

JOGOS COOPERATIVOS:
PROMOVENDO VALORES SOLIDÁRIOS
Cooperative Games: Promoting Values Solidary

André Valente de Barros Barreto

Faculdade Unopec Indaiatuba

O UNIVERSAL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Podemos dizer que jogos e brincadeiras¹ são uma espécie de patrimônio cultural da humanidade (Cf., por exemplo, CIVITA, 1978; FRIEDMANN, 1993; PREZOTTO, 1999; e TAVARES s/d). Boa parte dos jogos e brincadeiras de que desfrutamos em nossa infância e ainda hoje divertem nossas crianças já eram praticados há milhares de anos. Encontramos referências históricas e mesmo arqueológicas de seus usos nas mais antigas civilizações de que temos registros, incluindo aí fenícios, chineses, egípcios e gregos.

Como se não bastasse encontrá-los em culturas tão diferentes, descobrimos ainda que seus usos eram muito similares, mesmo em se tratando de povos distantes temporal e fisicamente, o que sinaliza para uma prática comum ao gênero humano, comparável, segundo alguns, à música, à poesia e à pintura (Cozens e Stumpf In LOY JR. & KENYON, 1969).

Pelo fato de se tratarem de atividades muito antigas e transmitidas durante longo tempo de forma oral, tais práticas perdem-se na história no que diz respeito a autores e origens, tornando-se uma manifestação universal, coletiva e indiferenciada do gênio criador dos Homens de todos os tempos.

Originalmente, acredita-se que os jogos estavam relacionados aos mitos, práticas religiosas e rituais mágicos, sendo muitas vezes encontrados em escavações arqueológicas junto a tumbas e sarcófagos, sobretudo jogos de tabuleiro e de cartas. O baralho, por exemplo, que muito provavelmente tenha sido difundido na Europa pelos árabes (naipes, nome dado às cartas na Península

¹ Rigorosamente falando, seria preciso estabelecer as diferenças existentes entre jogo, brincadeira e esporte, tema de inúmeros trabalhos e intermináveis discussões. Para nossos propósitos nesse artigo, no entanto, essa distinção não é das mais relevantes, de modo que utilizamos essas três palavras em seus sentidos usuais, como componentes de nosso universo lúdico-infantil.

Ibérica, deriva do árabe *na'ib*, que significa “jogo”), era por eles utilizado com fins divinatórios (CAROLI & MARINELLO, 1995). Em outros grupos, o cabo-de-guerra representava simbolicamente a dramatização da luta entre as forças da natureza. Já a amarelinha estava ligada aos antigos mitos sobre os labirintos e as jornadas que os espíritos faziam da Terra ao Céu após a morte, tal como os povos primitivos os representavam há milhares de anos. O mesmo ocorria com os dados que sucederam os astrágalos, búzios e demais objetos utilizados nas práticas de adivinhação (CIVITA, 1978).

Com o tempo, acredita-se que os jogos passaram também a assumir uma função educativa, auxiliando no desenvolvimento de habilidades, sejam elas mentais ou físicas. Um dos campos que mais se utilizaram dos jogos nesse sentido foi, sem sombra de dúvidas, o militar. Desde há muito que jogos e esportes estão ligados à preparação para a guerra. Basta lembrarmos dos gregos e a importância que conferiam aos esportes em geral, inclusive como elemento fundamental na construção do caráter do homem grego.

Também o xadrez (e mais recentemente o Go e os chamados *wargames*), ele próprio uma batalha, sempre foi muito utilizado para o treinamento de tática de guerra, ajudando no desenvolvimento do autocontrole, da disciplina, da estratégia e da concentração.

Outras antigas aplicações militares de jogos e brincadeiras nos parecem hoje um tanto mais inusitadas. O jogo de peteca servia para os soldados japoneses manterem a forma física e a pipa era usada pelos chineses antigos – seus prováveis inventores – como sinalizador nos campos de batalha (CIVITA, 1978).

O PARTICULAR DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

O papel dos jogos e demais brincadeiras, no entanto, vai muito além da educação da arte militar. Tais práticas assumem um papel fundamental na própria transmissão de valores culturais de um povo e, nesse sentido, constituem-se em verdadeiros instrumentos de socialização². Quanto a isso, diz Civita:

² Não queremos com isso, de forma alguma, ignorar o papel fundamental que tais atividades desempenham no processo de amadurecimento psicopedagógico da criança. Assim, consideramos válidas, para usar uma diferenciação de Kischimoto (1994), tanto as teorias externalistas, que compreendem o jogo como meio de preparação para a vida adulta, quanto as internalistas, em que o jogo aparece como representação de um objeto relacionado a comportamentos lúdicos, ligando mundo externo (valores, objetos, papéis) e mundo interno. Ambas teorias não se excluem e podem perfeitamente se sobrepor. Cf adiante.

“Entre suas várias funções sociais, os jogos sempre foram instrumentos de ensino e aprendizado e, também, uma forma de linguagem usada para a transmissão das conquistas da sociedade em vários campos do conhecimento. Ao ensinarem um jogo, os membros mais velhos de um grupo transmitiam - e ainda transmitem - aos jovens e às crianças uma série de conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural do grupo. Ou seja: ao ensinarem um jogo, estão ensinando a própria vida.” (1978: introdução)

Por meio de jogos e brincadeiras uma criança aprende a cultivar os valores, costumes e crenças da cultura a qual pertence e é desse modo que ela se prepara para a vida e amadurece para tornar-se um adulto em seu meio social. Como diz Florestan Fernandes, é desse modo que a criança

“aprende agir como ser social, a cooperar e a competir com seus iguais, a se submeter e a valorizar as regras sociais existentes na herança cultural, a importância da liderança e da identificação com centros de interesses suprapessoais. De outro lado, introjeta em sua pessoa técnicas, conhecimentos e valores que se acham objetivas culturalmente” (MELO, apud FERNANDES, 1989, p.125).

Ao incorporar os valores para que se torne um membro ativo de seu grupo social, preparando-se para a vida adulta, a criança ainda internaliza os elementos necessários à construção de sua própria identidade enquanto sujeito.

Um exemplo bastante claro de como jogos e brincadeiras servem de preparação para a vida social pode ser encontrado nas sociedades indígenas. Pelo fato de não apresentarem uma rígida distinção entre mundo infantil e adulto³, as brincadeiras dos pequenos indígenas giram normalmente em torno das atividades ordinárias de seus pais, sendo praticamente uma reprodução destas, com a devida adaptação segundo suas possibilidades físicas. Assim, a caça e a domesticação de pequenos animais é uma das atividades infantis mais comuns nas culturas indígenas e cumprem a função primordial de tornar os pequenos curumins futuros caçadores úteis à comunidade.

A própria origem dos brinquedos revela a relação indissociável destes com o universo adulto. Segundo Walter Benjamin (1984), os brinquedos são construídos primordialmente a partir dos instrumentos do mundo adulto (sobretudo o mundo religioso) que, desse modo, ganham uma dimensão lúdica, passando à categoria de brinquedos infantis, na maioria das vezes perdendo seu sentido original. Alguns

³ A distinção entre jogo e brincadeira no Ocidente é histórica e passa a vigorar nas sociedades européias a partir do século XVIII, em razão das transformações culturais, sociais e econômicas que tiveram curso com o advento do capitalismo e a consolidação do modelo civilizatório burguês. Cf. ARIÉS, 1981.

exemplos disso são o chocalho, originalmente um objeto para espantar maus espíritos (PREZOTTO, 1999), o cavalo de pau, principal meio de transporte da época, e o cata-vento, imitando o moinho de vento. Todos eles importantes instrumentos do cotidiano que as crianças transformaram em brinquedos infantis por força de sua imaginação.

Isso significa que se, por um lado, jogos e brincadeiras são de domínio universal, pertencendo à cultura humana em geral, por outro, estão profundamente ligados ao contexto histórico específico em que são (re)produzidos, de modo a refletir as relações políticas, culturais e econômicas de uma época. Se o xadrez praticado na Índia antiga era composto por peças que representavam marajás, o mesmo jogo, na França napoleônica, continha peças que simulavam reis e imperadores – incluindo o próprio Napoleão. O universal dos jogos se particulariza nas sociedades históricas em que são praticados de modo a espelhá-las.

Segundo Silva, Garcia e Ferrari (PREZOTTO, 1999), há tanto uma memória coletiva quanto outra individual no momento em que a criança se insere numa brincadeira. A primeira refere-se à incorporação de práticas que vem sendo reproduzidas pelos vários povos ao longo da história; a segunda, diz respeito a atividades tipicamente coletivas que permitem à criança vivenciar a experiência de transitar entre o pessoal e o grupal, recuperando sua própria história de vida. Essa história de vida, por seu turno, insere-se num contexto histórico muito específico o que faz com que os jogos deixem de ser apenas uma simples atividade de entretenimento e se transformem num processo de reprodução social. Através deles inculcamos valores, formatamos gestos e modulamos corpos que sejam úteis às formas de distribuição do poder e organização da economia da sociedade em que vivemos.

JOGOS NO BRASIL DE ONTEM

Tomemos por exemplo o Brasil do século XVIII, cuja sociedade girava em torno do trabalho escravo, dos grandes latifúndios de monocultura açucareira e da família patriarcal.

Segundo autores como Gilberto Freyre (1975) e José Veríssimo (1906), uma das brincadeiras mais comuns às crianças brancas, filhas dos senhores de engenho, era fazer das pequenas crianças negras que ganhavam de presente verdadeiros brinquedos. Não raro o sinhozinho transformava o moleque em seu cavalo que

acabava por desempenhar a função de leva-pancadas. Isso permitia ao sinhozinho desenvolver desde pequeno o papel de senhor de escravos que o futuro lhe reservava⁴. A esse respeito escreve Veríssimo que *“não havia casa onde não existisse um ou mais moleques, um ou mais curumins, vítimas consagradas aos caprichos do nhonhô. Eram-lhe o cavalo, o leva-pancada, os amigos, os companheiros, os criados”* (KISCHIMOTO, 1995, p. 47; FREYRE, 1975).

Outra brincadeira das crianças de engenho era o “jogo da peia queimada”, que imitava as chicotadas dadas aos negros em punição, ou ainda o jogo denominado “belisco”, muito jogado nos séculos XVIII e XIX, e que consistia em beliscar as pessoas no momento em que se pronunciava determinada frase de um refrão, sinalizando um componente agressivo e sádico presente já no universo infantil.

Havia ainda o jogo “capitão do mato”, “amarra-negra”, ou ainda sua variante mineira “nego fugido”, brincadeira que reproduzia o ofício do capitão do mato ou capitão do campo, responsável pela captura dos negros fugitivos dos engenhos⁵.

Já as meninas, brincavam de bonecas e colocavam as meninas negras nos papéis de serviçais, de modo que *“o jogo simbólico auxiliava as meninas, tanto brancas como negras, a compreenderem a trama de relações de dominação da época e funcionava como mecanismo auxiliar para a incorporação dessas relações”* (KISCHIMOTO, 1995, p.46).

Vemos assim que os jogos infantis do Brasil açucareiro refletiam, dentre outras coisas, a violência e o sadismo presentes nas relações de dominação de brancos sobre negros⁶.

JOGOS NO BRASIL DE HOJE

⁴ Embora imperasse uma relação violenta, a convivência entre moleque e sinhozinho, não raro, acabava por criar vínculos de amizade entre ambos, pelo menos até os cinco ou sete anos de idade. A partir daí, as obrigações sociais de dominação começavam a criar uma nova forma de relação que, aos poucos e de modo nada sutil, ia se impondo à anterior e criando novas brincadeiras que visavam subjugar os negros.

⁵ Esse jogo parece ter sido substituído em nosso tempo pelo “polícia e ladrão”, versão atualizada do conflito existente entre a sociedade oficial e a marginalidade.

⁶ Interessante notar que essas regras eram válidas somente quando os jogos e brincadeiras eram praticados na casa-grande. Longe dela e dos olhares dos senhores e suas esposas, a sociedade oficial, prevaleciam os jogos livres em que a habilidade era o que mais contava, colocando os moleques, na maioria das vezes, em vantagem frente aos sinhozinhos. A brincadeira livre de alguma forma subvertia o sistema de dominação vigente, na medida em que substituía as regras sociais pelo puro prazer de brincar. Daí se levanta a hipótese de que a regra do jogo assume predominantemente a condição de zeladora da ordem social: ela orienta o sentido que o jogo assume, favorecendo certos valores em detrimento de outros.

E como se dão os jogos e brincadeiras no seio de nossa sociedade capitalista contemporânea?

Poderíamos imaginar, num primeiro momento, que os jogos tradicionais infantis tivessem sido condenados ao desaparecimento, num mundo marcado pela tecnologia e pelo abandono do espaço público, onde normalmente se desenrolavam.

Recente pesquisa jornalística (FOLHA DE SÃO PAULO, 2000) mostrou, no entanto, que fora dos grandes centros urbanos – e mesmo em alguns de seus redutos – ainda encontramos vivo o universo lúdico das brincadeiras, jogos, paralendas, trava-línguas e cantigas de roda.

Uma rápida avaliação de suas práticas atuais mostra de que maneira esses jogos se transformaram e se adaptaram à realidade social em que ainda são praticados. Isso pode ser mais facilmente sentido nas letras das canções e cantigas como, por exemplo, na brincadeira “Não passarás”. Em sua versão mais antiga, do início do século e ainda encontrada em alguns poucos lugares, a letra não somente apresentava uma estrutura sintática mais elaborada, própria da época, como ainda fazia referência a uma mãe mais tradicional, dona-de-casa dedicada aos filhos. Na sua versão atual, a sintaxe se empobreceu e a figura materna assumiu ares de trabalhadora que, além dos filhos, tem de enfrentar as dificuldades na vida fora do âmbito doméstico.

Outras questões sociais ganham expressão diferenciada em função da região em que são praticados. Na região nordeste, por exemplo, a diferenciação de gênero aparece de forma mais forte por meio de uma divisão sexual de papéis nas brincadeiras. Enquanto os meninos ainda dedicam-se às brincadeiras de força e violência, as meninas divertem-se com as bonecas e as brincadeiras de casinha. Já no centro-oeste uma brincadeira muito comum entre as crianças - inclusive entre as meninas - é o laço, em que se tenta laçar um boi de madeira, reproduzindo a vida do peão, tão familiar nessa região.

Tais jogos e brincadeiras tradicionais pertencem, porém, a um Brasil “arcaico”, aquele a que geralmente atribuímos o rótulo de “atrasado” ou mesmo, no que tange à cultura, folclórico. No âmbito da “sociedade oficial”, aquela que, espelhando o “mundo desenvolvido”, orgulha-se de seu caráter cosmopolita, o quadro é bem diferente. Marcada pelo lazer monetário (portanto, excludente) que se desenrola em espaços privados ou semi-privados, de uso intensivo de tecnologia e baixa atividade física, os jogos e brincadeiras infantis de hoje perderam muito do

elemento lúdico de outrora, ganhando ares de atividade semi-profissionalizante – portanto, sobre-marcado por regras –, que faz das crianças de hoje, o profissional de (logo) amanhã. Afinal, é preciso prepará-la para um mundo extremamente competitivo e quanto mais cedo se começar isso, tanto melhor.

Talvez o que melhor cumpra essa função, refletindo de modo mais claro hoje a relação entre o universo dos jogos e brincadeiras – ou o que deveria sê-lo – e os aspectos políticos e econômicos que qualificam a cultura da sociedade contemporânea seja o esporte⁷ (Daniels, apud LOY JR. & KENYON, 1969). Elevado à condição de negócio (dos mais lucrativos) o esporte ganha o status de atividade profissional, praticamente perdendo seu caráter lúdico, e passando, às vezes de modo trágico, a refletir de maneira quase direta a dinâmica da competição própria da sociedade capitalista. Falsamente vinculado à imagem de saúde, o esporte hoje transforma o atleta numa máquina de alta performance e baixíssima vida útil, constantemente vitimado por lesões em função de viver sempre no limite de seu próprio corpo e, não raro, dopado por substâncias químicas. É um belo exemplo de utilitarismo em que o resultado vem em primeiro lugar.

Uma cultura competitiva e individualista, baseada na exploração implícita e fundada no estímulo ao consumo insaciável que transforma tudo em mercadoria, só pode promover jogos e brincadeiras que enaltecem o resultado final e colocam a vitória como prêmio meritório de sucesso individual na disputa contra os demais⁸.

INSTRUMENTOS (IDEOLÓGICOS) DE SUBJETIVAÇÃO

Se assim é, ou seja, se jogos e brincadeiras constituem-se em importantes elementos na difusão e consolidação dos valores vigentes em uma sociedade, como tentamos mostrar, cabe-nos então perguntar aqui se esta relação não pode funcionar em sentido contrário. Isto é, cabe-nos perguntar se não podemos, por meios de jogos, brincadeiras e demais práticas lúdicas estimular em nossas crianças e, porque não, nos adultos também, valores coletivos e solidários. A questão é saber que tipo de sociedade queremos construir e quais valores devemos, então, transmitir a nossas crianças. Acerca disso, diz Orlick:

⁷ Não por acaso a mais recente “moda” nos meios de consultoria de negócios é a utilização de conceitos e jargões esportivos no meio empresarial. Cf. Folha de São Paulo, 18/07/ 2004.

⁸ Parece sugestivo que o quadro de classificação psicológica do brinquedo elaborado pela *International Council for Children’s Play* (ICCP), catalogue a competição e não a cooperação entre os vários critérios. Já o sistema ESAR contempla atividades cooperativas em seu quadro referencial (FRIEDMANN, 1993).

“Os jogos e os esportes são reflexos da sociedade em que vivemos, mas também servem para criar o que é refletido. Muitos valores importantes e modos de comportamento são aprendidos por meio das brincadeiras, dos jogos e dos esportes. Os jogos são importantes, principalmente porque o alvo são as crianças em pleno processo de desenvolvimento, que passam horas incontáveis empenhadas em atividades de caráter esportivo. Em nossos jogos devemos pensar no tipo de sociedade que gostaríamos de ter e recompensar as crianças por comportamentos que seriam desejáveis nessa sociedade.” (1989, p.182-3)

Se a competição excludente da sociedade contemporânea não representa a dinâmica que desejamos e se essa dinâmica caminha na direção de uma sociedade mais cooperativa, emancipadora, democrática, solidária, justa e, porque não, mais feliz, então, é nessa direção que devemos elaborar e difundir nossas práticas sociais incluindo aí jogos e brincadeiras.

É a isso que se propõem os chamados “jogos cooperativos”. Tendo nascido da reflexão de profissionais ligados à educação física e à psicologia do esporte que queriam desenvolver jogos em que o resultado não se desse sempre nos termos do binômio vencedor/perdedores, os jogos cooperativos, utilizando o potencial lúdico dos jogos e das brincadeiras, buscam promover valores que alicercem formas de subjetivação comprometidos com uma sociedade mais solidária. Nesse sentido, eles se inserem num conjunto de atividades sociais de importante valor simbólico que questionam a ideologia social hegemônica. Ao fazer isso, também promovem experiências reais de cooperação por meio da construção de idéias, sentidos, signos, sensações e corpos capazes de responder as intensidades dessas (novas) experiências.

Somando tudo isso, os jogos cooperativos apresentam-se não como simples técnicas de facilitação do trabalho grupal, mas sim como experiências portadoras de significado que vão dando novos sentidos à prática coletiva (BROWN, 1994).

E assim é em algumas culturas.

JOGOS EM CULTURAS COOPERATIVAS

Considerado um pioneiro dos jogos cooperativos e um de seus maiores pesquisadores, Terry Orlick viajou por muitos países e culturas que poderíamos qualificar de cooperativas ou semi-cooperativas com o intuito de investigar o papel dos jogos nessas sociedades. Orlick pôde constatar que também aí jogos e brincadeiras são utilizados com o claro intuito de reforçar os valores vigentes, na

media em que “*são um meio extremamente poderoso de formar o comportamento*” (1989, p.105).

Na China que conheceu nos anos 70, Orlick descreve uma sociedade com um profundo senso de coletividade e onde a norma é agir levando-se em conta os demais e o pensar só em si é a exceção. Isso se refletia nos jogos. Relata ele que, em um jogo-exibição de pingue-pongue, um dos jogadores simulou machucar-se durante a partida. De pronto seu adversário interrompeu o jogo e foi ajudá-lo. Essa encenação pretendia ensinar às crianças que a cooperação e o valor humano vem antes da competição e cujo lema é “Amizade em primeiro lugar, competição em segundo”, já que para eles, diz Orlick, “*vencer ou perder é apenas algo temporário; a amizade é permanente*” (1989, p.54).

Sobre isso, relata ele:

“Parece-me que na China os esportes servem realmente ao povo. A competição é amistosa, e os jogos são semi-cooperativos. O jogo nunca se torna mais importante do que as pessoas. Em todos aos que assisti, dos mais variados níveis de habilidade, nunca vi alguém perder o controle emocional ou algo que se assemelhasse a uma falta intencional; nunca vi um jogo com empurrões, trambolhões e brigas... Ninguém era aclamado vencedor, não havia fanfarras ou comemorações. O componente importante era o processo propriamente dito.” (1989, p.58)

Pelo menos assim era na China dos anos 70.

Orlick também pesquisou sociedades indígenas e relata vários exemplos de jogos cooperativos. Entre os *asmat*, da Nova Guiné, há uma corrida de canoas que sempre termina empatada e quando um estrangeiro quis ensiná-los a jogar futebol, teve de se esforçar muito para que o resultado não fosse o empate, isto é, para que jogassem para vencer. Os *tangu*, também da Nova Guiné, jogam um jogo de chapéus chamado *taketak* que o objetivo final é chegar ao empate, expressando um valor primordial da cultura local que é a equivalência moral (ORLICK, 1989).

Ainda a respeito de sociedades indígenas, Kischimoto (1995) ressalta que a educação indígena estimula a solidariedade e a cooperação, uma das razões pelas quais a vida infantil transcorre sem maiores violências, brigas ou conflitos e geralmente apresentam uma conduta cortês e confiante. Diz ela, relacionando aos jogos infantis:

“Talvez a falta de competitividade seja uma característica de populações primitivas, de vida comunitária, que precisam da cooperação para sua sobrevivência. Bruner observa o mesmo comportamento entre os esquimós. Os jogos infantis de algumas

populações de zona rural também não apresentam o espírito de competição que caracteriza as crianças de zona urbana. Mesmo entre os adultos, não há competição, nas situações de jogo. Baldus comenta a ausência desse comportamento nas corridas dois a dois, na festa indígena denominada apachirá. Apesar do esforço manifesto pelos participantes, após o término da contenda, há apenas uma troca de sorrisos, típica dos jogos de movimento.” (1995, p.67)⁹

JOGOS EM CULTURAS COMPETITIVAS

Muito claro em se tratando de cooperação em “sociedades cooperativas”, mas o que dizer da cooperação em sociedades competitivas, como a nossa?

É evidente que não serão jogos e brincadeiras que, por si sós, farão de nós cooperadores. Há toda uma estrutura social competitiva atrelada a fatores político-econômicos, cuja movimentação, quando ocorre, é bastante lenta. No entanto, elementos sócio-culturais e, por que não, também políticos, no âmbito da construção de subjetivações cooperativas, capazes de se ampliar em redes cada vez mais amplas, podem sim contribuir para a aceleração de mudanças na própria estrutura social¹⁰. São perceptíveis, nos grupos em que são praticados, os efeitos de práticas cooperativas, como os jogos, junto a culturas competitivas. Quanto a isso nos diz Orlick:

“Esse condicionamento [competitivo] não é imutável, pois descobrimos que os jogos cooperativos, que oferecem mais do que uma simples novidade, tornam-se mais aceitáveis à medida que são mais praticados, como em geral acontece com os jogos mais tradicionais.” (1989, p.137)

De qualquer forma é inegável que quanto mais cedo se começa a aprender a cooperar, mais fácil será consolidar essa prática. Pesquisas realizadas com crianças pequenas em idade pré-escolar constataram que, uma vez estimuladas, elas respondiam muito bem à cooperação:

“Depois de terem sido expostas por 14 semanas a um programa de jogos cooperativos, crianças da pré-escola apresentam 3 vezes mais comportamentos cooperativos durante a recreação livre no ginásio de esportes, e 2 vezes mais em comportamentos cooperativos em ‘sala de recreação’, do que um grupo de comparação (ou controle)

⁹ Orlick também sinaliza para diferenças entre populações urbanas e rurais. Em suas observações, constatou uma clara tendência em aumentar a competição na medida em que os grupos se tornam mais urbanos e aumenta a faixa etária dos participantes. Quanto mais urbano e cosmopolita, maior a competição, do mesmo modo que quanto mais velho. Do mesmo modo, a cooperação seduz mais as mulheres que os homens.

¹⁰ Importante lembrarmos da emergência, nessa última década, de um importante movimento de natureza econômica, social e política que se reúne sob o nome de “economia solidária”. A esse respeito, cf. SINGER, 2002.

da mesma escola maternal, que não havia experimentado jogos cooperativos". (ORLICK, 1989, p.138)

Resultado similar chegou Zamberlan (BOMTEMPO, 1986), reconhecendo que o uso de jogos e brinquedos cooperativos é capaz de promover cooperação e aumentar a interação social de crianças.

Por outro lado, é preciso também reconhecer os espaços cooperativos e semi-cooperativos já existentes em nossa sociedade e seu potencial multiplicador. Costumamos falar como se, pelo fato de vivermos sob uma cultura competitiva, a cooperação estivesse totalmente ausente de nossa realidade. Não é verdade. Há segmentos sociais que, em função mesmo das condições em que vivem, não têm outra alternativa de sobrevivência que não seja a ajuda mútua e a solidariedade. Como diz Dan Davis, *"a percepção do outro é aumentada numa situação em que é impossível funcionar sem ela"* (ORLICK, 1989, p.163). Muitos trabalhos de orientação cooperativa realizados junto a populações de baixa renda têm mostrado haver um significativo grau de cooperação, mesmo que não reconhecido, no interior dessas comunidades.

Pesquisa sobre cooperação na educação mostrou também que crianças de nível sócio-econômico mais alto tendem a ser mais competitivas do que as de nível mais baixo. Além disso, no primeiro caso, os meninos são mais competitivos que as meninas, enquanto no segundo caso, a diferença entre meninos e meninas é muito pequena¹¹ (BOMTEMPO, 1986).

Há, portanto, mesmo no interior de uma sociedade competitiva, uma multiplicidade de experiências cooperativas em diferentes graus, influenciadas por fatores de natureza cultural e econômica. Parece-nos importante saber reconhecer, recuperar e valorizar essas experiências no sentido de potencializá-las ainda mais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Recuperando o papel socializador dos jogos e brincadeiras, acreditamos que tais práticas lúdicas têm um grande potencial na promoção de novas relações sociais, sobretudo junto a crianças, no âmbito da educação infantil em escolas. Temos conseguido muitos bons resultados com os jogos cooperativos, no sentido de

¹¹ Curiosamente, vemos aqui desmorerar uma das máximas da competição, segundo a qual esta se impõe como necessária diante da escassez de recursos. A realidade dos segmentos sociais e mesmo países mais ricos desmente isso.

difundir valores como coletividade, solidariedade, inclusão, igualdade, valorização e emancipação humanas. Avanços significativos temos visto igualmente junto ao público adulto, no âmbito das cooperativas e demais empreendimentos autogestionários.

É certo que sempre haverá aqueles que considerarão isso mais uma pequena gota em um enorme oceano. No entanto, e se, mais uma vez, pensarmos nas crianças que agora começam a aprender os primeiros passos do que é pertencer a um grupo social, essa talvez seja a maneira mais eficiente de se edificar uma sociedade mais solidária. No nosso entender, bem mais eficiente do que os recursos políticos tradicionais, excessivamente verbais e racionalistas. Já é hora de reconhecermos as limitações de nossa herança cartesiana. Aprendemos muito mais e melhor por meio de experiências lúdico-vivenciais nas quais participamos de “corpo e alma”. Afinal, nada mais sério do que uma boa brincadeira de criança.

BIBLIOGRAFIA

ARIÉS, Philippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BARRETO, André V. B. “Cultura da cooperação: subsídios para uma economia solidária” In SOUZA, A. et alli. *Uma outra economia é possível: Paul Singer e a economia solidária*. São Paulo: Contexto, 2003.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

BOMTEMPO, Edda et alli. *Psicologia do brinquedo*. São Paulo: Nova Stella / Edusp, 1986.

BROWN, Guillermo. *Jogos cooperativos - teoria e prática*. 2 ed. São Leopoldo: Sinodal, 1994.

CAROLI, Rita & MARINELLO, Donato. *El grand libro de los juegos*. Barcelona: Editorial De Vecchi, 1995.

CIVITA, Victor (ed.) *Os melhores jogos do mundo*. São Paulo: Abril, 1978.

CNPI/MA. *Brinquedos de nossos índios*. Rio de Janeiro: s/d.

FERNANDES, Florestan. *O folclore em questão*. São Paulo: Hucitec, 1989.

FOLHA DE SÃO PAULO. *Brincadeiras*. Caderno especial Brasil 500 anos, 16 de abril de 2000.

_____. Caderno Empregos, 18 de julho de 2004.

- FREITAS, Marcos César (org.) *História social da infância na Brasil*. São Paulo: Cortez, 1998.
- FREYRE, Gilberto. *Casa grande e senzala*. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1975.
- FRIEDMANN, Adriana et alli. *O direito de brincar*. 2 ed. São Paulo: Scritta, 1993.
- KISCHIMOTO, Tizuko M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.
- _____ *Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação*. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1995.
- KUHLMANN, Moysés. *Infância e educação infantil*. Porto Alegre: Mediação, 1998.
- LEBOVICI, S. & DIATKINE, R. *Significado e função do brinquedo na criança*. 3 ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.
- LOY JR, J. W. & KENYON, G. S. *Sport, culture and society*. London: The MacMillan Company, 1969.
- MELO, Veríssimo de. *Folclore infantil*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1985.
- MIRANDA, Miguel A. A. *Hacia la comunidad cooperativa libre*. Buenos Aires: Editorial Proyección, s/d.
- ORLICK, Terry *The cooperative sports and games book*. New York: Pantheon Books, 1978.
- _____ *Vencendo a competição*. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.
- _____ *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Editora Popular, 1986.
- PREZOTTO, Elisabete. *Brincadeiras infantis e adultas: da América portuguesa até o final do século XIX*. Mimeo, Faculdade de Educação, Unicamp, Campinas, 1999.
- RODRIGUES, Aroldo. *Psicologia social*. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 1978.
- ROSAMILHA, Nelson. *Psicologia do jogo e aprendizagem infantil*. São Paulo: Pioneira, 1979.
- SILVA, Benedicto et alli. *Dicionário de ciências sociais*. 2 ed. Rio de Janeiro: Ed, Fund. Getúlio Vargas, 1987.
- SILVA, Maria Alice Setúbal et alli. *Memória e brincadeiras na cidade de São Paulo nas primeiras décadas do século XX*. São Paulo: Cortez, 1989.
- SINGER, Paul. *Introdução à economia solidária*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2002.
- TAVARES, Regina M. M. *Brinquedos e brincadeiras: patrimônio cultural da humanidade*. PUCC, Campinas, s/d.

O autor

André Valente de Barros Barreto é cientista social, mestre em ciência política, doutorando em psicologia clínica, é professor do curso de Relações Internacionais da Unopec Indaiatuba e membro do Núcleo de Cultura da Cooperação (NuCC).