

Propostas pedagógicas

O N.º 5 da revista Outras Economias foca-se no cooperativismo, tanto do ponto de vista da figura legal internacionalmente reconhecida como do ponto de vista da valorização da cooperação e auto-gestão de modo geral. Neste sentido, pensamos pertinente, para a proposta pedagógica deste número 5, propor três jogos cooperativos, em oposição à lógica competitiva dominante, que nos molda desde a infância. Num jogo cooperativo, não temos adversários/as mas sim, aliados/as, é uma outra visão do mundo! Este jogos favorecem a adoção de atitudes solidárias, de entreaajuda, centram-se na resolução coletiva de problemas e mantém, no entanto, todo o entusiasmo e prazer de jogar! Propomos aqui estas três dinâmicas, mas existem muitas outras possibilidades!

Não se esqueça, há propostas pedagógicas também nos números anteriores que pode ir descobrir!

Jogo da Travessia

Objetivos: Imaginar e pôr em prática estratégias colaborativas no seio de um grupo e entre grupos.

Duração: Até 1 hora, dependendo do tamanho do grupo e do tempo dedicado à desconstrução da experiência vivenciada.

Material: Cadeiras ou caixas de cartão

Idade: A partir dos 10 anos

Instruções:

O Jogo da Travessia é um jogo cooperativo que implica dois níveis de cooperação: dentro dos pequenos grupos e entre pequenos grupos.

Divide-se o grupo (até 20 pessoas preferencialmente) em 2 equipas (navios) que ficam frente a frente num espaço relativamente grande. Pelo menos 10 metros os separam. Cada participante, no seu respetivo navio, encontra-se em pé em cima de uma cadeira. As cadeiras estão dispostas em linha. O objetivo é levar o “navio” para o “porto seguro”, isto é, do outro lado, precisamente onde se encontra o outro navio. Cada grupo deve chegar completo e com todas as cadeiras. Não é possível pôr os pés diretamente no chão nem arrastar as cadeiras.

Os e as tripulantes terão que encontrar soluções para fazer avançar o navio (cooperação intra-grupo) e soluções no momento em que os dois navios se cruzam (cooperação inter-grupo).

Concluída a atividade, lança-se uma conversa entre os e as participantes sobre a experiência vivida.

- O que é que sentiram? Foi fácil, difícil? Quais foram os momentos críticos?
- Se esta atividade fosse uma representação da vida, o que é que poderia significar?
- Através dos dois níveis de cooperação (intra e inter) tentar evocar vários níveis de cidadania (local e global) e a noção de interdependências, de solidariedade, por exemplo.

Jogo das cadeiras cooperativas

Objetivos: Identificar reflexos competitivos, desenvolver atitudes de cooperação.

Duração: Cerca de 40 minutos, dependendo do tempo dedicado à análise da experiência vivida

Material: Cadeiras robustas, espaço amplo interior ou exterior

Idade: A partir dos 10 anos

Instruções:

1- O jogo das cadeiras cooperativas é uma versão não competitiva do bem conhecido jogo das cadeiras musicais. Neste último, o jogo começa com um conjunto de cadeiras colocadas costas com costas, num número igual ao número de participantes. Coloca-se música, os e as participantes circulam à volta das cadeiras e quando a música para, toda gente tem que se sentar. Vão-se retirando cadeiras em cada fase. Quem não tem cadeiras é eliminado. No final, há um vencedor ou uma vencedora e uma maioria de vencidos/as.

2 - O Jogo das cadeiras cooperativas, por seu lado, baseia-se na solidariedade entre participantes ao introduzir uma regra diferente no conjunto dos princípios do jogo: mantém-se a lógica da música, de andar à volta das cadeiras e de ter de se sentar quando se interrompe o fluxo musical. Também vamos retirando uma cadeira em cada fase do jogo. Mas o objetivo é que, apesar da redução das cadeiras, todos e todas as participantes se possam sentar, **sem que os pés toquem no chão**, durante pelo menos 2 segundos. Se uma pessoa ficar de fora, é o grupo como um todo que perde.

3 - O jogo é dado por terminado quando o grupo já não consegue caber nas cadeiras restantes. Anuncia-se o fim do jogo e o grupo senta-se à volta das cadeiras que sobram do jogo. Toda gente acalma um pouco, pois o jogo é muito dinâmico, e podemos passar à fase de análise.

4 - Desconstrução: esta fase é a mais importante da dinâmica, pois vamos tirar o sumo de uma experiência vivida, intensa e recente, tentando distanciar-nos um pouco dela para extrair aprendizagens. Começaremos pelo lado sensível, perguntando como se sentem depois deste jogo, que sentimentos provocou, caminhando para uma análise mais cognitiva. Seguem alguns tópicos que poderão ser utilizados por quem anima a sessão:

Permanência da competição - apesar de a regra ser “se uma pessoa fica de fora, todo o grupo perde”, iremos constatar, nas primeiras rondas do jogo, reflexos competitivos. Quem participa trava quando passa na proximidade de uma cadeira, apressa-se a sentar quando a música para, sem prestar muita atenção às pessoas ao seu lado. Os e as participantes sentiram isso? Sentiram a necessidade de ocupar prioritariamente uma cadeira? Porque é que estes reflexos existem, quando o facto de se sentar individualmente não confere nenhuma vantagem, pois é o grupo que deve ganhar? Como podemos escapar a estes reflexos? Usando a nossa experiência do jogo mas extrapolando para a “vida real”, quais são os impactos da valorização da competição numa sociedade?

Estratégias de cooperação – Que estratégia utilizaram para conseguir caber nas cadeiras? Em que momento sentiram a necessidade de cooperar, foi só quando começaram a escassear? Qual foi a importância da escuta? Do diálogo? Da antecipação? Houve pessoas com maiores dificuldades? Como fizeram para manter a coesão do grupo? No caso de o grupo integrar pessoas portadoras de deficiências, tentar também explorar a temática da inclusão.

Lógicas de poder – Porque aceitaram as regras do jogo? Não é injusto alguém tirar as cadeiras assim, de modo arbitrário? Uma estratégia possível poderia ter consistido em ir recuperar as cadeiras? Porque que não o fizemos? Nem sequer pensámos nisso?

Analogias – Este jogo tem algo a ver com o nosso mundo? A nossa sociedade? O que poderiam simbolizar as cadeiras e a sua progressiva diminuição? E se fosse a água, ou os recursos naturais, qual seria o sentido do jogo? E se fosse a riqueza mundial?

A caixa “da cooperativa”

Objetivos: Desencadear um processo de gestão coletiva e refletir sobre ele.

Duração: Variável, pode ser dinamizado durante um trimestre ou ao longo do ano.

Material: Uma caixa!

Idade: A partir dos 8 anos

Instruções:

Os tempos e número de sessões serão adaptados pelos educadores e educadoras em função do contexto. O que se indica a seguir são etapas importantes, que poderão ser mais ou menos aprofundadas no decurso do processo.

1- Pede-se ao grupo / turma para contribuir com dinheiro para um fundo coletivo do grupo. Não se especifica um valor. Se alguém perguntar pelo valor, responde-se que é de livre escolha. Fixa-se um dia específico para entregar o dinheiro.

2- No dia da recolha, juntam-se todos os contributos numa caixa e conta-se. Anuncia-se o valor recolhido: a nossa caixa conseguiu reunir 64 euros! Agora, vamos decidir como vai funcionar o fundo e para que é que vai servir. Se não surgir do grupo, introduzir dois elementos prévios de debate:

- Se alguém não contribuiu para o fundo, pode participar na discussão? Pode usufruir do fundo?

- Os valores entregues foram diferentes, houve contributos de 5 euros, outros de 1 euro, por exemplo. Isto é justo?

Esta parte do processo irá permitir debater e posicionar-se coletivamente sobre os temas da justiça e da equidade.

3- Para que é que serve o fundo? Como funciona? Anima-se um processo que deve levar a uma tomada de decisão coletiva sobre os objetivos e mecanismos do fundo. Estes podem ser muito diferentes: ajudar os e as colegas que não podem participar numa visita de estudo; apoiar uma causa, uma associação; comprar algo para a turma; fazer uma festa... É também possível chegar à conclusão que o fundo é uma segurança / oportunidade para o grupo e que se verá ao longo do ano / trimestre, a melhor maneira de usá-lo. O grupo irá também refletir e decidir sobre os mecanismos de decisão sobre a sua utilização. Quem pode propor ideias? Como se decide? Por maioria, por unanimidade?

4- No final do processo (ou no momento julgado o mais oportuno por parte de quem dinamiza o processo), apresentar-se-ão os 2.º e o 3.º princípios cooperativos, tal como difundidos pela Cooperativa António Sérgio para a Economia Social:

2.º Princípio – Gestão democrática pelos membros

As cooperativas são organizações democráticas geridas pelos seus membros, os quais participam ativamente na formulação das suas políticas e na tomada de decisões. Os homens e as mulheres que exerçam funções como representantes eleitos são responsáveis perante o conjunto dos membros que os elegeram. Nas cooperativas do primeiro grau, os membros têm iguais direitos de voto (um membro, um voto), estando as cooperativas de outros graus organizadas também de uma forma democrática.

Nota orientadora da Aliança Cooperativa Internacional (ACI) disponível [AQUI](#).

3.º Princípio – Participação económica dos membros

Os membros contribuem equitativamente para o capital das suas cooperativas e controlam-no democraticamente. Pelo menos parte desse capital é, normalmente, propriedade comum da cooperativa. Os cooperadores, habitualmente, recebem, se for caso disso, uma remuneração limitada, pelo capital subscrito como condição para serem membros. Os cooperadores destinam os excedentes a um ou mais dos objetivos seguintes: desenvolvimento das suas cooperativas, eventualmente através da criação de reservas, parte das quais, pelo menos, é indivisível; benefício dos membros na proporção das suas transações com a cooperativa; apoio a outras atividades aprovadas pelos membros.

Nota orientadora da ACI disponível [AQUI](#).