

TAÍS ANGÉLICA VIEGAS GOMES

**EDUCAÇÃO EM VALORES HUMANOS PARA A CULTURA DA PAZ ATRAVÉS
DE JOGOS COOPERATIVOS**

Monografia apresentada como requisito parcial
para conclusão do curso de Licenciatura em
Educação Física, Departamento de Educação
Física, Setor de Ciências Biológicas da
Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof. Rosemari Fackin

**CURITIBA
2003**

AGRADECIMENTOS

Aos amigos e companheiros desta jornada, Ângela, Daniele, Juliano, Raphael, Renata, Rodrigo, Suzana, "Vanessas", Viviane e aos familiares, pelo apoio durante estes quatro anos de curso.

Agradecimentos especiais à professora e orientadora Rosemari Fackin, pelo acompanhamento e a revisão do estudo, ao professor Julimar Luiz Pereira, pela participação especial neste trabalho e à Cristiane Veiga, Tiago Canhada e Isabel Martines, professores do projeto ASSOMA, aos quais tive o prazer de acompanhar o trabalho para a fundamentação da pesquisa de campo.

SUMÁRIO

RESUMO	iv
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	v
1.0 INTRODUÇÃO	1
1.1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA.....	1
1.2 JUSTIFICATIVA.....	2
1.3 OBJETIVOS.....	3
2.0 REVISÃO DE LITERATURA	4
2.1 O ORIGEM DOS JOGOS.....	4
2.2 JOGOS COMPETITIVOS E JOGOS COOPERATIVOS	6
2.3 O JOGO COMO FATOR INFLUENTE NA APRENDIZAGEM E NO COMPORTAMENTO DA CRIANÇA.....	10
2.4 CULTURA DA PAZ E VALORES HUMANOS.....	13
2.5 EDUCAÇÃO EM VALORES HUMANOS PARA A CULTURA DA PAZ ATRAVÉS DOS JOGOS ..	16
3.0 METODOLOGIA	21
4.0 DISCUSSÃO DE DADOS	22
5.0 CONCLUSÃO	24
REFERÊNCIAS	26

RESUMO

O estilo de vida imposto pela modernidade materializou uma crise em sociedades que perderam, em parte, seus valores humanos, resultando em um modo de vida individualista e consumista, com perda dos laços de solidariedade entre as pessoas. O ponto de partida para reverter este quadro e para se confirmar uma cultura da paz é, principalmente, o resgate de valores humanos. O principal veículo para a aquisição da chamada cultura da paz é a educação, que vem cumprindo seu papel com negligência, ao enfatizar sentimentos de rivalidade e valores como ser o melhor, de obter sucesso mesmo que às custas do próximo. Os jogos cooperativos, na prática escolar, têm demonstrado ser um excelente agente na formação das crianças, na construção de um novo modelo de relacionamento entre as pessoas, favorecendo o respeito mútuo e a *tolerância, a participação democrática e a tomada de consciência de valores humanos*, baseada na inclusão, na realização conjunta, no compartilhar e maximização das potencialidades individuais em favor da coletividade, o que é fundamental para se viabilizar a cultura da paz.

Palavras-chave: jogos cooperativos, valores humanos, cultura da paz.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

TABELA 1 - COMPARAÇÃO ENTRE SITUAÇÃO COMPETITIVA E SITUAÇÃO COOPERATIVA	08
TABELA 2 - COMPARAÇÃO ENTRE JOGOS COMPETITIVOS E COOPERATIVOS	09

1.0 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

Numa sociedade moderna, fundamentada no alto rendimento e no consumo, o progresso tecnológico, o individualismo e a riqueza material tornaram-se mais importantes para o homem que valores como a união, respeito, cooperação e riqueza espiritual. Nesta sociedade, muitas vezes, enxerga-se como único e natural o caminho que leva à competitividade, sem refletir se este é, realmente, o correto ou se é um percurso para a irracionalidade.

Muitos acreditam que o homem já nasce competitivo mas, na realidade, sua natureza é neutra. O que o transforma é o ambiente em que ele vive, o qual ressalta os valores de "sobrevivência" em detrimento dos valores humanos positivos. Para Vygotsky (1978, p. 74), "o indivíduo não nasce pronto nem é cópia do ambiente externo, mas em sua evolução há uma constante e ininterrupta interação entre processos internos e influências do mundo social".

É comum se defender a competição como um elemento importante na educação das crianças, sob o pretexto de que assim ficariam melhor preparadas para viverem num mundo competitivo como o nosso. Esse mito está sendo derrubado por pesquisas sobre o aprendizado cooperativo, pois "a competição diminui a auto-estima e aumenta o medo de falhar, reduzindo a expressão de capacidades e o desenvolvimento da criança. Ela promove a comparação entre as pessoas e acaba por favorecer a exclusão baseada em poucos critérios. Um ambiente competitivo aumenta a tensão e a frustração, podendo desencadear comportamentos agressivos". (TEIXEIRA, 2002)

A escola, considerada o espaço ideal para a formação do ser humano, deve, portanto, adotar um modelo educacional baseado numa cultura da paz, capaz de resgatar esses valores humanos que estão sendo esquecidos, e a Educação Física pode ser um veículo importante, talvez o mais eficiente para isto, através de atividades cooperativas. Sendo assim, baseando-se em pesquisas já realizadas e por meio de

observação prática da aplicação dos Jogos Cooperativos, pretende-se descobrir de que forma este programa na escola pode viabilizar a aquisição, por parte das crianças da ASSOMA (Associação dos Meninos de Curitiba)¹, da chamada cultura da paz.

1.2 JUSTIFICATIVA

A Educação Física tem sido negligenciada no ambiente escolar, pois está mais voltada ao esporte de alto rendimento e, freqüentemente, nas escolas da rede pública de ensino, às "aulas livres". Como isso não bastasse, esse componente curricular é considerado, por uma grande parcela de educadores, como algo cujo objetivo principal está no desenvolvimento de competências motoras. Esta disciplina pode e deve implicar o intelectual, moral e físico e, também, o desenvolvimento do espírito e dos costumes, devendo ser transmitida de forma mais lúdica.

A educação infantil inaugura o processo de "construção" da pessoa. Nela, estabelece-se as bases da personalidade humana, da inteligência, da vida emocional, da socialização. As primeiras experiências da vida são as que marcam mais profundamente a pessoa. Quando positivas, tendem a reforçar, ao longo da vida, as atitudes de autoconfiança, de cooperação, solidariedade, responsabilidade.

É por isso que se deve definir na prática escolar os procedimentos mais adequados para oferecer às crianças interessantes, desafiantes e enriquecedoras oportunidades de desenvolvimento e aprendizagem. Se a inteligência se forma a partir do nascimento e se há "janelas de oportunidade" na infância quando um determinado estímulo ou experiência exerce maior influência sobre a inteligência do que em qualquer outra época da vida, descuidar desse período significa desperdiçar um imenso potencial humano. Ao contrário, atendê-la com profissionais especializados capazes de fazer a mediação entre o que a criança já conhece e o que pode conhecer significa investir no desenvolvimento humano de forma inusitada.

Dentro deste contexto, o profissional de Educação Física deve estar atento à sua prática pedagógica como um fator preponderante nesta construção do ser humano,

¹ Maiores informações sobre a ASSOMA estão dispostas no capítulo 4 desta monografia.

tentando unir sua disciplina ao cultivo de valores humanos, essenciais para uma transformação do indivíduo e de seu universo próximo.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Identificar, por meio de análise bibliográfica, a importância dos jogos cooperativos para o desenvolvimento social do aluno.

1.3.2 Analisar, através de observação de aulas de Educação Física, como os jogos cooperativos podem contribuir para uma reflexão acerca dos valores humanos e, também, para a aquisição de uma cultura da paz.

2.0 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 ORIGEM DOS JOGOS

Sabe-se que a Educação Física, componente do currículo escolar, não é uma atividade recente. Antes mesmo que ela existisse desta forma, foi precedida nas diversas sociedades pelo aparecimento dos jogos.

Huizinga, citado por Carneiro (1995, p. 96), relata que algumas atividades diretamente ligadas à satisfação de necessidades vitais, como caça e pesca, por exemplo, adotadas nas sociedades primitivas, realizavam-se na forma de jogo.

Ainda que os estudos que tratam do jogo tenham-se originado da análise dos hábitos dos animais, devido à necessidade de liberação do excesso de energia vital, deve-se salientar que existe uma grande diferença entre as atividades humanas e as manifestadas pelos animais. No primeiro caso, destaca-se o fator ludicidade como sendo um meio para atingir um determinado fim. Deve-se ressaltar, também, o aparecimento do simbolismo e da regra, características de atividades dos seres superiores, objeto de estudo de muitos psicólogos. No segundo caso, dos animais, a atividade é instintiva.

Historicamente, foi na Grécia que a prática do jogo passou a ser mais sistematizada. Naquela época, já havia uma preocupação em associar o desenvolvimento físico ao cognitivo, pois, mesmo sem um conhecimento mais profundo sobre o assunto, os helênicos conseguiram perceber que o ser humano é uno e, portanto, indissociável. (CARNEIRO, 1995, p.97)

Entre as cidades-estados gregas, e mesmo entre grupos mais primitivos, a atividade lúdica sempre foi encarada com muita seriedade, fazendo parte do cotidiano. A sua polivalência era tão grande que poderiam participar dos jogos indivíduos de todas as idades e classes sociais.

Durante a Idade Média, por ocasião do Concílio de Trento, o jogo deixou de fazer parte da vida dos diferentes povos por ser considerado uma transgressão religiosa. Sua prática foi reprimida pela Igreja por muito tempo.

A aristocracia deixou de jogar, impondo sua cultura ao povo do campo. Os costumes populares, onde se verificava a prática de jogos, deixaram o espaço público e só foram reaparecer bem mais tarde, em espaços privados das famílias mais abastadas, denominadas academias.

Passado um tempo, foram reconhecidos os valores dos jogos para o desenvolvimento, saúde e educação social das crianças (DELTA UNIVERSAL, p. 4606).

Os jogos cooperativos também não são novidade. Eles surgiram, segundo Orlick, citado por Teixeira (2001), há milhares de anos atrás, quando membros das comunidades tribais se uniram para celebrar a vida.

Conforme Brotto, citado por Teixeira (2001), alguns povos ancestrais, como os Inut (Alasca), Aborígenes (Austrália), Tasaday (África), Arapesh (nova Guiné), os índios norte americanos, brasileiros, entre outros, ainda praticam a vida cooperativamente através da dança, do jogo e outros rituais.

Sugere-se, portanto, que os jogos cooperativos sempre existiram, consciente ou inconscientemente. Admite-se que sua sistematização, ocorrida a partir de vivências e experiências, na década de 50 nos Estados Unidos, seja devido a uma reflexão do quanto a cultura ocidental, principalmente, valoriza excessivamente o individualismo e a competição. O trabalho de Lenz foi o pioneiro no assunto. Desde então, estudos e programas expandiram-se para muitos países, sendo desenvolvidos de forma profunda e cada vez mais ampla.

Um dos percursores destes jogos, Terry Orlick, da Universidade de Ottawa no Canadá, publicou em 1978 o livro "Winning Thought Cooperation" (Editado em português como "Vencendo a Competição"), obra reconhecida mundialmente como uma das principais fontes de inspiração e compreensão dos jogos cooperativos. De acordo com o autor, a diferença principal entre jogos cooperativos e competitivos é que nos primeiros todo mundo coopera e todos ganham, pois tais atividades inspiram a união e eliminam o medo e o sentimento de fracasso, além de reforçar a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna e de valor.

No Brasil, os primeiros passos para integração dos jogos cooperativos se deu a

partir de 1980, sendo Fábio Otuzi Brotto o seu principal representante.

Inicialmente, esses jogos tiveram maior repercussão dentro de programas de Graduação e Pós graduação em Educação Física e, atualmente, experimenta-se essa proposta em diversas áreas; como no esporte em geral, em Pedagogia, Administração de Empresas, Psicologia, Filosofia, Movimentos Comunitários, ONGS, Saúde, Desenvolvimento do Potencial Humano e tantas outras, sendo desenvolvidos com pessoas e grupos muito diversificados e de todas as idades.

2.2 JOGOS COMPETITIVOS E JOGOS COOPERATIVOS

Para Brotto (2001, contracapa), jogos cooperativos são uma "prática re-educativa, capaz de transformar nosso condicionamento competitivo para vencer na vida, em alternativas cooperativas para o exercício da convivência".

Jogos cooperativos é um estar junto-consciente, conseqüente e libertário; um caminho seguro, potencializador das energias do grupo, sem perdas da individualidade. Não é uma dinâmica de grupo ao velho estilo, onde tantas vezes a autêntica tecnologia (prática e teoria), dá lugar a formas paralisantes, até mesmo perigosas, gerando efeitos como os da "eletrocultura". (NEIDE MARQUES, citado por BROTTTO, 2001, p. 14)

Jogos cooperativos são jogos de partilha, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos com pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si. Eles reforçam a confiança em si e nos outros e todos podem participar autenticamente, onde ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo².

Por meio destes jogos, pode-se jogar como parceiros, transformando o adversário em solidário. Desta forma, partilha-se a vida e potencializam-se habilidades humanas essenciais, tais como alegria, espontaneidade e criatividade; confiança e respeito mútuo; liderança e responsabilidade universal; visão de comunidade e liberdade; paz-ciência e amor. (BROTTO, 2001)

² Retirado de <<http://jogandocooperativamente.hpg.ig.com.br>>.

Estes jogos são estruturados para diminuir a pressão de competir e a necessidade de comportamentos destrutivos, promovem a interação e a participação de todos, resultando no envolvimento total, em sentimentos de aceitação e vontade de continuar jogando.

Favorecendo a mudança das regras no jogo, cria-se um clima de cumplicidade entre os praticantes, incentivando-os a refletir sobre as possibilidades de transformação do jogo, na perspectiva de melhorar a participação, o prazer e a aprendizagem de todos, ajudando-os a dialogar, a decidir em consenso e a praticar as mudanças desejadas. (FREIRE, 2001)

Os jogos competitivos incentivam o orgulho de vencer, o egoísmo de ser o único a se sobrepor, e que gera o ciúme e a inveja dos vencidos. A única vantagem emocional é o prazer efêmero da vitória, prazer aliás insaciável, que vicia as pessoas em repetir competições até o fim da vida. (WEIL)

A competição gera idéias de dominar, de autocracia, sem contar o fato de criatividade se colocar a serviço das idéias de trapaças, de espionagem, de enganar e dissimular. É verdade que a competição escolar e universitária estimula a aprendizagem, mas o sentimento de vencer a si mesmo é também um grande estímulo sem necessitar a competição. A competição no plano da mente, provém, de uma percepção ilusória de separação sujeito-objeto, "eu" e o "outro"; pelo sentimento de superioridade ela reforça ainda mais esta miragem, esta fantasia da separatividade. (WEIL)

Afirma-se que a competição é inerente ao homem e se constitui numa característica lúdica. Tenta-se, com este argumento, legitimar a luta desenfreada pela vitória e a competição com o outro, no sentido de aniquilá-lo. Mas a competição é um elemento prevalecte em um determinado tipo de jogo, não em todos.

Alguns autores diferem os jogos em dois tipos: em um deles, joga-se COM o outro, sendo chamados de jogos cooperativos; no segundo, joga-se CONTRA o outro, conhecidos por jogos competitivos.

Uma situação cooperativa, afirma Deutsch, citado por Brotto (2001, p.38), é aquela em que os objetivos dos indivíduos são de tal ordem que, para que o objetivo de um deles possa ser alcançado, todos os demais integrantes deverão igualmente alcançar os seus respectivos objetivos.

Segundo Ulrich, citado por Brotto (2001, p.38), quando as pessoas ou grupos combinam suas atividades, ou trabalham juntas para conseguir um objetivo comum, de tal maneira que o maior êxito de alguma das partes concorra para um maior êxito das demais, temos o processo social de cooperação.

Deutsch, citado por Brotto (2001, p. 39), define uma situação competitiva como uma condição onde para que um dos membros alcance os seus objetivos, os outros serão incapazes de atingir os deles.

"Quando uma pessoa ou grupo tem como objetivo um melhor resultado em relação a outra pessoa ou grupo, é gerada a oposição. Esta poderá resultar em competição ou conflito. A competição está sempre voltada para um objetivo, havendo, neste sentido, uma interação positiva dentro das partes, mas negativa entre essas partes", conforme TANI, citado por BROTTTO (2001, p. 39).

O campo da psicologia social fornece uma série de evidências sobre situações de cooperação e competição, relacionadas aos indivíduos quando colocados diante da necessidade de alcançar metas ou solucionar conflitos. O quadro ilustrado a seguir apresenta algumas das características observadas em ambas situações, competitivas e cooperativas, sob a visão de Deutsch:

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

Fonte: DEUTSCH, citado por BROTTTO (2001, p.45)

Sabe-se que a Educação Física, como área interessada primordialmente com a atividade lúdica, vem se colocando, muitas vezes, em função de um pragmatismo, valorizando o produto e a competição ao invés de se dar conta da importância do processo, não considerando que as mudanças mais profundas se estruturam nos indivíduos.

Mesmo no ensino fundamental, as atividades dão ênfase ao rendimento, incitando as crianças a buscar resultados e competir entre si, mostrando um certo desprezo em relação aos aspectos humanos.

Tendo como suporte a análise de Kunz, citado por Ouriques (1995, p.119), "o jogo ensinado nas escolas enquanto cópia irrefletida do esporte de rendimento, só pode fomentar vivências de sucesso para uma minoria e de fracasso ou vivência de insucesso para a grande maioria, o que constitui uma irresponsabilidade pedagógica por parte do profissional formado para ser professor". Acredita-se que, através desta prática, há uma produção de fracasso na maioria dos alunos, ocorrido na adaptação das altas exigências do esporte de alto nível.

Essa valorização do esporte na escola, muitas vezes, leva o profissional de Educação Física a não perceber a dimensão educativa da atividade lúdica, utilizando-se unicamente do esporte, em que os poderosos merecem atenção e os inimigos abatidos são vistos como fracos e inúteis sendo, portanto, naturalmente eliminados.

A tabela abaixo compara os dois tipos de jogos, com a intenção de ampliar a reflexão sobre essas duas formas de jogar:

JOGO COMPETITIVO	JOGO COOPERATIVO
Divertido para alguns	Divertido para todos
Alguns sentem-se perdedores	Todos sentem-se ganhadores
Alguns são excluídos por falta de habilidade	Todos envolvem-se de acordo com as habilidades
Estimula a desconfiança e o egoísmo	Estimula o compartilhar e confiar
Cria barreiras entre as pessoas	Cria pontes entre as pessoas
Os perdedores saem e observam	Os jogadores ficam juntos e desenvolvem suas capacidades
Estimula o individualismo e o desejo que o outro sofra	Ensina a ter senso de unidade e solidariedade
Reforçam sentimentos de depreciação, rejeição, incapacidade, inferioridade, frustração, fracasso, etc.	Desenvolvem e reforçam os conceitos de nível AUTO (auto-estima, auto-aceitação, etc.)
Fortalece o desejo de desistir frente às dificuldades	Fortalece a perseverar frente às dificuldades
Poucos são bem sucedidos	Todos encontram um caminho para crescer e se desenvolver

Fonte: ORLICK, citado por TEIXEIRA (2001)

Levando-se em conta o fator competitivo no jogo, sua estrutura leva a um julgamento do indivíduo, uma seleção dos melhores, dependendo da sua intuição, sorte

ou talento e uma exclusão dos menos hábeis. Ele começa com uma divisão em equipes supostamente iguais que, no final, distinguem-se em vencedores e perdedores. Ademais, conforme Teixeira (2001), nota-se que a competição produz maior insegurança pessoal (expectativa de hostilidade por parte de outros), do que a cooperação.

Já a atividade cooperativa, pelo seu caráter mais lúdico e não de vencer a qualquer custo, possibilita a união de todos os participantes para se alcançar um objetivo comum, sem preponderância sobre o ganhar ou vencer, mas pelo envolvimento causado pelo jogo. Ninguém é julgado pelo seu desempenho durante a atividade, pois todos se encontram em um nível de igualdade.

2.3 O JOGO COMO FATOR INFLUENTE NA APRENDIZAGEM E NO COMPORTAMENTO DA CRIANÇA

Em um primeiro momento, colocava-se como o objetivo principal do jogo o gasto energético, mas tal atividade não se limita única e exclusivamente a esta função. O jogo assume, também, importância enquanto fator de socialização e de desenvolvimento, além de trazer, em si, um espaço para a aprendizagem, proporcionando aos jogadores algo mais.

Carneiro (1995, 111) afirma que o jogo e a brincadeira acontecem prioritariamente na infância e estruturam-se no movimento que tem como funções a exploração do próprio corpo, a relação com o outro, exploração de objetos e sensação de emoções. Os estudos de Piaget (1976, 37) permitem observar de que forma as atividades estruturadas, como os jogos, preparam os pequenos para os avanços do pensamento e, desse ensino privilegiado, pode resultar uma aprendizagem mais efetiva.

Para Saviani (1996, p.25), "o aprendizado ocorre quando, de fato, se adquire um hábito, isto é, uma situação irreversível, uma disposição permanente. O objeto de aprendizagem converte-se em uma espécie de segunda natureza para o indivíduo". Por meio de atividades de caráter lúdico, como os jogos, pode-se adquirir este hábito,

principalmente no que se refere a valores humanos e comportamentais. Deve-se, portanto, ser consciente em sua formulação e aplicação, para que tais hábitos e valores extraídos sejam socialmente saudáveis e aceitáveis.

Uma teoria de aprendizagem social mais sistemática, desenvolvida por Bandura, citado por Bee (1984, p.329), coloca em sua proposição básica que, no que se refere aos reflexos elementares, as pessoas não são equipadas com repertórios inatos de comportamento. Elas precisam aprendê-los. Os novos padrões de resposta podem ser adquiridos através da experiência direta ou pela observação. Trazer os jogos cooperativos à escola, pode ser uma alternativa eficaz para se conseguir estas respostas. Por serem divertidos e de fácil entendimento, as crianças aprendem e transformam seu comportamento brincando, sem que a atividade se torne exaustiva para elas. O autor não descarta fatores biológicos como uma das causas que podem afetar o comportamento, mas defende que a causa principal de nossa forma de agir é o meio ao qual estamos inseridos.

A teoria de Vygotsky assume a posição de que a criança não pode ser considerada nem um ser passivo, que apenas recebe as informações, como geralmente ocorre no determinismo, nem um ser ativo que, segundo Piaget, constrói seu conhecimento e a si mesmo por intermédio de suas ações. Sua visão de criança ultrapassa esses conceitos ao admitir que ela é puramente interativa. Vygotsky, citado por Rego (1995, p.41), relata que "o comportamento humano não é inato. Ele resulta da interação dialética do homem e seu meio sócio-cultural", ou seja, se desenvolve ao longo do processo de internalização de formas culturais de comportamento. Isso quer dizer que o psicológico de um indivíduo é considerado como uma espécie de construção social. A aprendizagem pode ser considerada como resultado da interferência da sociedade no indivíduo, afim de que ele possa fazer parte de todo um conjunto de fatores intelectuais, históricos e culturais que demarcam a identidade de uma determinada sociedade.

Ao tratar do assunto, Teixeira (2001) afirma que em um processo de aprendizagem o ideal é vivenciar para depois compreender. Através dos jogos, simulam-se diversas situações e, desta forma, pode-se gerar o famoso *insight* ou, como se diz

popularmente, "cair a ficha".

Quando o participante está envolvido em um jogo, ele é capaz de analisá-lo criticamente e extrair algum tipo de discernimento intelectual, utilizando seus resultados na vida prática. Pode-se dizer, neste caso, que ocorreu uma aprendizagem vivencial.

A aprendizagem vivencial tem como especificidade ser plena de sentido e apresenta, entre suas características principais, o envolvimento pessoal tanto no aspecto afetivo quanto cognitivo; o senso interno de compreensão, de descoberta, capaz de modificar as atitudes comportamentais significativas. O comportamento final, neste tipo de aprendizagem não somente estará pautado no racional, mas também no emocional, buscando assim, resgatar o ser humano integral. (ROGERS, citado por TEIXEIRA, 2001)

O ciclo de aprendizagem vivencial exercita o raciocínio metódico, buscando uma visão integral do tema de aprendizagem (teoria) e sua relação com a prática do jogo e do cotidiano. Esta visão permite solucionar problemas mais complexos da organização, incentivando uma mudança de mentalidade. Os jogos cooperativos interferem na forma como a pessoa se vê e ao mundo e, com isso, provoca profundas alterações nos resultados organizacionais e comportamentais, pois a pessoa passa a aprender e a mudar sua própria realidade, visando um bem comum a todos.

Dentro destes jogos, supera-se desafios em grupo e aprende-se juntos, exercitando alguns valores como cooperação, solidariedade, união e confiança em si e nos companheiros. Segundo Piaget (1948, p.72), "o trabalho em grupo é a forma mais interessante para promover a cooperação, é fator fundamental para a progressão intelectual". Sendo assim, além da vivência em equipe e do exercício da cooperação, cada participante tem a oportunidade de refletir sobre suas atitudes, passam a encontrar no colega um aliado e canalizam suas competências para a busca da excelência e do objetivo comum.

Se o homem é um ser social, a forma mais eficiente de aprendizagem é a que implica na interação. Aprender não é uma atitude individualista, mas um ato organizacional, de socialização. Baseando-se nos estudos de Senge³, citado por Teixeira (2001), com a troca de idéias, permite-se um contato maior com pontos de

vista diferentes, o que facilita o crescimento pessoal e o alcance de melhores idéias, além de um entendimento maior entre os indivíduos e possibilidade de relações de maior confiança.

Os jogos cooperativos assumem, portanto, uma posição importante tanto na aprendizagem como no desenvolvimento do ser humano e, desta forma, não devem ser descartados pela escola. Aprender significa não somente adquirir informações, como, também, saber transformá-las e aplicá-las em diversas situações.

Uma aprendizagem baseada na interação do indivíduo com o meio e com os outros, como nos jogos cooperativos, oferece a oportunidade de ampliar a visão além dos limites da expectativa pessoal, direcionando o vigor das mentes envolvidas para que o progresso da equipe seja maior que o individual. (TEIXEIRA, 2001)

Desta forma, cria-se um hábito de trabalho conjunto, no qual há necessidade de depositar toda confiança em um ou mais parceiros, despertando o respeito mútuo, melhorando a auto-estima e a convivência, enfim, criando laços entre os participantes. Assim, o comportamento pode sofrer alterações significativas e a aquisição destes valores, possivelmente, será carregada pelo indivíduo por toda a sua vida, sendo empregados, também, em outras ocasiões.

2.4 CULTURA DA PAZ E VALORES HUMANOS

Para Faria (2001), entende-se como cultura de paz "a consciência permanente de valores da não-violência social. Vai além de construir a paz ou simplesmente a ausência de guerra, sendo, também, diferente de passividade e resignação".

Um grupo de premiados com o Nobel da Paz redigiu o Manifesto 2000, a fim de criar um senso de responsabilidade pessoal pela paz. O manifesto declara que é responsabilidade de cada um e de todos colocar em prática os valores, as atitudes e as formas de comportamento que inspirem a cultura da paz. As Nações Unidas proclamaram o ano 2000 como o ano internacional para uma cultura de paz. O manifesto foi traduzido da seguinte maneira:

³ SENGE, Peter. **A Quinta Disciplina**. Best Seler, São Paulo, 1998.

O ano 2000 tem que ser um novo começo para todos nós. Juntos nós podemos transformar a cultura de guerra e violência numa cultura de paz e não violência. Isto demanda a participação de cada um e de todos. Dá aos jovens e às gerações futuras valores que podem inspirá-los para que criem um mundo de dignidade e harmonia, um mundo de justiça, solidariedade, liberdade e prosperidade. A cultura da paz torna possível o desenvolvimento sustentado, a proteção do meio-ambiente e a realização pessoal de cada ser humano. (UNESCO)

Com a publicação do manifesto, foi aceita, também, a definição da UNESCO para cultura da paz como:

... o comprometimento de promover e vivenciar o respeito à vida e à dignidade de cada pessoa sem discriminação ou preconceito; a rejeição de qualquer forma de violência; o compartilhar de tempo e recursos com generosidade, a fim de terminar com a exclusão, a injustiça e a opressão política e econômica; desenvolver a liberdade de expressão e diversidade cultural através do diálogo e da compreensão do pluralismo; manter um consumo responsável respeitando todas as formas de vida e contribuir para o desenvolvimento de sua comunidade, área, país e planeta⁴.

Rejeitar qualquer forma de violência é a base da cultura da paz. Não só a violência criminalizada, passível de condenação, mas também aquela naturalizada, não reconhecida pelos cidadãos, que passa distante do processo e da punição.

Nesta era, marcada pela cultura da violência, o estilo de vida imposto pela modernidade materializou uma crise em sociedades que perderam, em parte, seus valores éticos e espirituais, resultando em um modo de vida individualista e consumista, com perda dos laços de solidariedade entre as pessoas. O ponto de partida para reverter este quadro e para se confirmar uma cultura da paz, segundo Faria (2001), é a cooperação com a comunidade dos seres vivos e o desenvolvimento interior das pessoas, dado, principalmente, pelo conhecimento dos valores humanos e, também, de direitos civis, além da liberdade de expressão, para a aquisição de uma cultura do ser e não apenas uma cultura do ter.

A cultura da paz não elimina oposições ou conflitos, mas pressupõe a resolução pacífica dos mesmos. "Os conflitos não são, em absoluto, um obstáculo à cultura da paz - eles são inerentes aos processos sociais e constituem fatores do crescimento humano", afirma CANDAU.

⁴ Retirado de <<http://www.monjacoen.com.br>>

De acordo com Guimarães (2003, p.35), "para construir uma cultura da paz, é preciso mudar atitudes, crenças e comportamentos, até que se torne natural a resolução de conflitos de modo pacífico (por meio de acordos) e não de modo hostil". E, para resolver conflitos sociais de forma pacífica, é necessário o resgate de valores humanos adormecidos, o que provocaria uma mudança radical nos padrões sociais. Sem estes valores, a vida nada mais é que uma rude luta pela sobrevivência. Para Cedotti (1997, p.23), "os valores dão sentido à vida, estabelecem prioridades, fixam limites morais e definem regras de conduta, bons costumes e civilidade".

Mas o que são estes valores, tão indispensáveis à conquista da cultura da paz?

Os valores humanos, segundo Martinelli (1998, p. 38), são fundamentos éticos e espirituais que constituem a consciência humana. Eles tornam a vida algo digno de ser vivido e permitem constatar que somos seres supraconscientes.

Mikael define valores humanos como preceitos de unidade, harmonia e ordem do universo, intrínsecos à vida e aos seres humanos, presentes em todas as manifestações transcendentais de religiosidade e espiritualidade ao longo de sua história.

Os valores podem ser físicos, mentais, sociais, políticos, econômicos, culturais, morais, éticos e espirituais. Mas existem valores que permeiam os demais, que são absolutos e universais. Eles são o denominador comum a todas as culturas, constituem a mais legítima manifestação da condição humana. Sai baba citado por Cansação (1999), classificou paz, amor, verdade, não-violência e conduta correta como valores humanos fundamentais.

De acordo com Martinelli (1998, p.38), estes valores são inerentes ao homem, cabe a ele percebê-los e praticá-los. A autora defende, ainda, que a sobrevivência do mundo e da espécie humana depende do despertar para os valores humanos e do compromisso com a ética.

Para Ambrosio (sem data), "o comportamento de cada indivíduo é aceito pelos seus próximos quando subordinados a parâmetros, denominados valores e que determinam os acertos e equívocos na produção e utilização das intermediações criadas pelo homem para sua sobrevivência e transcendência". Há, ao longo da história

do homem, indícios de que alguns valores mudam, mas o respeito, solidariedade e cooperação com o outro permanecem. São valores que, conforme Martinelli (1998, p.39) constituem uma ética maior, sem a qual a qualidade de ser humano se dilui.

A autora afirma, também, que a deturpação dos valores humanos provocada pela identificação apenas com o corpo, a natureza material exterior, em detrimento da natureza essencial divina, faz com que a vida perca seu caráter sagrado, resultando em um comportamento anti-humano por excelência.

Isto acaba por gerar separatividade e estabelece valores deformados na sociedade, o que resulta em desacerto social e comportamental.

Ambrosio considera o indivíduo, o outro, a natureza como mutualmente essências, sendo que nenhum dos três pode existir sem os demais. Nesta cultura da violência, o desequilíbrio destes três elementos resultou em uma civilização que não respeita a vida, pois a natureza está sujeita aos projetos dos homens. Respeitar a vida em todos os níveis é o início de uma cultura da paz. Ghandi dizia: " Tudo que vive é o teu próximo".

O estudo do pensamento de Ghandi torna-se, neste mundo contemporâneo, uma fonte de valores e de vivências que pode despertar o amor pelo próximo. Precisa-se, mais do que nunca, de um mundo de pessoas educadas desde o berço, não para a competição desenfreada e para o desenvolvimento material, mas para o crescimento interior e a cultura da paz. (FARIA, 2001)

A criação e execução de um sistema de educação que reforce os valores humanos em contato com diversas formas de pensar, sentir, aprender, e praticar o conhecimento disponíveis nas diversas culturas, visando atingir um fim valioso, através de meios dignos é vista como um meio eficiente para acelerar o processo de ruptura de sistemas sociais superados. (MARTINELLI, 1998, p.56) Esta é uma alternativa importante a ser considerada, pois a educação desempenha um papel fundamental na transformação de caráter do ser humano e para o estabelecimento da cultura da paz.

2.5 EDUCAÇÃO EM VALORES HUMANOS PARA A CULTURA DA PAZ ATRAVÉS DOS JOGOS

O clima contínuo de competição presente no cotidiano provoca muitos, talvez a maioria, dos desequilíbrios da sociedade. O sistema educativo vigente na maioria das escolas reforça tal atitude. Isto é refletido nas relações sociais, como consequência da valorização do individualismo, que leva à disputa pelo sucesso, mesmo que, para isso, seja preciso sobrepujar o próximo. (TEIXEIRA, 2001)

Segundo a Secretaria Municipal de Educação de Porto Alegre (Programa de prevenção à violência nas escolas de rede municipal, 1999, p. 16), a cultura da violência, cada vez mais presente na sociedade, tem sido experimentada também como um problema educacional, seja por sua emergência dentro da própria comunidade escolar - violência na escola, seja pela consciência das relações que se estabelecem entre o fato social e a educação - violência da escola.

A sociedade brasileira começa a vencer a indiferença e mostra tentativas de reação à violência. No entanto, a reação é sempre limitada, porque resposta a algo. É preciso construir proposições. Não basta apenas condenar a cultura da violência, mas é preciso pensar como construir uma sociedade verdadeiramente pacifista e uma cultura da paz. (GUIMARÃES, 2003, p.12)

E a base da cultura da paz, como já dito anteriormente, está na educação e no cultivo dos valores humanos. Sabe-se que os métodos educacionais vigentes, de forma geral, negligenciam estes valores, que deveriam ser a base, de acordo com Martinelli (1998, p. 48), "de toda e qualquer proposta educacional voltada para o engrandecimento das aspirações do ser humano".

Para Cansanção (1999), a verdadeira meta da educação deveria ser colocar o estudante no caminho da auto-confiança, auto-satisfação, auto-sacrifício e auto-realização e acabar com a ilusão de que a felicidade consiste na acumulação de dinheiro, conhecimento, comodidade ou fama.

Entretanto, valores como ser o melhor, colocar o foco no resultado e não no processo e na qualidade, objetivar a derrota do oponente ao invés da melhora da performance tem sido a base da educação escolar. Reforça-se, assim, conforme Teixeira (2001), atitudes competitivas que poderão reproduzir, na vida adulta, rivalidade, falta de solidariedade, exclusão, violência. E estes valores aprendidos serão

repassados às gerações futuras.

De acordo com Martinelli (1998, p. 49), esse modo de educar gera separatividade, pois o semelhante se torna um adversário em potencial na escola, na família e em todas as atividades sociais. Os resultados desse padrão social são refletidos em conflitos, desgraças, violência, alijando milhares de seres da sociedade e estimulando a exclusão de muitos.

Martinelli (1998, p.51) defende uma educação voltada à transformação do homem com o mundo, com base na restauração dos valores humanos, como "algo imprescindível no despertar da relação interpessoal, na capacidade de reflexão da forma como cada um percebe a si mesmo e ao mundo e da ação do ser com o meio". A aquisição e o enraizamento da chamada cultura da paz é vista como uma consequência desta transformação e restauração de valores.

O Programa de Educação em Valores Humanos, criado pelo mestre e educador indiano Sai Baba, tem seus princípios, técnicas e metodologia baseados em valores universais, tais como verdade, ação correta, paz, amor e não-violência. Segundo Martinelli (1998, p.38), estes, e ainda outros valores, são os "fundamentos para uma mudança social, bem como para a formação de um caráter íntegro que traga uma revolução de prioridades e uma nova visão da existência, além de propiciar o surgimento de uma ordem social mais compatível com a condição humana".

Sai Baba ensina que, após assimilados na infância, esses valores, e os subvalores deles decorrentes, passam a constituir o caráter do indivíduo, assegurando-lhe uma vida muito positiva em todos os âmbitos da vida. Torna-se um cidadão pronto para devolver à sociedade tudo aquilo que ela lhe proporcionou em termos de educação e principalmente oportunidades⁵.

A educação, na atual situação em que se encontra, baseada em critérios que acredita-se serem eficientes no preparo das crianças para enfrentar as situações de rivalidade tão comuns na sociedade, não leva em consideração o quanto este ensino pode ser prejudicial, podendo trazer sentimentos de medo, insegurança, inferioridade e frustração à criança. (TEIXEIRA, 2001)

⁵ Retirado de <<http://www.jogandocooperativamente.hpg.ig.com.br>>

Em contrapartida, a educação baseada na cooperação e no cultivo de valores humanos para a cultura da paz, eleva a autoconfiança e a segurança nas capacidades pessoais, eliminando o receio da rejeição decorrente de uma falha. Neste sistema, cada uma das partes é importante e o resultado alcançado pelo grupo é melhor do que a soma dos resultados pessoais obtidos numa situação de competição⁶.

Os jogos cooperativos, ao promoverem um tipo de relação com o outro baseado na capacidade de cooperar, podem constituir um valioso instrumento na formação do cidadão. Eles ajudam a desenvolver uma relação com o exterior baseada no respeito e no agir com o outro em prol de um objetivo coletivo. (TEIXEIRA, 2001)

Estes jogos, por serem associativos, tornam-se parte do grande jogo da vida e minimizam o individualismo e a disputa como fatores motivantes para o empenho numa determinada atividade. Aproveita-se essas oportunidades para enfatizar a importância da participação coletiva e o esforço comum para o melhor funcionamento da equipe e a conquista de objetivos.

Na concepção piagetiana, os jogos constituem, numa simples assimilação funcional, um exercício das ações individuais já aprendidas. Geram, ainda, sentimento de prazer, tanto pela ação lúdica em si, quanto pelo domínio destas ações. Assim, os esquemas mentais, desde os mais elementares, são consolidados por meio do exercício ou do funcionamento. (FARIA, 2001)

Conforme Alessandrini (1998, p.22), a aprendizagem vivenciada (como é o caso dos jogos), estimula a realização de uma síntese própria, de modo a poder se inserir nos valores humanos e, conseqüentemente, na cultura da paz, de forma autônoma e inteira, destinando a totalidade de seu ser à construção social e coletiva.

Com os jogos cooperativos, A criança aprende a respeitar as diferenças e desenvolve o espírito de equipe, em virtude da entre-ajuda. As energias são conduzidas de forma a desenvolver, no indivíduo, todos os níveis de sua personalidade, fortalecendo o caráter, estimulando a criatividade e restaurando os valores humanos perdidos, na busca da cultura da paz.

Martinelli (1998, p. 60) afirma que "o caráter é formado pelo encontro com o

⁶ Retirado de <<http://www.ip.pt/dayofforgiveness/pages>>

mundo, ou seja, o confronto com as situações, o meio ambiente e os semelhantes". Assim, a Educação Física torna-se um processo essencial para elevar o grau de sociabilidade. Os jogos cooperativos vêm colaborar com este processo. É um método capaz de despertar o autocontrole e cultivar o discernimento, trabalhando com as emoções da criança e auxiliando-a a usar adequadamente os sentidos, conhecer suas fraquezas e qualidades positivas. Dessa forma, ela se capacita a conhecer seu caráter e melhorá-lo.

Neste tipo de jogo, ao interagirem com os adversários, as crianças podem desenvolver respeito mútuo, buscando participar de forma leal e não violenta. Através do jogo, busca-se promover o desenvolvimento das qualidades físicas, que são a base de qualquer desporto. Além disso, há a possibilidade de proporcionar uma educação, por meio do desporto, dentro do espírito da melhor compreensão mútua e de amizade, contribuindo, dessa forma, para a reconstrução / resgate de valores humanos.

"Educação e Cultura da Paz" é um tema chave para a compreensão do mundo atual e para a mudança radical dos paradigmas civilizatórios. Além de conter, talvez, o maior potencial mobilizador do milênio, a cultura da paz aponta para uma nova cultura do ser em sociedade. Qualquer movimento social ou cultural, políticas públicas e ação cotidiana deverão, inevitavelmente, conectar-se ao binômio educação-cultura da paz. (FARIA, 2001)

3.0 METODOLOGIA

3.1 POPULAÇÃO E AMOSTRAGEM

Foi selecionado, para análise da aplicação de jogos cooperativos, um grupo de 15 crianças da ASSOMA, na faixa de 10 a 15 anos, de ambos os sexos.

3.2 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS

Utilizou-se, como técnica para busca de resultados práticos, a observação de aulas de Educação Física, lecionadas por estudantes de Educação Física da Universidade Federal do Paraná, em uma turma da instituição acima citada. O período de observação foi de 12 semanas.

A análise foi feita por pesquisa de caráter qualitativo, através de observação assistemática e interpretativa, ou seja, os dados foram recolhidos sem que antes fosse determinado os aspectos relevantes que seriam observados e não houve qualquer intervenção nas aulas de modo que pudesse alterar o resultado da pesquisa. Também não houve direcionamento para a aplicação de jogos cooperativos - o projeto já havia sido implantado na instituição há 2 anos, aproximadamente.

4.0 DISCUSSÃO DE DADOS

A ASSOMA é uma instituição filantrópica, sem fins lucrativos, fundada em 10 de julho de 1987, que tem por missão socializar meninos e meninas, crianças e adolescentes, em situação de risco pessoal e social ou de extrema carência econômica e tem por objetivo garantir os direitos e deveres destes meninos e meninas e possibilitar o exercício pleno da sua cidadania. São atendidas cerca de 300 crianças e adolescentes na faixa etária de 6 a 17 anos. A instituição oferece ensino formal de pré a quarta série na Escola Desembargador Francisco Cunha Pereira e iniciação ao trabalho nas oficinas de padaria, copa e cozinha, jardinagem, minhocário, horta, serigrafia, lavanderia, cerâmica, confecção, construção e brinquedoteca. Essa criança e/ou adolescente recebe diariamente banho, café da manhã, almoço, lanche da tarde, atendimento médico, odontológico e remédios. É assistido em suas dificuldades e conflitos por assistentes sociais e pedagogas e encaminhados a serviços especializados, como psicologia, fonoaudiologia, quando necessário. São fornecidas, também, aulas de esporte e lazer, artes e formação musical. A casa é mantida pela vendas dos produtos fabricados pelos próprios alunos nas oficinas e mantém parcerias com a iniciativa privada, poder público, municipal e estadual, além de pessoas físicas..

As aulas observadas eram ministradas por três professores, estudantes de Educação Física da Universidade Federal do Paraná, bolsistas do projeto ASSOMA, iniciado pela universidade.

Durante o período de observação, notou-se que as crianças são muito carentes e, por isso, apegadas aos professores. Participavam das aulas e ouviam atentamente o que os professores diziam.

Nas primeiras aulas com a aplicação de jogos cooperativos, houve várias reclamações por parte dos alunos quanto às regras modificadas, por estas serem totalmente fora do convencional e por não haver competição. Sempre que um dos professores expunha a atividade, ouvia-se: "Ah, sem vencedores e perdedores não tem graça..." No entanto, no decorrer da atividade, elas se entrosavam e era até difícil acabar com a brincadeira e convencê-los a voltar para as oficinas.

Às vezes, eram programados jogos competitivos no planejamento e isso foi de grande valor a esta pesquisa. Algumas crianças se preocupavam quando um companheiro era eliminado, mesmo que temporariamente, da atividade. A motivação caía, o interesse não perdurava. Muitas sentavam-se e esperavam a próxima atividade. Grande parte dos desentendimentos entre os alunos ocorreram quando aplicados os jogos convencionais.

Notou-se que, durante os jogos cooperativos, havia um maior respeito e união entre as crianças, o senso de colaboração e a alegria predominavam. O modo de enxergar os educadores também sofreu alterações significativas - a relação tornou-se mais de amizade que de professor-aluno. Reações agressivas eram quase ausentes e, quando aconteciam, os próprios colegas incentivavam os envolvidos a fazerem as pazes. O índice de participação era elevado e observou-se que algumas crianças, que demonstravam insegurança em outras atividades, participavam normalmente dos jogos, comprovando que esta proposta permite maior confiança em si mesmo e é capaz de aumentar a auto-estima.

5.0 CONCLUSÃO

Aprendizagem é definida como um processo pelo qual modificações no comportamento resultam da experiência ou da prática (DELTA UNIVERSAL, p. 571). Considera-se como comportamento qualquer resposta que o organismo dê ao meio, englobando emoções, ações, pensamentos e reações orgânicas.

O comportamento, no entanto, não é congênito, como já descrito anteriormente por psicólogos. Ele é adquirido pelo indivíduo ao longo de sua vida, sendo influenciado pelo ambiente em que este vive. A educação é um dos fatores de maior influência nesse processo de formação do homem. Desta forma, é importante que a educação se dê de forma a auxiliar a construção de um homem novo, capaz de transformar a sociedade em algo mais justo e digno, em direção a uma cultura da paz.

Os jogos cooperativos, na prática escolar, têm demonstrado ser um excelente agente na formação das crianças, viabilizando o fortalecimento de valores humanos, indispensáveis à cultura da paz, que estão sendo perdidos ou esquecidos pela humanidade.

Na ASSOMA, pôde-se observar algumas alterações comportamentais. As crianças, antes agressivas, tornaram-se mais solidárias e unidas umas às outras. A relação com os educadores melhorou consideravelmente. Notou-se uma maior motivação em participar de atividades cooperativas que de competitivas. Mesmo as crianças mais tímidas e inseguras sentiam-se à vontade, o que comprova que estes jogos inibem o medo da frustração e do fracasso, por não haver derrotados e vitoriosos. Os jogos cooperativos favorecem o aumento da auto-estima e a inclusão de todos na atividade: as crianças sentem-se capazes de realizar a tarefa sem o receio de trazer qualquer prejuízo ao grupo. Para a ASSOMA, a implantação do projeto jogos cooperativos contribuiu para a recuperação de menores infratores através do esporte. Fora das ruas, envolvidos com uma atividade que lhes proporcionava prazer e iniciando uma profissão, estes jovens têm mais chances de progredir e de construir um futuro melhor para si próprios e para toda a nação.

Nos jogos competitivos, a criança se preocupa mais com o medo de falhar que com a própria atividade, o que, segundo Teixeira (2001), diminui a auto-estima e reduz a expressão de capacidades e o desenvolvimento da criança. Estes jogos promovem a comparação entre as pessoas e favorece a exclusão baseada em poucos critérios, podendo desencadear comportamentos agressivos.

Em contraposição, confirmando o que a literatura apresentou, a cooperação tem papel fundamental numa equipe, onde cada indivíduo pode encontrar motivação junto ao colega e o grupo, unido, tem mais força para superar as dificuldades e prosseguir no jogo, promovendo a inclusão e o sucesso do grupo como um todo. O resultado é um envolvimento total dos participantes, sentimento de união e aceitação do próximo, em um clima de cumplicidade, e a assimilação de valores fundamentais a um convívio social excelente.

Comprovou-se, então, que os jogos cooperativos são um poderoso auxiliar na construção de um novo modelo de relacionamento entre as pessoas, favorecendo o respeito mútuo e a tolerância, a participação democrática e a tomada de consciência de valores humanos, baseada na inclusão, na realização conjunta, no compartilhar e maximização das potencialidades individuais em favor da coletividade.

REFERÊNCIAS

ALESSANDINI, Cristina; BRANDÃO, Carlos; LIMA, Edvaldo. **Criatividade e novas metodologias**. Fundação Peirópolis, 3ª edição, Vol.4, São Paulo, 1998.

BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. 3ª edição, Harper & Row do Brasil, São Paulo, 1984.

BROTTO, Fábio. **Jogos cooperativos**. 3ª edição, Re-novada, Santos, 2001.

BRUHNS, Heloísa Turini. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Papirus, Campinas, 1993.

CANDAU, Vera. **Por uma cultura da paz**. Disponível em <<http://www.dhnet.org.br>> Acesso em setembro de 2003.

CANSANÇÃO, Daniel. **Educação em valores humanos**. Disponível em <<http://www.saibababrazil.com.br>>, 1999. Acesso em agosto de 2003.

CARNEIRO, Maria Ângela. **O jogo e a aprendizagem**. Discorpo, São Paulo, 1995.

CEDOTTI, Walmir. **Qualidades sutis - Despertando os sentidos**. Artprinter, São Paulo, 1997.

COMUNIDADE ZEN BUDISTA. **O que é uma cultura da paz**. Disponível em <<http://www.monjacoen.com.br>> Acesso em setembro de 2003.

DISKIN, Lia; MARTINELLI, Marilu; MIGLIORI, Regina; ESPÍRITO SANTO, Ruy. **Ética, valores humanos e transformação**. Fundação Peirópolis, 4ª edição, Vol.1, São Paulo, 1998.

EDUCAÇÃO EM VALORES HUMANOS. Disponível em <<http://www.jardimescolasemeando.hpg.ig.com.br>> Acesso em setembro de 2003.

FARIA, Hamilton. **Educação e cultura da paz**. Disponível em <<http://www.polis.org.br>>, 2001. Acesso em agosto de 2003.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. Disponível em <<http://www.decorpointeiro.com.br>>, 2001. Acesso em setembro de 2003.

GROSS-MAYR, Jean; GUIMARÃES, Marcelo; JESUS, Rita C. D.P.; SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE PORTO ALEGRE. **Aprender a educar para a paz**. Apostila de curso de educação para a paz, 67f. Porto Alegre, set/2003.

INSTITUTO SATHYA SAI BABA DE EDUCAÇÃO. **Educação em valores humanos**. Disponível em <<http://www.valoreshumanos.org>> Acesso em agosto de 2003.

JOGOS COMPETITIVOS X JOGOS COOPERATIVOS. Disponível em <<http://www.netdata.com.br>> Acesso em julho de 2003.

MIKAEL, Geraldo. **Valores humanos**. Disponível em <<http://www.romanzini.com.br/geraldomikael>> Acesso em agosto de 2003.

OLIVEIRA, Marta K. de. **Vygotsky: Aprendizado e Desenvolvimento- Um Processo Sócio-Histórico**. Ed. Scipione, São Paulo, 1993.

O QUE SÃO JOGOS COOPERATIVOS? Disponível em <<http://www.jogandocooperativamente.hpg.ig.com.br>> Acesso em julho de 2003.

OURIQUES, Roslane. **Futebol desporto x futebol de rua: existe outra opção para a escola?** Motrivivência, Florianópolis, 1995.

PAPALIA, Diane; OLDS, Sally W. **O mundo da criança**. 1ª edição, McGraw-Hill do Brasil, São Paulo, 1981.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Zahar, Rio de Janeiro, 1976.

REGO, Teresa C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Vozes. Petrópolis, RJ, 1995.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. Cortez, São Paulo, 1996.

TEIXEIRA, Mônica. **Entendendo os jogos**. Disponível em <<http://www.jogoscooperativos.com.br>>, 2001. Acesso em julho de 2003.

UNESCO. **Manifesto pela paz**. Disponível em <<http://www.unesco.org>> Acesso em setembro de 2003.

VALOR EDUCATIVO DOS JOGOS. Disponível em <<http://www.ip.pt/dayofforgiveness>> Acesso em julho de 2003.

VYGOTSKY, Lev S., **A formação social da mente - O desenvolvimento do processo psicológico superior**. Ed. Martins Fontes, 4ª edição, São Paulo, 1978.

WEIL, Pierre. **Da Competição à cooperação: uma evolução indispensável à nossa sobrevivência e paz**. Disponível em <<http://www.pierreweil.por.br>> Acesso em setembro de 2003.

WIERTSEMA, Huberta. **Cem jogos de movimento: atividades práticas na escola.** Rio Tinto, Asa, 1993.

Outras literaturas consultadas:

AMBROSIO, Ubiratan. **A era da consciência.** 3f.

Enciclopédia Delta Universal, vol. 8.