequentemente (5)</i>
1. Crianças e jovens de etnias e grupos sociais diferentes praticam as atividades juntas e espontaneamente.	1	-	-
2. Meninos e meninas praticam juntos, sem discriminação, isto é, sem exclusão de uns pelos outros.	-	3	-
3. A maioria das crianças e dos jovens realiza atividades no tempo livre (antes e depois das aulas) em conjunto.	-	-	5
<b>Somatório máximo possível: 15</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
	<b>(1 + 3 + 5) = 9 (60%)</b>		
<b>Bloco 2: Cooperação entre pais e professor</b>	<i>Nunca ocorre (1)</i>	<i>Ocorre às vezes (3)</i>	<i>Ocorre frequentemente (5)</i>
4. Os pais visitam o professor.	-	3	-
5. Os pais participam das atividades propostas pelo Programa.	1	-	-
6. O professor solicita a colaboração dos pais para a realização de atividades extraclasse.	-	3	-
<b>Somatório máximo possível: 15</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>0</b>
	<b>(1 + 6 + 0) = 7 (47%)</b>		
<b>Bloco 3: Cooperação entre professores</b>	<i>Nunca ocorre (1)</i>	<i>Ocorre às vezes (3)</i>	<i>Ocorre frequentemente (5)</i>
7. Professores das diferentes modalidades realizam atividades comuns.	-	3	-
8. Existe troca de experiência entre o professor especialista em esporte com professores dos demais eixos do Programa.	1	-	-
9. A coordenação estimula o intercâmbio entre os professores do Programa e demais professores da rede pública local.	-	-	5
<b>Somatório máximo possível: 15</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
	<b>(1 + 3 + 5) = 9 (60%)</b>		

(continua)

(continuação)

<b>Bloco 4: Cooperação entre o grupo e o professor</b>	<b>Nunca ocorre (1)</b>	<b>Ocorre às vezes (3)</b>	<b>Ocorre frequentemente (5)</b>
10. O grupo participa da elaboração e da negociação dos acordos ou <i>com-tratos</i> da aula.	1	-	-
11. O grupo colabora no desenvolvimento das aulas, sugerindo ideias para a sua melhoria.	-	3	-
12. O professor aceita e valoriza sugestões dos alunos, colocando-as em prática.	-	3	-
13. O grupo ou parte dele se responsabiliza por determinadas tarefas durante as partes da aula.	1	-	-
14. Existe um bom relacionamento entre o professor e o grupo fora das aulas.	-	-	5
<b>Somatório máximo possível: 25</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>5</b>
<b>(2 + 6 + 5) = 13 (52%)</b>			

<b>Somatório geral máximo possível: 70</b>	<b>(1 + 1 + 1 + 2) = 5</b>	<b>(3 + 6 + 3 + 6) = 18</b>	<b>(5 + 0 + 5 + 5) = 15</b>
<b>(5 + 18 + 15) = 38 (54%)</b>			

Fonte: Elaborado pelos autores.

Considerando a simulação acima, pode-se notar no somatório geral alcançado (38 pontos) que o *potencial de cooperação* resultante é de 54% do total de 70 pontos máximos e possíveis. Isso aponta para a necessidade de intensificar as *práticas de cooperação* (conforme sugestões apresentadas no Quadro 10) durante as aulas, treinamentos e demais atividades do Programa.

Também é possível extrair informações relacionadas ao *potencial de cooperação* praticado nos quatro diferentes *blocos de indicadores de cooperatividade* e seus respectivos comportamentos. Por exemplo, no bloco 2: “Cooperação entre pais e professor”, o comportamento nº 6 (“Os pais participam das atividades propostas pelo Programa”) recebeu a pontuação 1, indicando que esse comportamento “não ocorre” no cotidiano do Programa. Baseando-se nesse resultado, pode-se conferir mais atenção a esse aspecto e implementar ações no cotidiano das aulas que permitam aperfeiçoar o conjunto de comportamentos relativos a ele.

Para que essa avaliação seja útil para o desenvolvimento do potencial de cooperação, recomenda-se sua aplicação em três momentos diferentes: a) entre a 1ª e a 2ª semana de aula; b) entre a 11ª e 12ª semana de aula; c) entre a 23ª e 24ª semana de aula.

As conclusões obtidas com base nessas ideias sobre observação e estratégias de acompanhamento e intervenção reforçam ainda mais a contribuição do esporte para o novo desenvolvimento humano, uma vez que ele pode ajudar a promover uma gama de resultados junto a seus adeptos – desde os mais diretos e empíricos, como a melhora das habilidades e capacidades motoras, até os menos evidentes e subjetivos, como o aumento da autoestima e da autoconfiança, o fortalecimento de valores (respeito, cooperação, sociabilidade, entre outros), ou mesmo a pura e simples adoção de um estilo de vida saudável (FUNDAÇÃO VALE, 2013).

Nesse sentido, vale destacar ainda que esse pensamento propositivo sobre os indicadores de cooperatividade e suas estratégias de acompanhamento e avaliação é uma provocação para a contínua auto-observação do fazer pedagógico e do ser professor e educador no contexto do Programa Brasil Vale Ouro.

Estabelece-se aqui a disposição permanente para *aprender a fazer* em conjunto esse processo de acompanhamento e avaliação dos efeitos da pedagogia da cooperação no Programa, lembrando-se que essa proposta, agora compartilhada, poderá ser objeto de complementação e aprimoramento no corpo de professores, na ocasião das oficinas e seminários propostos no âmbito da formação dos profissionais do Programa de Esportes da Fundação Vale.

## 4. Terminar juntos: considerações essenciais

Um dos procedimentos da pedagogia da cooperação é o *começar e terminar juntos*. Isso pode ajudar a manter vivo o espírito de equipe e o sentido de *comum-unidade* em qualquer grupo, pois a sensação experimentada é de que *aconteça o que acontecer* durante o “jogo”, todos continuarão juntos, como um só time.

Pois bem, depois do *começar juntos*, chega-se à reta final deste caderno de referência, que tratou de um conjunto de conhecimentos e experiências sobre como promover a integração e a cooperação nos grupos que participam do Programa Brasil Vale Ouro.

Para tratar adequadamente do propósito deste caderno sob a luz da expectativa mencionada acima, levou-se em conta a abordagem do *novo conceito de desenvolvimento humano*, dos *quatro pilares da educação* e o Programa de Esportes da Fundação Vale atualmente em andamento, que considera o esporte em suas três dimensões: *educacional, de participação e de rendimento*.

Diante desse conjunto de referências valiosas, apresentou-se a *pedagogia da cooperação* como um recurso didático ou pedagógico complementar às aulas e aos treinamentos, que visa a favorecer a integração e a cooperação nos grupos.

A partir disso, destacou-se a abordagem dos *jogos cooperativos* e o conceito de *esporte integral* como possibilidades de diálogo e de integração da pedagogia da cooperação com a prática esportiva que vêm sendo aplicadas no Programa Brasil Vale Ouro, com vistas a promover o desenvolvimento de valores, habilidades e competências cognitivas e não cognitivas, de forma a complementar a prática pedagógica que considera o esporte em suas três dimensões, bem como deste (esporte) com os outros eixos e áreas de atuação da Fundação Vale.

Nesse sentido, conferiu-se especial atenção a uma série de *procedimentos e práticas da pedagogia da cooperação*, enfatizando orientações essenciais para a utilização de *condutas, atividades e jogos cooperativos* para favorecer a integração e a cooperação durante as aulas e os treinamentos.

Mais do que um conjunto de jogos e atividades cooperativas, procurou-se compartilhar uma maneira, dentre muitas outras, de se tratar o esporte de modo a conciliar o ensino-aprendizagem de *habilidades de rendimento* com as *habilidades de relacionamento*, para promover o desenvolvimento humano integral e integrado.

Indicou-se, igualmente, uma *avaliação dos indicadores de cooperatividade*, esperando incentivar a criação de instrumentos que contribuam para uma observação atenta e afetuosa sobre as transformações pessoais e coletivas decorrentes da maior integração e cooperação nos grupos.

Por fim, e seguindo uma linha de conclusão que relaciona a pedagogia da cooperação com o novo conceito de desenvolvimento humano, considerou-se que o Programa Brasil Vale Ouro tem como objetivo a construção de uma *cultura de paz* (Quadro 11, a seguir), pois a

visão de que o esporte pode gerar impactos positivos não apenas na educação e saúde dos praticantes, mas também contribuir para estimular uma cultura de paz e tolerância e propiciar o desenvolvimento humano é corroborada pela Organização das Nações Unidas (FUNDAÇÃO VALE, 2013, p.4).



## Quadro 11. Cultura tradicional e cultura de paz

<b>Cultura tradicional (paz negativa)</b>	<b>Cultura de paz (paz positiva)</b>
A paz define-se como ausência de guerras e de violência direta.	A paz define-se como ausência de todo tipo de violência (direta e estrutural) e como presença de justiça social e das condições necessárias para a sua existência.
A paz limita-se às relações nacionais e internacionais, e sua manutenção depende unicamente dos Estados.	A paz abrange todos os âmbitos da vida humana, incluídos o pessoal e o interpessoal e é, portanto, responsabilidade de todos e de cada um.
A paz é um fim, uma meta a que se direciona e que nunca se alcança plenamente.	A paz é um processo contínuo e permanente: “Não há caminho para a paz, a paz é o caminho” (Mahatma Gandhi).
O fim justifica os meios. É justificável, portanto, o uso da violência para alcançar e garantir a paz.	Ao considerar a paz como um processo contínuo e não como um fim, não é justificável o uso de meios que não sejam coerentes com o que se deseja. Portanto, a violência não é justificável em nenhum caso.
A paz é um ideal utópico e inalcançável, carente de significação própria e derivado de fatores externos a ela.	A paz converte-se em um processo contínuo e acessível em que a cooperação, o mútuo entendimento e a confiança em todos os níveis assentam as bases das relações interpessoais e intergrupais.
O conflito é visto como algo negativo.	O conflito é independente das consequências derivadas de sua regulação. O conflito não é negativo, se não se recorrer à violência para regulá-lo.
É preciso evitar os conflitos.	O conflito é necessário. É preciso manifestar os conflitos latentes e regulá-los, sem se recorrer à violência.

Fonte: VELÁZQUEZ, 2004, p. 28.

Desenvolver e praticar o esporte como um campo de encontro e não de confronto, onde crescem as sementes da cultura de paz, significa assumir um *pacto de corresponsabilidade* para produzir *im-pacto de evolução sustentável*, por meio do aperfeiçoamento da habilidade das pessoas de cooperar umas com as outras, promovendo solidariedade na adversidade, companheirismo no individualismo e cooperação na competição.

Reconhecendo que as pessoas são partes de um mesmo todo, como se fossem jogadores de um mesmo e único time chamado *humanidade*, pode-se passar a realizar, no esporte e por meio dele, mais jogadas solidárias e menos solitárias, bem como fazer mais lances de cumplicidade, ao invés de *re-lances* de egoísmo e separatividade.

No Programa de Esporte, não há a seleção dos melhores, pois *todos são essenciais para o jogo do momento*. Não há primeiro nem último lugares, *há um lugar como-um*. Não há vencedores nem perdedores, *todos jogam juntos*. Não há adversários, *são todos parceiros de uma mesma jornada*. Não há troféus nem medalhas, pois *já se ganhou tudo o que se precisava ter*. Isso porque se sabe que a verdadeira conquista é poder continuar jogando uns *com* os outros, para *ven-ser* juntos.



## Bibliografia

APPRECIATIVE INQUIRY. *Site*. Disponível em: <[www.appreciativeinquiry.net.au](http://www.appreciativeinquiry.net.au)>. – Rede de investigação apreciativa.

ASSMANN, Hugo. *Metáforas novas para reencantar a educação*: epistemologia e didática. Piracicaba: Ed. da UNIMEP, 1996.

ASSMANN, Hugo; SUNG, Jung Mo. *Competência e sensibilidade solidária*: educar para a esperança. 2.ed. Petrópolis, RJ : Vozes, 2000.

BROTTO, Fábio Otuzi. *In-Quieta-Ações*. Projeto Cooperação, 2009. Disponível em: <<http://www.projetocooperao.com.br/2009/01/14/in-quieta-aes/>>.

BROTTO, Fábio Otuzi. *Jogos cooperativos*: se o importante é competir, o fundamental é cooperar. Santos: Projeto Cooperação, 1997.

BROTTO, Fábio Otuzi. *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.

CARSE, James P. *Jogos finitos e infinitos*: a vida como jogo e possibilidades. Rio de Janeiro: Nova Era, 2003.

CHANGE LAB. *Site*. Disponível em: <[www.changelabs.net](http://www.changelabs.net)>. – Laboratório de mudança comportamental.

CNV. *Comunicação não violenta*. Disponível em: <<http://comunicacaonaoviolenta.blogspot.com>>.

COMBS, Alan (Org). *Cooperation*: beyond the age of competition. Philadelphia: Gordon and Breach Science, 1992. (The world futures general evolution studies; 4).

COOPERA BRASIL. *Site*. Disponível em: <[www.cooperabrasil.org.br](http://www.cooperabrasil.org.br)>. – Jogos cooperativos de tabuleiro.

D'AMBRÓSIO, Ubiratan. *Transdisciplinaridade*. São Paulo: Palas Athena, 1998.

DEACOVE, Jim. *Manual de jogos cooperativos*. Santos: Projeto Cooperação, 2002.

DELORS, Jacques et al. (Orgs.). *Educação*: um tesouro a descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO no Brasil, 1998. p. 101.

ESCOLA DE DIÁLOGO DE SÃO PAULO. *Site*. Disponível em: <[www.escoladedialogo.com.br](http://www.escoladedialogo.com.br)>.

FAUSTO, Eliana Rossetti. Corrida pô. *Revista Jogos Cooperativos*. Sociedade Ibero-americana de Jogos Cooperativos, a. 2, n. 6, p. 21, ago. 2004.

FREIRE, João Batista. *Educação de corpo inteiro*. São Paulo: Scipione, 1989.

FREIRE, João Batista. Esporte educacional. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 1, 1998, Foz do Iguaçu. CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 2, 1998, Foz do Iguaçu. *Anais...* Campinas: UNICAMP, FEF/DEM, 1998. p. 106-108.

FREIRE, Paulo. *Extensão ou comunicação?* 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, P.; CAMPOS, M. O. Leitura da palavra... leitura do mundo. *O Correio da UNESCO*, vol. 19, n. 2. Rio de Janeiro. 1991.

FROMM, Erich. *Anatomia da destrutividade humana*. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

FUNDAÇÃO VALE. *Proposta pedagógica de esporte da Fundação Vale – Brasil Vale Ouro*. Brasília: Fundação Vale, UNESCO, 2013.

GARDNER, Howard. *As estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

HESELBEIN, F. et al. *A comunidade do futuro: ideias para uma nova comunidade*. São Paulo: Futura, 1998.

HENDERSON, Hazel. *Construindo um mundo onde todos ganhem: a vida depois da guerra da economia global*. São Paulo: Cultrix, 1996.

HENQUET, Pierre. A bright but flickering flame. *The UNESCO Courier*, v. 55, n. 1, p. 9-13, 1992. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0009/000930/093019eo.pdf#92995>>.

JOGOS COOPERATIVOS. *Site*. Disponível em: <<http://jogoscooperativossefe.ning.com>>. – Comunidade virtual dedicada a compartilhar conhecimentos e experiências sobre jogos cooperativos.

JOHNSON, David W.; JOHNSON, Roger T. *Cooperation and competition: theory and research*. 2. ed. Edina: Interaction Book Company, 1989.

KAGAN, Spencer. *Cooperative learning*. San Juan Capistrano: Kagan Cooperative Learning, 1994.

KOHN, Alfie. *No contest: the case against competition*. New York: Houghton Mifflin, 1986.

MARIOTTI, Humberto. *As paixões do ego: complexidade, política e solidariedade*. São Paulo: Palas Athena, 2000.

MATURANA, Humberto R. *Emociones y lenguaje en educacion y politica*. Santiago: Hachete, 1990.

MATURANA, Humberto R.; VERDEN-ZÖLLER, Gerda. *Amar e brincar: fundamentos esquecidos do humano*. São Paulo: Palas Athena, 2004.

MEAD, Margaret. *Cooperation and competition among primitive people*. Boston: Beacon, 1961.

MONTAGNER, Paulo Cesar. *Esporte de competição x educação?: o caso do basquetebol*. 1993. Dissertação (Mestrado em Educação) – UNIMEP, Piracicaba, SP.

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

OLIVARES, Ines Cozzo. *Módulo jogos cooperativos nas organizações*. Montes Claros, MG: Unimonte, 2003.

PAES, Roberto Rodrigues. *Educação física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental*. 1996. Tese (Doutorado em Educação) – UNICAMP, Campinas.

- PAES, Roberto Rodrigues. Esporte educacional. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 1, Foz do Iguaçu, 1998. CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 2, Foz do Iguaçu, 1998. *Anais...* Campinas: UNICAMP/FEF/DEM, 1998. p. 109-114.
- PEDOTE, Patrícia; BARATA, Kátia. Amigos de Jó. *Revista Jogos Cooperativos*, a. 1, n. 1, p. 1, ago. 2001.
- PRADO, Antonio C. M. A re-criação do esporte. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE ESPORTE PARA TODOS. Santos, 1995. *Anais...* Santos: SESC, 1995.
- OMEÑACA, Raul; PUYELO, Ernesto; RUIZ, Jesús Vicente. *Explorar, jugar, cooperar: bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona: Editorial Paidotribo, 2001.
- OPEN SPACE WORLD.ORG. *Open Space Technology*. Disponível em: <[www.openspaceworld.org](http://www.openspaceworld.org)>. – Rede de tecnologia do espaço aberto.
- ORLICK, Terry. *The cooperative sports & games book: challenge without competition*. New York: Pantheon Books, 1978.
- ORLICK, Terry. *The second cooperative sports and games book: over two hundred brand-new non-competitive games for kids and adults both*. New York: Pantheon Books, 1982.
- ORLICK, Terry. *Vencendo a competição*. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.
- PROJETO COOPERAÇÃO. *Site*. Disponível em: <[www.projetocooperacao.com.br](http://www.projetocooperacao.com.br)>. – Jogos cooperativos e pedagogia da cooperação.
- RAMOS, Renata Carvalho Lima (Org.). *Danças circulares sagradas: uma proposta de educação e cura*. São Paulo: Triom, 1998.
- RODRIGUES, Aroldo. *Psicologia social*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- SANTANA, Luiz Gonzaga. Alca. *Jornal "A Tribuna"*, Santos, out. 2001.
- SIAJOC. *Revista Jogos Cooperativos*. Disponível em: <[www.jogoscooperativos.com.br](http://www.jogoscooperativos.com.br)>.
- TANI, Go. Aspectos básicos do esporte e a educação motora. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 1, 1998, Foz do Iguaçu. CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 2, 1998, Foz do Iguaçu, *Anais...* Campinas: UNICAMP/FEF/DEM, 1998. p. 115-123.
- TÁVOLA, Artur da. *Comunicação é mito: televisão em leitura crítica*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.
- TEIA COOPERATIVA. *Site*. Disponível em: <[www.teiacooperativa.com.br](http://www.teiacooperativa.com.br)>. – Equipamentos e aprendizagem cooperativa.
- TRIOM EDITORA E CENTRO DE ESTUDOS. *Site*. Disponível em: <[www.triom.com.br](http://www.triom.com.br)>. – Informações sobre danças circulares.
- TUBINO, Manoel Gomes. A política nacional do esporte. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 1, Foz do Iguaçu, 1998. CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 2, Foz do Iguaçu, 1998. *Anais...* Campinas: UNICAMP/FEF/DEM, 1998. p. 61-63.

UNESCO. *UNESCO International Charter of Physical Education and Sport*, 21 November 1978. Paris: UNESCO, 2012. Disponível em:  
<<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002164/216489e.pdf>>.

UNESCO and sport. *The UNESCO Courier*, v. 55, n. 12, 1992. Disponível em:  
<<http://unesdoc.unesco.org/images/0009/000930/093019eo.pdf#93000>>.

VELÁZQUEZ, Carlos. *Educação para a paz: desenvolvendo valores na escola através da educação física para a paz e dos jogos cooperativos*. Santos: Projeto Cooperação, 2004.

WEIL, Pierre. *A neurose do paraíso perdido*. São Paulo: Espaço e Tempo; Cepa, 1987.

WEINSTEIN, M.; GOODMAN, J. B. *Playfair: everybody's guide to non-competitive play*. 10.ed. San Luis Obispo: Impact, 1993.

WHEATLEY, M.; KELLNER-ROGERS, M. O paradoxo e a promessa de comunidade. In: HESSELBEIN, F. et al. *A comunidade do futuro: ideias para uma nova comunidade*. São Paulo: Futura, 1998.

WINSTON, Robert. *Instinto humano: como nossos impulsos primitivos moldaram o que somos hoje*. São Paulo: Globo, 2006.

THE WORLD CAFÉ COMMUNITY FOUNDATION. *Site*. <[www.theworldcafe.com](http://www.theworldcafe.com)>. – Rede de conversações significativas.

# Anexo

## Sugestões de jogos cooperativos

### Jogos cooperativos para *com-tato* e *com-trato*:

- limão, limão;
- *eco-nome*;
- golfinhos e sardinhas;
- salve-se com um abraço;
- paraquedas.

### Jogos cooperativos para *in-quieta-ações*:

- *in-quieta-ações*;
- 1,2,3.

### Jogos cooperativos para *alianças e parcerias*:

- vôlei infinito;
- *cabeçobol*;
- *futpar*;
- queimada invertida;
- um time zoneado;
- rebatida;
- corrida pô;
- ponte de corda.

### Jogos cooperativos para *soluções como-uns*:

- amigos de Jó;
- *multiesporte*.

### Jogos cooperativos para *praticar a transformação*:

- rabo do dragão;
- dança das cadeiras cooperativa.

## Jogo: limão, limão

Fonte: SIAJOC, 2005.

### I. Aprender a conhecer

**Classifica-ção:** jogo cooperativo de inversão.

**Objetivo como-um:** é um jogo de integração e aquecimento, no qual deve-se responder rapidamente às perguntas que forem feitas, dizendo seu próprio nome ou o nome de outros jogadores.

**Duração:** 10 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio.

**Materiais:** uma cadeira, arco ou jornal para cada aluno.

**Prepara-ção:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é estar disposto a jogar de forma cooperativa.

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** faz-se um círculo de cadeiras onde todos devem se sentar; uma pessoa permanecerá em pé no centro do círculo. O professor posiciona-se no centro da roda e inicia o jogo aproximando-se de alguém e dizendo-lhe o nome de qualquer uma das seguintes frutas: “morango, morango!”, “laranja, laranja!”, “limão, limão!” ou ainda “cesta de frutas!”. Se ouvir “morango, morango!”, o jogador sentado deverá dizer rapidamente o seu próprio nome. Se ouvir “laranja, laranja!”, o jogador sentado deverá dizer rapidamente o nome da pessoa que se encontra à sua direita. Se ouvir “limão, limão!”, o jogador sentado deverá dizer rapidamente o nome da pessoa que se encontra à sua esquerda. E se ouvir “cesta de frutas!”, todos deverão levantar-se e trocar de cadeira. O professor tentará também ocupar uma cadeira. Quem não conseguir um lugar para si, permanece no centro do círculo e reinicia o jogo. Se alguém errar ao responder ou não se lembrar do nome que deve ser dito, trocará de lugar com a pessoa que está no centro.

**Re-criação:** com crianças maiores, o desafio pode ser maior também; por isso, pode-se acrescentar um determinado gesto a cada fruta para que seja repetido ao mesmo tempo em que a resposta. Ex.: se o jogador ouvir “morango, morango!”, ele deverá dizer o próprio nome e, ao mesmo tempo, bater palmas; se ouvir “laranja, laranja!”, deverá dizer o nome da pessoa que se encontra à sua direita e, ao mesmo tempo, puxar a orelha direita e, se ouvir “limão, limão!”, deverá dizer o nome da pessoa que se encontra à sua esquerda e, ao mesmo tempo, bater os pés no chão.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** exercitar a atenção, a memória e o pensamento rápido.

**Oportunidade afetivo/social:** aumentar a integração do grupo, estimular que todos se conheçam pelo nome, oferecer aos alunos a possibilidade de se divertirem e aprenderem com os próprios erros, bem como criar oportunidades para que todos exerçam a liderança do jogo.

**Dicas:** propor um jogo apresentando um novo elemento a cada etapa pode torná-lo ainda mais interessante e divertido. Por isso, apresentar inicialmente apenas a primeira fruta (morango) e brincar um pouco. Depois, acrescentar um por um os outros elementos, sempre experimentando-o antes de introduzir o próximo.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão no final da aula:** qual foi a reação das pessoas diante dos erros? Alguém foi excluído nesse jogo? O que aconteceu com aquele que errou durante o jogo?

## Jogo: eco-nome

Fonte: BROTTTO, 1997.

### I. Aprender a conhecer

**Classifica-ação:** jogo cooperativo.

**Objetivo como-um:** que todos se apresentem e façam pedidos para o com-trato.

**Duração:** 10 minutos.

**Espaço físico:** espaço livre.

**Materiais:** sem material.

**Prepara-ação:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é estar disposto a jogar de forma cooperativa.

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** forma-se um círculo para que todos sejam vistos e ouvidos. Cada aluno, em sua vez, fala o nome completo e conta um pouco de sua história: quem escolheu o nome? Qual é a sua origem, o seu significado? E o sobrenome, de onde vem? Depois disso, todos veem o nome dos outros “em movimento”: um aluno por vez vai ao centro, fala o seu primeiro nome em voz alta e, simultaneamente, realiza um movimento que goste de fazer. Depois, volta para seu lugar e observa todo o grupo indo ao centro e repetindo o nome e o movimento, exatamente como foi apresentado. Segue-se assim até que todas as crianças e jovens tenham tido a oportunidade de se apresentar por meio do movimento.

**Re-criação:** falar o nome e um “pedido para o com-trato do grupo” que produza bem-estar para si e para todo o grupo; falar o nome e uma qualidade ou virtude pessoal que se inicie com a mesma letra do seu nome, como, por exemplo: Fernando/feliz, Catarina/curiosa. Após a apresentação de todos, o grupo escolhe um nome e um movimento para o grupo.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** coordenação motora, observação e memória, iniciativa e tomada de decisão.

**Oportunidade afetivo/social:** promover a integração do grupo mantendo vivo o com-tato, desenvolver a criatividade e estimular a desinibição e a autoestima.

**Dicas:** o nome é muito especial para as pessoas. Pesquisar os sentidos e os significados do nome nas diferentes culturas, como, por exemplo, entre os índios ianomâmis no Brasil, os roma (ciganos) na Europa e os inuit (esquimós) no Ártico. Depois, compartilhar suas descobertas com toda a turma.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** como as pessoas se sentem agora? O que mudou desde que o início da atividade? Quais as descobertas que foram feitas sobre o próprio nome?



# Jogo: golfinhos e sardinhas

Fonte: BROTO, 2001.

## I. Aprender a conhecer

**Classifica-ação:** jogo cooperativo de inversão.

**Objetivo como-um:** pegar, escapar e salvar quem foi ou não pego.

**Duração:** 15 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio.

**Materiais:** sem material.

**Prepara-ação:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é estar disposto a jogar de forma cooperativa.

## II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** inicia-se com todos os jogadores (menos um) agrupados em uma das extremidades do espaço. Esse é o "cardume de sardinhas". O aluno que ficou separado é o "golfinho" e ficará sobre uma linha transversal demarcada no centro do espaço. Ele somente poderá se mover lateralmente e sobre essa linha. O objetivo das sardinhas é passar para o outro lado do "oceano" (espaço de jogo) sem serem "pegas" pelo golfinho. Este, por sua vez, tem o propósito de "pegar" o maior número possível de sardinhas, bastando, para isso, tocá-las com uma das mãos. Toda sardinha que for "pega" transforma-se em golfinho e fica junto com os demais sobre a linha central, lado a lado e de mãos dadas, formando uma corrente, mas somente os participantes que estão nas extremidades podem "pegar". Se a corrente ocupar toda a linha central, ela pode ganhar liberdade se deslocando por todo o "oceano". Quando a corrente de golfinhos for maior do que a quantidade de sardinhas restantes, estas poderão "salvar" os golfinhos que desejarem ser salvos. Como? Basta que a sardinha passe por entre as pernas de um golfinho, e então esse golfinho se soltará da corrente e se tornará sardinha novamente.

**Re-criação:** formar mais do que uma corrente de golfinhos; experimentar diferentes formas de salvar os golfinhos: coçar sua cabeça, dar um abraço etc.; utilizar-se dos fundamentos específicos da modalidade esportiva trabalhada, por exemplo: cada sardinha deverá atravessar o "oceano" conduzindo uma bola de futebol; realizar a mesma atividade na piscina.

## III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras de locomoção (andar, correr e saltar), estabilização (esquivar, agachar, levantar, parar bruscamente) e a noção espacial.

**Oportunidade afetivo/social:** exercer o poder pessoal e grupal, vivenciar o livre arbítrio, a tomada de decisão e a iniciativa para correr riscos. Agir com respeito e cooperação.

**Dicas:** ter cuidado com a integridade física uns dos outros, particularmente quando as sardinhas tentam passar pelo meio da corrente de golfinhos. Ajudar os jogadores a descobrirem formas saudáveis de jogar. Decidir "salvar" um golfinho é uma grande aventura de confiança. Estimular o exercício da solidariedade, da cumplicidade e do altruísmo nos jogos, pode ajudar os alunos a viver essas e outras *co-opetências* cooperativas em outros "oceanos" da vida.

## IV. Aprender a ser

**Reflexão:** sentiu-se "cuidado" durante o jogo? "Cuidou-se" dos outros durante o jogo? O que foi feito nesse jogo que poderia ter sido feito de forma diferente?

## Jogo: salve-se com um abraço

Fonte: BROTTTO, 2001.

### I. Aprender a conhecer

**Classifica-ação:** jogo cooperativo de inversão.

**Objetivo como-um:** que todos se salvem.

**Duração:** enquanto houver disposição.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo, pátio ou piscina.

**Materiais:** bexigas (balões de encher).

**Prepara-ação:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é estar disposto a jogar de forma cooperativa.

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** inicia-se como um “pega-pega” convencional. O “pegador” tem em suas mãos uma bexiga e tenta tocar o peito de alguém com ela; se conseguir, ele passa a bexiga e invertem-se os papéis. Para não serem “pegos”, os jogadores têm de se abraçar aos pares, encostando o peito um no outro e “salvando-se” mutuamente. Os abraços podem durar apenas 3 segundos.

**Re-criação:** conforme a dinâmica do grupo, utilizar mais de um “pegador” com uma bexiga; propor abraços em três, quatro ou cinco jogadores pode aumentar a motivação; se o “pegador” conseguir “pegar” um grupo, todos desse grupo passam a ser “pegadores”; realizar a mesma atividade na piscina.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras de locomoção (andar e correr) e a noção espacial.

**Oportunidade afetivo/social:** promover a integração do grupo mantendo vivo o *com-tato*, exercer o poder pessoal e grupal.

**Dicas:** para grupos que têm alguma resistência ao contato físico, recomenda-se iniciar este jogo propondo formas de contato preliminares, como, por exemplo, tocar o dedo indicador com o dedo indicador de outra pessoa, para serem salvos do pegador. Depois, com o desenrolar do jogo, mudar a proposição de contato gradativamente (mão no ombro; pé com pé etc.) até que o abraço seja mais acessível para todos praticantes. Jogo de aproximação.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** que sentimento predomina nas pessoas agora? O que um abraço é capaz de transformar nas pessoas?

## Jogo: paraquedas

Fonte: *site do Projeto Cooperação*.

### I. Aprender a conhecer

**Classificação:** jogo cooperativo.

**Objetivo como-um:** realizar, em conjunto, uma diversidade de movimentos coletivos.

**Duração:** enquanto houver disposição.

**Espaço físico:** quadra esportiva ou espaço amplo e ao ar livre.

**Materiais:** um paraquedas.

**Prepara-ção:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é a disposição de cada um para jogar de forma cooperativa.

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** com todos os jogadores em círculo segurando na borda do paraquedas e mantendo-o aberto, desafiar o grupo a realizar diferentes movimentos e atividades, como: sacudir; girar o círculo para um lado e para o outro; levantá-lo acima das cabeças (nesse momento, convidar os jogadores a trocar de lugar, passando por baixo do paraquedas) e depois abaixar; numerar os jogadores(as) em sequência e chamá-los para trocarem de lugar enquanto o paraquedas estiver no alto: números pares, ímpares, primos etc.; o professor conta até 3 e cita uma característica (ex.: “usa óculos”), para que o aluno que se identificar corra ao centro, troque um abraço e retorne ao seu lugar; ao sinal, todos levantam o paraquedas, entram um passo na direção do centro e, puxando-o para baixo, passando o paraquedas pelas costas, se sentam sobre ele para evitar que o ar escape, formando-se assim uma espécie de iglu; chamar novamente os jogadores pelo número, dessa vez convidando-os para se deitarem de barriga para cima e com as cabeças voltadas para o centro, bem embaixo do paraquedas, enquanto os outros levantam e descem o paraquedas, lentamente, como se estivessem “massageando” os jogadores que estão no centro, por duas ou três vezes.

**Re-criação:** colocar uma bola de plástico em cima do paraquedas e fazer que ela deslize de forma circular e sem cair (pode-se acrescentar mais uma bola a essa variante); lançar a bola o mais alto possível e depois recuperá-la.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras básicas (coordenação, deslocamentos etc), o pensamento matemático, o ritmo e a criatividade.

**Oportunidade afetivo/social:** estimular o *com-tato*, possibilitando um maior entrosamento da turma; fortalecer o trabalho em equipe, o bom-humor e a afetividade.

**Dicas:** durante o jogo, convidar os participantes a darem sugestões de novos movimentos a serem realizados com o paraquedas, estimulando a criatividade e a proatividade, além de mais diversão.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** que valores foram praticados? Do que as pessoas se deram conta jogando cooperativamente? Como seria jogar esse jogo sozinho?

## Jogo: 1, 2, 3

Fonte: Baseado em jogo aplicado na pós-graduação em jogos cooperativos da Unimonte (OLIVARES, 2003).

### I. Aprender a conhecer

**Classifica-ção:** jogo cooperativo.

**Objetivo como-um:** conseguir manter a sequência de números e gestos correspondentes.

**Duração:** 10 minutos ou enquanto durar o interesse.

**Espaço:** espaço livre.

**Materiais:** sem material.

**Prepara-ção:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é a disposição de cada um para jogar de forma cooperativa.

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** formam-se duplas, com um componente de frente para o outro. Ao sinal do professor, a dupla inicia uma contagem de 1 a 3, alternada e rapidamente. Ou seja, o jogador A fala "1", B fala "2", A fala "3", B fala "1", A fala "2", B fala "3", e assim por diante. Após alguns minutos, o jogo é interrompido para trocar as duplas. O jogo recomeça e, dessa vez, um gesto será acrescentado à fala de "1", como, por exemplo, levantar os dois ombros ao mesmo tempo em que se pronuncia o número 1; as outras falas seguem da mesma forma. Mais alguns minutos e faz-se uma nova pausa para a troca das duplas. Ao recomeçar, acrescenta-se um novo gesto à fala "2", bater palmas, por exemplo, mantendo-se o gesto da fala "1". Mais à frente, outra pausa e faz-se a mesma coisa com a fala "3", acrescentando outro gesto, por exemplo, colocar a mão direita no pé esquerdo. O desafio é conseguir manter a ordem numérica e os gestos associados, do modo mais rápido possível. Quando se errar, não há problema: recomeça-se o jogo.

**Re-criação:** possibilitar que os jogadores criem movimentos e gestos para cada número.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** desenvolver a atenção e a concentração, exercitar a coordenação motora ampla, o tempo de reação, a perseverança e a criatividade.

**Oportunidade afetivo/social:** oferecer a oportunidade de se lidar e de aprender com os próprios erros e com os erros dos outros, de uma forma leve e divertida; vivenciar a possibilidade de se recomeçar após ter cometido um erro; exercitar a manutenção da concentração no aqui-e-agora. Reconhecer as noções de interdependência e de co-existência.

**Toques:** pode ser estimulante acelerar o ritmo do jogo para que haja muitos "erros", pois a partir deles, também, é possível se divertir em conjunto e co-aprender a correr riscos, contando com a apoio uns dos outros.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** qual foi o momento mais divertido? Quem errou nesse jogo? E o que aconteceu nesse momento? Como as pessoas se sentiram após reconhecer seus erros? Errando juntos, o que o grupo aprendeu a compartilhar?

## Jogo: in-quieta-ações

Fonte: BROTTTO, 2009.

### I. Aprender a conhecer

**Classifica-ação:** jogo cooperativo.

**Objetivo como-um:** descobrir quais são as perguntas, as dúvidas, os problemas e as questões essenciais do grupo sobre um determinado tema. Essas perguntas servirão como “norte” para o trabalho do professor.

**Duração:** 20 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio.

**Materiais:** papel A4, canetas esferográficas, cartolinas, pincéis atômicos de cores variadas e aparelho de som.

**Prepara-ação:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é estar disposto a jogar de forma cooperativa.

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** distribuir uma folha de papel A4 e uma caneta esferográfica para cada jogador. Em seguida, pede-se para que cada um escreva em sua própria folha três perguntas pessoais sobre um determinado tema, sem colocar o seu nome nessa folha. Esse tema varia de acordo com objetivo a ser desenvolvido pelo professor e pelo grupo durante aquele ciclo. Exemplo de temas: “cooperação no dia a dia”, “o que ainda não se sabe, mas se gostaria de saber”. Pede-se para que todos coloquem suas folhas em algum local combinado, com as perguntas viradas para baixo. A partir daí, o professor dividirá, aleatoriamente, os jogadores em quatro grupos. Quando todos estiverem em grupos, pede-se para que cada um pegue, também aleatoriamente, uma das folhas com as perguntas e retorne para o seu grupo. Em seguida, o professor distribui uma cartolina e alguns pincéis atômicos para cada grupo, pedindo que seus componentes reúnam todas as perguntas, escrevendo-as na cartolina. O professor determina um prazo para que essas perguntas sejam transcritas na cartolina e, após esse tempo ter se esgotado, toca-se uma música. Quanto isso acontecer, os grupos deixam todo o material no local e seguem em direção aonde estava outro grupo, seguindo um rodízio pré-estabelecido; por exemplo: os grupos “rodam” no sentido horário. Chegando nesse novo local, cada grupo vai encontrar uma cartolina com as perguntas produzidas pelo grupo que estava ali anteriormente. O professor, então, pré-determina um prazo e pede para que esse grupo escolha quatro perguntas que seguirão no jogo. Essas perguntas deverão ser destacadas com uma caneta de cor diferente. Terminado o tempo, o professor toca a música novamente, e os grupos seguem o rodízio para o próximo local. Nesse novo local, cada grupo deverá escolher duas perguntas entre as quatro destacadas para seguirem no jogo, destacando-as agora com outra cor de caneta. Novamente, o professor toca a música, e os grupos seguem para o próximo local, onde deverão escolher uma única pergunta. Escolhida a pergunta, cada grupo deverá transcrevê-la para um papel A4, decorando esse papel como se fosse um outdoor que exibirá para todo o grupo a questão escolhida. Tem-se, então, um total de quatro perguntas escolhidas pelo grupo. A partir daí, o professor poderá trabalhar com base nessas perguntas.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** participar de um processo de construção coletiva do pensamento crítico.

**Oportunidade afetivo/social:** promover o respeito, por meio da escuta e do reconhecimento da importância do papel de cada indivíduo dentro de um grupo.

**Dicas:** este jogo, além de levantar questões importantes sobre um determinado tema a ser discutido e desenvolvido pelo grupo, favorece a manifestação de aspectos importantes, tais como: tomada de decisões, desapego, relação entre falar-ouvir e ceder-impôr, entre outros. Por isso, após o jogo, o professor pode propor uma roda de diálogo com o grupo, para refletir sobre todo o processo de escolha das perguntas.

#### IV. Aprender a ser

**Reflexão no final da aula:** como as pessoas participaram desse processo? Como elas contribuíram para o sucesso desse processo? O que e como tudo isso ajudou as pessoas a refletirem?

### Jogo: vôlei infinito

Fonte: BROTO, 2001.

#### I. Aprender a conhecer

**Classificação-ação:** jogo cooperativo de resultado coletivo.

**Objetivo como-um:** realizar o maior número de passes consecutivos.

**Duração:** enquanto houver animação.

**Espaço físico:** quadra esportiva e rede de vôlei, piscina ou similar.

**Materiais:** uma bola de vôlei e/ou uma bola “gigante” de plástico.

**Prepara-ação:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é estar disposto a jogar de forma cooperativa.

#### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** joga-se como um jogo de vôlei convencional, mas o objetivo é realizar o maior número possível de passes ininterruptos entre as duas equipes, dentro de um tempo pré-estabelecido.

**Re-criação:** dependendo das habilidades motoras do grupo, permitir que a bola toque no chão; para manter o desafio e estimular o interesse em grupos mais experientes, pode-se utilizar mais do que uma bola ao mesmo tempo e/ou bolas de tamanhos variados; realizar inversões, como: aquele que lançar a bola para o outro lado da quadra deve também trocar de lado; realizar o mesmo jogo na piscina com uma rede adaptada.

#### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras fundamentais de locomoção e equilíbrio (correr, saltar, agachar, levantar), habilidades motoras específicas (toque, manchete, saque, cortada) e a noção espacial.

**Oportunidade afetivo/social:** exercer a liderança grupal, promover o respeito às diferenças e a coordenação de esforços para atingir uma meta comum.

**Dicas:** com o vôlei infinito, é grande a possibilidade de se aumentar a percepção de interdependência na busca do sucesso. Em um jogo como esse, no qual o foco está no objetivo comum, o mais importante é a participação de todos.

#### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** que valores foram praticados? Do que as pessoas se deram conta jogando cooperativamente?



## Jogo: ponte de corda

Fonte: Oficina de Guillermo Brown durante o 2º Festival de Jogos Cooperativos – Taubaté-SP, 2001. Descrição baseada no *site* do Projeto Cooperação, disponível em: <<http://www.projetocooperacao.com.br/com-partilhando/jogos-e-atividades-cooperativas/>>.

### I. Aprender a conhecer

**Classificação:** jogo cooperativo.

**Objetivo como-um:** atravessar a “ponte de corda”.

**Duração:** enquanto houver disposição, ou até que todos os que queiram tenham jogado.

**Espaço físico:** espaço livre.

**Materiais:** uma corda náutica ou de rapel de mais ou menos 15 metros.

**Prepara-ação:** “construir” a “ponte de corda”, dobrando-a ao meio e amarrando um nó a cada meio metro (0,5m).

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** organizar os jogadores em duas filas ao lado da “ponte de corda”, uma de frente à outra. Orientá-los para que estejam com os pés plantados no chão, mantendo um na frente e outro atrás, o que oferece mais equilíbrio ao corpo. Segurar a corda por cima, de maneira que as palmas das mãos estejam viradas para baixo, e colocar as duas mãos juntas no intervalo entre os nós. Manter a cabeça inclinada para a frente, servindo de apoio para quem estiver passando sobre a ponte. A corda deve ficar bem esticada e firme. Colocar uma cadeira em cada extremidade da ponte, para servir de apoio nos momentos de subir e descer da corda. Orientar os jogadores no sentido de que, ao passar pela ponte, deverão pisar somente nos nós da corda, colocando um pé em cada um dos nós, para evitar um peso maior em um determinado elo da ponte.

**Re-criação:** pode-se experimentar utilizar mais do que uma “ponte de corda”, de modo a criar “caminhos” diferentes e conectados, aumentando o desafio e a diversão. Aumentar o desafio, propondo que o maior número de pessoas atravesse a “ponte de corda”, em um período de tempo pré-determinado.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar o equilíbrio, a força, a resistência e a determinação.

**Oportunidade afetivo/social:** exercitar a confiança no(s) outro(s) e em si mesmo. Estimular o exercício da empatia, a partir da vivência de diferentes papéis no mesmo jogo. Praticar a tolerância e o respeito às diferenças.

**Dicas:** estimular o exercício do cuidado de uns com os outros, pela atitude de servir a quem estiver passando sobre a corda.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** como foi passar sobre a “ponte de corda”? Como as pessoas se sentiram ao descobrir que podiam confiar em seus colegas? Em que outras ocasiões elas precisarão confiar nas pessoas? Elas se lembram de alguma situação vivida no esporte em que a confiança mútua foi importante?



## Jogo: cabeçobol

Fonte: BROTTTO, 2001.

### I. Aprender a conhecer

**Classificação:** jogo semicooperativo.

**Objetivo como-um:** marcar gols de cabeça.

**Duração:** 20 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo, pátio ou piscina com gols adaptados.

**Materiais:** duas bolas de vôlei.

**Prepara-ção:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é estar disposto a jogar de forma cooperativa.

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** este jogo é praticado baseando-se no jogo de handebol convencional, mas pode incluir a participação de um número maior de jogadores. A diferença principal é o uso da cabeça para marcar o gol, que só é válido quando for resultante de um passe; isto é, não é permitido lançar a bola para o próprio jogador cabecear. A defesa, de dentro da área, defende apenas forem usadas outras partes do corpo que não braços e mãos. Não há goleiros.

**Re-criação:** o jogador que marcar um gol escolhe um jogador do outro time para trocar de lugar com ele; colocar mais do que uma bola e mais do que dois gols no mesmo jogo; realizar todos os passes com os pés (futebol), permitindo que somente o passe para o cabeceador seja feito com as mãos.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras fundamentais de locomoção (correr e saltar), algumas habilidades motoras específicas (quicar a bola, cabecear e esquivar-se) e a noção espacial.

**Oportunidade afetiva/social:** vivenciar valores humanos como o respeito, a tolerância, a honestidade e a cooperação.

**Dicas:** incentivar a elaboração de algumas regras para que o contato físico aconteça de modo sadio, por exemplo, interceptar passes ao invés de “roubar” a bola do outro.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** quão importante pode ser experimentar maneiras divertidas de atingir metas e explorar formas diferentes de se fazer a mesma coisa? É possível atingir o objetivo sozinho neste jogo? Em qual outra situação é preciso de ajuda para atingir as metas?

## Jogo: rebatida

Fonte: BROTT, 2001.

### I. Aprender a conhecer

**Classificação:** jogo cooperativo de resultado coletivo.

**Objetivo como-um:** rebater a bola e recuperar as bases.

**Duração:** 20 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio.

**Materiais:** giz branco, uma bola de plástico média e um bastão.

**Prepara-ção:** desenhar bases (círculos) com 1 metro de raio, equidistantes e ao redor da quadra. Pode-se também utilizar arcos de plástico como bases, em vez dos círculos desenhados no chão. A quantidade de bases deve ser igual ao número de duplas ou trios, menos um; ou seja, se há dez duplas, deve-se ter nove bases. As bases devem ser numeradas sequencialmente.

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** nomeia-se uma dupla para ser rebatedor (R) e lançador (L), com bastão e bola, respectivamente. Essa dupla ficará no centro da quadra, com uma distância entre os componentes de aproximadamente 4 metros. As demais duplas entram nas bases, atentando-se para o número indicado nelas. O jogo tem início com o lançador arremessando a bola para que o rebatedor faça a rebatida. Logo que a rebatida for feita, o rebatedor tem quantas chances forem necessárias até que acerte a bola lançada; o rebatedor grita o número de qualquer uma das bases. A dupla que estiver ocupando essa base deve buscar a bola e, em posse dela, tentar entrar em qualquer outra base vazia. Enquanto isso, as demais duplas trocarão de base, inclusive o lançador e o rebatedor que deram início à jogada anterior. Após a ocupação de todas as bases, a dupla que ficar sem base passa a ser lançador e rebatedor, reiniciando o processo.

**Re-criação:** correr de mãos dadas, menos a dupla que vai buscar a bola; após a rebatida, trocar de parceiros antes de entrar em uma nova base, com exceção da dupla que vai buscar a bola; substituir a rebatida com o bastão, por fundamentos específicos da modalidade esportiva trabalhada, como chutes, arremessos etc., por exemplo: o lançador passa a bola com o pé e o rebatedor chuta em direção ao gol ou ao um alvo pré-estabelecido; realizar a mesma atividade na piscina, marcando na borda o local de cada base, e com o lançador e o rebatedor utilizando o toque e a cortada (fundamentos do vôlei), respectivamente.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras de locomoção (correr e saltar) e de manipulação (lançar e segurar), a noção espacial, o pensamento estratégico, a atenção, a agilidade e a tomada de decisões.

**Oportunidade afetivo/social:** favorecer a integração, a ajuda mútua, a disposição para “trocar de lugar”, a empatia e a diversão.

**Dicas:** conforme vai aumentando a intensidade do jogo, a disposição para encontrar novos parceiros também vai crescendo. Com isso, os participantes experimentam como é divertida e rica a diversidade quando existe abertura para interagir em *comunidade*.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** que sentimento está mais forte as pessoas agora? O que tornou o jogo mais divertido? Quem venceu o jogo? Em algum momento as pessoas se viram sozinhas? Que comportamento as pessoas tiveram no jogo e vão – ou não – querer levar para o dia a dia? O que as pessoas fizeram neste jogo que poderiam fazer diferente?

## Jogo: queimada invertida

Fonte: BROTTTO, 2001.

### I. Aprender a conhecer

**Classifica-ação:** jogo de inversão.

**Objetivo como-um:** “queimar” e evitar “ser queimado”.

**Duração:** 20 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio.

**Materiais:** uma bola.

**Prepara-ação:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é estar disposto a jogar de forma cooperativa.

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** joga-se como uma queimada convencional, mas com uma pequena mudança que pode fazer uma grande diferença: quando houver mais do que dois jogadores na zona dos “queimados”, o primeiro que chegou ali retorna para o campo de jogo trocando de time, ao invés de voltar para o seu próprio time.

**Re-criação:** a bola deve ser lançada, alternadamente, por meninos e meninas; jogar com duas bolas ao mesmo tempo, dependendo das habilidades motoras do grupo; propor que todos joguem somente com a mão dominante e depois com a mão não dominante.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras de locomoção (correr e saltar), habilidades específicas (lançar, receber e esquivar), atenção e agilidade.

**Oportunidade afetivo/social:** vivenciar o trabalho em equipe. Exercitar o respeito mútuo, a consideração pela integridade dos outros e a empatia, uma vez que os jogadores do outro time (adversários), mais cedo ou mais tarde serão jogadores do próprio time (solidários).

**Dicas:** na queimada convencional, o jogador “queimado” é “punido” por ter “fracassado”, sendo enviado para o campo dos “queimados” e permanecendo lá até o fim do jogo. Nessa forma diferente de jogar, o jogador “queimado” tem a chance de voltar para o jogo e recomeçar em outra posição.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** qual é o time vencedor? De qual time as pessoas fizeram parte? Como as pessoas se sentem diante da chance de recomeçar?

## Jogo: um time zoneado

Fonte: BROTTTO, 2001.

### I. Aprender a conhecer

**Classifica-ação:** jogo cooperativo de inversão.

**Objetivo como-um:** marcar gols e defender.

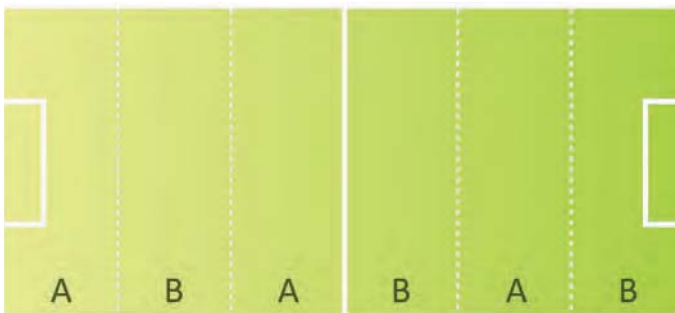
**Duração:** 20 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio com gols adaptados.

**Materiais:** uma bola de handebol.

**Prepara-ação:** dividir (com giz ou cordas) o espaço em seis (ou mais) zonas A e B, demarcadas conforme a Figura I, a seguir.

Figura I.



### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** distribuir os jogadores nas seis zonas, de dois a quatro em cada uma delas. Estes somente poderão jogar dentro da zona que ocupam no momento. O time A marcará gols no time B, e vice-versa. A bola deve ser passada entre os jogadores que estão nas zonas correspondentes ao mesmo time. Marcado o gol, promove-se um rodízio, no qual todos os jogadores trocam de zona, passando a ocupar a próxima; ou seja, os jogadores que estavam no gol da zona B passam para o gol da zona A, “empurrando” os jogadores que estavam no gol da zona A para a próxima zona B. Estes por sua vez, “empurram” os jogadores que estavam na zona B para a próxima zona A, e assim sucessivamente, até completar-se a troca na zona do gol B.

**Re-criação:** utilizar duas bolas ao mesmo tempo; aumentar o número de jogadores nas zonas centrais, reduzindo, consequentemente, o número de jogadores nas zonas dos gols; substituir os passes por fundamentos específicos da modalidade esportiva trabalhada, como chutes no futebol; retirar gradativamente as zonas, até se chegar ao jogo convencional, sem zonas.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras de locomoção, habilidades específicas e a noção espacial.

**Oportunidade afetivo/social:** favorecer a integração, a cooperação, a atenção, a agilidade, o trabalho em equipe e o sentido de unidade.

**Dicas:** este jogo é literalmente uma “zona”. Todos jogam dentro de um espaço determinado e, conforme o desenvolvimento da atividade, promovem uma interação dinâmica, com participação total e sem limites. Todos também percebem que são somente um time.

#### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** ao final do jogo, todos os jogadores terão passado tanto pela zona A quanto pela zona B; portanto, quem é o time A e quem é o time B? Sendo assim, quem venceu o jogo? Mesmo que o placar pareça favorecer algum time, todos serão um time só.

### Jogo: futpar

Fonte: BROTO, 2001.

#### I. Aprender a conhecer

**Classifica-ção:** jogo semicooperativo.

**Objetivo como-um:** marcar gols.

**Duração:** 15 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio com gols adaptados.

**Materiais:** uma bola de futebol ou futsal.

**Prepara-ção:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é estar disposto a jogar de forma cooperativa.

#### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** esse jogo funciona como um jogo de futebol ou de futsal convencional, mas aqui cada time é formado por duplas, que devem permanecer de mãos dadas todo o tempo. Joga-se sem goleiros. Se alguma dupla se soltar, é marcada falta para o outro time. Quando acontecer um gol, a dupla que o marcou escolhe uma dupla do outro time para trocarem de lugar.

**Re-criação:** utilizar mais de uma bola ao mesmo tempo; ao sinal do professor, as duplas do mesmo time trocam de parceiros entre si; a cada gol, todas as duplas trocam de parceiros, misturando os dois times.

#### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras de locomoção (correr), de equilíbrio (correr de mãos dadas, abaixar, levantar, mudar de direção), habilidades motoras específicas (conduzir a bola, chutar e fintar), lateralidade e ritmo.

**Oportunidade afetivo/social:** favorecer a busca pelo ajuste de estilos, habilidades pessoais e a tolerância, bem como promover uma comunicação de qualidade na construção de boas estratégias.

**Dicas:** jogar o jogo sempre da mesma maneira parece fácil e confortável. Encorajar a disponibilidade para se experimentar o novo e incentivar a abertura para o desconhecido que supõe novas regras.

#### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** como as pessoas se comportaram durante o jogo? Com o que elas se preocuparam mais, com o placar ou com o colega ao lado? O que se experimentou nesse jogo que não se poderia experimentar em um jogo convencional?

## Jogo: corrida pô

Fonte: FAUSTO, 2004.

### I. Aprender a conhecer

**Classificação:** jogo de inversão.

**Objetivo como-um:** atingir o outro lado da quadra, sendo preciso, para isso, vencer os jogos de jo-quem-pô.

**Duração:** 20 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio.

**Materiais:** giz branco, fita crepe e/ou cordas.

**Prepara-ção:** é necessário que, antes da realização deste jogo, todos saibam jogar jo-quem-pô (também conhecido como pedra, papel e tesoura); ver demonstração na Figura II. Desenhar, no espaço escolhido, as linhas de jogo, conforme a Figura III.

Figura II.

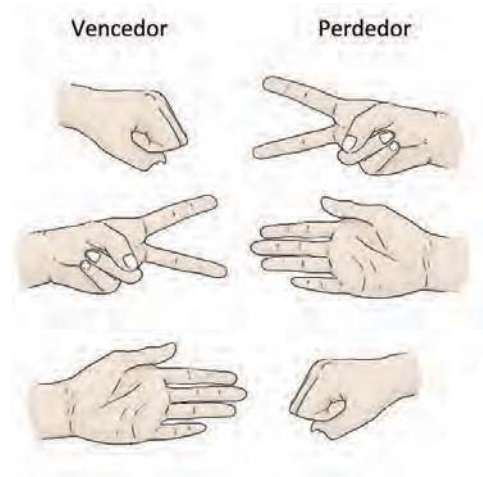
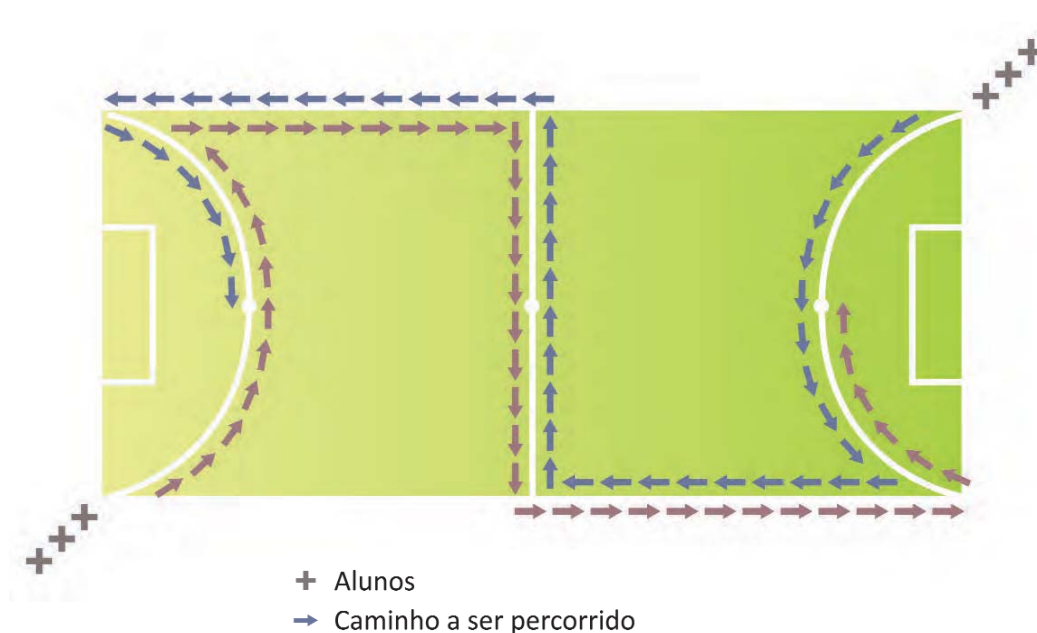


Figura III.





## II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** dividir os jogadores em dois grupos. Eles terão de se posicionar na extremidade direita de cada linha de fundo da quadra (no vértice da área do gol), ficando, assim, um grupo na diagonal do outro (ver Figura III). Ao sinal, o primeiro aluno de cada coluna começa a corrida. Ao se encontrarem, eles param um em frente ao outro e jogam o jo-quem-pô. O jogador que vencer continua a corrida, e o que perder vai em direção ao outro grupo e se coloca no final da fila. No mesmo momento em que o jogador que venceu continua a corrida, o segundo jogador do outro grupo sai em sua direção. Ao se encontrarem, jogam jo-quem-pô; quem perde sempre se coloca no final da fileira do outro grupo, e quem vence continua o percurso até conseguir chegar à marca do pênalti, o que significa que ele venceu todas as disputas de jo-quem-pô. O ponto por ele conquistado é marcado em favor do grupo em que ele iniciou o jogo, e ele se coloca no final da coluna do outro grupo.

**Re-criação:** para acelerar o jogo, é interessante correr em trios, com seus componentes de mãos dadas, decidindo-se o jo-quem-pô em uma melhor de três disputas simultâneas. Acrescentar ao jogo fundamentos da modalidade trabalhada (ex.: condução da bola). Utilizar outros jogos semelhantes, como par ou ímpar.

## III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras de locomoção (correr), desenvolver a atenção, a coordenação motora e a rapidez na tomada de decisões.

**Oportunidade afetivo/social:** aprender a respeitar o ritmo individual e ajustar o ritmo grupal. Melhorar a autoestima e privilegiar a alter-estima.

**Dicas:** este jogo proporciona o rompimento do modelo clássico de ganha-perde, pois a cada momento os participantes estão em um time diferente. Quando se consegue marcar um ponto, este vai para o grupo de origem, mas quando se alcança o outro lado da quadra, passa-se a fazer parte do outro grupo. Após alguns minutos de jogo, o placar provavelmente passará a ser algo secundário, e o prazer de jogar e de brincar se torna o foco principal. Pode-se ainda desenhar mais linhas, aumentando a participação simultânea dos jogadores.

## IV. Aprender a ser

**Reflexão no final da aula:** o que as pessoas aprenderam com esse jogo? Qual grupo venceu o jogo? E qual é o próprio grupo? O que acontecia com a pessoa quando perdia o jo-quem-pô? Alguém é excluído ou rejeitado por perder o jogo?

# Jogo: amigos de Jó

Fonte: PEDOTE; BARATA, 2001.

## I. Aprender a conhecer

**Classifica-ção:** jogo cooperativo de resultado coletivo.

**Objetivo como-um:** deslocar todo o grupo na mesma cadência, realizando os movimentos sugeridos e formando uma espécie de “balé brincalhão”.

**Duração:** 20 minutos ou o suficiente para administrar a adequação rítmica.

**Espaço físico:** quadra esportiva, campo ou pátio.

**Materiais:** giz branco ou arcos de plástico.

**Prepara-ção:** desenhar círculos no chão (ou utilizar os arcos) em número igual ao de jogadores, dispostos em um grande círculo.



## II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** cada jogador ocupa um círculo. A conhecida música tradicional “Escravos de Jó” é cantada por todos, com algumas modificações: “Amigos de Jó, jogavam caxangá / Tira, põe, deixa ficar / Festeiros com festeiros fazem zigue, zigue, zá” (duas vezes). O grupo faz uma coreografia ao mesmo tempo em que canta a música. A cadência das passadas está marcada pelas sílabas destacadas em negrito nos trechos abaixo:

- “**amigos de jó**, jog**av**am canxangá” – quatro pulos simples, em que cada um pula para os círculos que estão à sua direita;
- “**tira**” – os alunos pulam para o lado de fora do círculo;
- “**põe**” – os alunos volta para dentro do círculo;
- “**deixa** ficar” – os alunos permanecem no círculo, agitando os braços erguidos;
- “**festeiros com festeiros**” – dois passos simples, em que cada um pula para os círculos que estão à sua direita;
- “fazem **zigue, zigue, zá**” – começa com o primeiro passo à frente, o segundo voltando e o terceiro novamente para a frente.

**Re-criação:** quando o grupo já estiver sincronizando o seu ritmo, o professor pode propor que os participantes joguem em pares. Nesse caso, o número de círculos no chão deve ser igual à metade do número de jogadores; os participantes ocupam um círculo e ficam um ao lado do outro, dando uma das mãos. Além disso, quando o grupo cantar “tira”, o par pula para fora do círculo, um para cada lado e sem soltar as mãos.

## III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar o ritmo, a noção espacial e a concentração.

**Oportunidade afetivo/social:** vivenciar o trabalho em equipe, reconhecendo a parceria e o respeito necessários para caminhar junto com o outro em harmonia. Estimular a possibilidade de observar os erros e os acertos com a presença da diversão.

**Dicas:** este jogo exige certa concentração do grupo; por isso, é prudente começar devagar e, se o grupo for respondendo bem ao desafio, sugerir o aumento da velocidade. Se o grupo como um todo não estiver conseguindo estabelecer um ritmo, o professor pode oferecer espaço para que todos percebam onde está a dificuldade e proponham soluções. É preciso ficar atento e aproveitar a oportunidade para reconhecer as lideranças mais fortes do grupo, que podem surgir durante o jogo.

## IV. Aprender a ser

**Reflexão no final da aula:** o que aconteceu durante o jogo? Que dificuldades o grupo encontrou? Esse grupo já vivenciou essas mesmas dificuldades antes? Que aprendizado as pessoas estão levando dessa experiência?

## Jogo: multiesporte

Fonte: BROTTTO, 2001.

### I. Aprender a conhecer

**Classifica-ação:** jogo semicooperativo.

**Objetivo como-um:** marcar pontos e defender.

**Duração:** 20 minutos.

**Espaço físico:** quadra esportiva ou pátio com gols, cestas e rede adaptados.

**Materiais:** uma bola de handebol, uma de basquetebol, uma de vôlei e uma de futsal.

**Prepara-ação:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é estar disposto a jogar de forma cooperativa.

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** esse é praticamente um jogo “normal”, com dois times e que se utiliza da organização e das regras convencionais das modalidades envolvidas. O diferencial é que assim que um ponto é convertido (cesta, gol etc., de acordo com cada modalidade), realiza-se a troca da modalidade. Para isso, basta trocar a bola que está em jogo. Os dois times devem se organizar rapidamente, pois o jogo não pode parar.

**Re-criação:** a bola deve passar por todos os jogadores do time para que o ponto seja validado; a bola deve ser passada, alternadamente, entre meninos e meninas; os pontos devem ser convertidos, ora por um menino, ora por uma menina; o jogador que marcar um ponto escolhe um jogador do outro time para trocar de lugar com ele; experimentar que duas modalidades sejam jogadas ao mesmo tempo.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras fundamentais (correr, saltar, lançar, receber, girar, esquivar) e específicas (quicar, chutar, rebater, cortar), agilidade e atenção.

**Oportunidade afetivo/social:** estimular a inclusão, respeitando individualidades, o reconhecimento das competências e a liberdade de escolha. Vivenciar o trabalho em equipe e aperfeiçoar a habilidade de se organizar em grupo.

**Dicas:** é comum que os jogadores não se lembrem do placar no final do jogo, uma vez que ocorreram tantos outros desafios pessoais e coletivos (troca de modalidades, organização dos pequenos times etc.). Cada jogador terá jogado efetivamente em pelo menos uma das modalidades, e todos terão experimentado *ven-ser* juntos.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão no final da aula:** o que foi mais importante para as pessoas no jogo? Que experiências elas viveram? Como elas se sentam agora?

## Jogo: o rabo do dragão

Fonte: Adaptação de Fábio O. Brotto, sobre jogo originalmente apresentado por DEACOVE, 2005.

### I. Aprender a conhecer

**Classifica-ção:** jogo cooperativo de inversão.

**Objetivo como-um:** queimar o “rabo do dragão”.

**Duração:** enquanto houver animação.

**Espaço físico:** quadra esportiva, pátio ou similar.

**Materiais:** duas bolas leves (importante para evitar machucar os outros com boladas fortes).

**Prepara-ção:** não há preparação específica para o jogo. O pré-requisito é a disposição de cada um para jogar de forma cooperativa

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** formar um grande círculo, tendo, inicialmente, um aluno com uma bola na mão. No centro do círculo, estão dois alunos, um atrás do outro, representando o dragão, que tem uma “cabeça” (o aluno que está na frente) e um “rabo” (o aluno que está atrás segurando na cintura do que está na frente). Inicia-se o jogo com os alunos que estão no círculo, passando a bola entre si para, sem sair do lugar, tentar lançar a bola e queimar o “rabo do dragão” (o bumbum de quem está atrás). O dragão tenta proteger o próprio “rabo”, mas não é permitido separar a “cabeça” do “rabo”, ou seja, o aluno que representa o “rabo” deve manter sempre as mãos na cintura do quem é a “cabeça”. Quando alguém do círculo queimar o “rabo do dragão”, esse aluno irá para o centro e se transformará em “rabo”; quem era o “rabo”, se tornará “cabeça” e, por sua vez, quem era a “cabeça” retorna ao círculo e passa tentar “queimar” o “rabo do dragão”. E assim recomeça-se o jogo.

**Re-criação:** *interdependente*<sup>21</sup> do grau de habilidade da turma, pode-se utilizar duas ou mais bolas para dinamizar ainda mais a atividade; colocar dois dragões (duas duplas) no centro; conforme o jogo evolui, pode-se sugerir que se o dragão – ou seja, o aluno que é a “cabeça”, porque tem as mãos livres – conseguir pegar a bola, a dupla que é dragão escolhe outra dupla do círculo para trocar de lugar.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** trabalhar habilidades motoras fundamentais de equilíbrio (esquivar, agachar, levantar), habilidades motoras de manipulação (arremessar, lançar no alvo, receber), a noção espacial, o ritmo, a coordenação e a visão periférica.

**Oportunidade afetivo/social:** exercer a troca de papéis, vivenciar a empatia (colocar-se no lugar do outro), promover o respeito mútuo e o cuidado com o outro.

**Dicas:** este jogo oferece uma excelente oportunidade para se perceber a importância da *empatia* como reguladora de atitudes e comportamentos no jogo, de modo a evidenciar a compreensão que, mesmo fazendo parte de times diferentes (*círculo* e *dragão*), todos fazem parte de uma mesma *comum-unidade* de aprendizagem, pois a dinâmica do jogo faz que os papéis sejam continuamente intercambiados, o que ajuda a perceber por meio da prática que, ao invés de existirem adversários, todos são *solidários*.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** o que as pessoas aprenderam hoje? Quando foi a última vez que as pessoas se colocaram no lugar do(s) outro(s)? Que diferenças podem existir na maneira de se jogar outros jogos?

<sup>21</sup> De acordo com o *princípio da co-existência*, presente nesta abordagem da pedagogia da cooperação, tudo o que existe, *co-existe*. Por isso, utiliza-se o termo *interdependente* como alusão ao fato de que se olha para além das relações de *dependência* ou de *independência*, e enxerga-se a *interdependência* co-habitando em tudo e em todos. Na lógica da utilização das expressões, também pode-se utilizar *inter-ser*.

## Jogo: a dança das cadeiras cooperativa

Fonte: BROTTTO, 2001.

### I. Aprender a conhecer

**Classifica-ação:** jogo cooperativo sem perdedor.

**Objetivo como-um:** terminar o jogo com todos os jogadores sentados em apenas uma cadeira.

**Duração:** 15 minutos.

**Espaço físico:** espaço livre.

**Materiais:** cadeiras em mesmo número que a quantidade de jogadores, menos um (seis jogadores – cinco cadeiras). Aparelho de som potente. Músicas variadas e animadas.

**Prepara-ação:** formar um círculo com as cadeiras voltadas para fora.

### II. Aprender a fazer

**Desenvolvimento:** inicia-se o jogo ao som da música, com todos os jogadores dançando livremente pelo espaço. Quando a música é interrompida, todos devem se sentar nas cadeiras. O aluno que não conseguir se sentar em uma cadeira, deve descobrir uma forma criativa para se sentar (no colo ou nos pés de outro; ou compartilhando os assentos). Ninguém deve sair do jogo. Em seguida, retira-se uma ou mais cadeiras e recomeça-se o jogo com todos os participantes. O jogo continua até que reste apenas uma cadeira, para que todos sejam capazes de se sentar nela, ou melhor, uns nos colos dos outros.

**Re-criação:** muitas vezes, a animação será tão grande que vale a pena lançar um novo desafio: ao final, todos devem se sentar sem utilizar cadeira alguma. É importante deixar o grupo encontrar suas próprias soluções. É claro que uma das soluções é formar um círculo em pé, com um aluno atrás do outro (como um trenzinho) e, bem apertados, sentarem-se uns nos colos dos outros.

### III. Aprender a conviver

**Oportunidade motora/cognitiva:** ritmo, agilidade, criatividade para encontrar soluções que beneficiem todo o grupo, e pensamento estratégico.

**Oportunidade afetivo/social:** promover a integração do grupo, mantendo vivo o *com-tato*, desenvolver a cooperação, a solidariedade, a desinibição e a autoestima.

**Dicas:** aqui, o mais interessante é que ninguém sai do jogo. O professor pode observar as estratégias utilizadas na resolução dos problemas e os tipos de comportamento que mais se destacam durante o jogo. Jogar primeiro a forma tradicional (eliminando quem não consegue se sentar), e depois a forma cooperativa, pode facilitar o reconhecimento das emoções vividas nas duas experiências, da exclusão e da inclusão.

### IV. Aprender a ser

**Reflexão:** quais são as diferenças entre a dança das cadeiras *competitiva* (versão tradicional) e a dança das cadeiras cooperativa? O que as pessoas aprenderam aqui e que pode servir para a prática do esporte e para o convívio social?



Organização  
das Nações Unidas  
para a Educação,  
a Ciência e a Cultura

Cooperação

**Representação  
no Brasil**