

## **Game: cooperação competitiva e a educação pela fé – um estudo de caso em busca da pedagogia inaciana**

Filipe Queiroz de Campos<sup>1</sup>

Março 2024

### **É possível aprender na velocidade “2x”?**

O conceito de presentismo, elaborado pelo historiador francês François Hartog, define um regime de historicidade caracterizado pela **prevalência do presente sobre o passado e o futuro**. Em seu livro, "Regimes de Historicidade: Presentismo e Experiências do Tempo" (2003), Hartog explora como esse regime se manifesta na sociedade contemporânea, marcada pela aceleração do tempo, pela obsessão pelo imediato e pela perda de perspectiva histórica, ou seja, o presente engoliu os tempos do passado e do futuro. O que importa é apenas o que ocorre hoje e agora: a velocidade da viralização, a efemeridade de uma “postagem” no *instagram*, a compulsividade por estar no celular ao mesmo tempo em que se assiste a uma série e, sobretudo, quando se conversa com alguém.

A multitarefa passa a impressão de que se pode ser “hiperprodutivo”, mas os resultados vão no sentido de que nenhuma das tarefas propostas, ao fim, são feitas com qualidade. É tudo muito *personalizado*, não é mesmo? A *Netflix* mostra apenas aquilo que você gosta de ver, o algoritmo da sua rede social produz uma “caverna de Platão” virtual em que se confunde as imagens com a realidade, e até as notícias que assistimos podem e estão sendo personalizadas de acordo com aquilo que gostaríamos de ver. Estamos viciando-nos no eco das nossas próprias características.

---

<sup>1</sup> Graduado em História, Filosofia, Geografia, professor de Sociologia, inglês, coordenador no curso True Way Idiomas, mestre em História das Relações Internacionais (UFJF), doutor em História das Relações Internacionais (UFJF), autor do livro “Diplomacias Secretas”, produtor de conteúdo digital no Youtube e Instagram, professor em cursinhos preparatórios para PISM, ENEM e concurso do Itamaraty. No Colégio dos Jesuítas, exerce, atualmente, os cargos de professor do Sexto Ano do Ensino Fundamental II, Nono Ano do Ensino Fundamental II e da Eletiva Redes Sociais, Qualidade da Informação e Empreendedorismo. Artigo publicado no Boletim Abril de 2024 do Centro Virtual de Pedagogia Inaciana (CVPI), da Conferência de Provinciais da América Latina e Caribe (CPAL) da Companhia de Jesus.

A “bolha virtual” não parece ser mais de pessoas que concordam com você. A “bolha” é só você. Vender para nichos é muito mais lucrativo. Deduzir o que você vai fazer ou consumir, ou seja, um verdadeiro “mercado de futuros” é mais valioso que petróleo. Tudo tem a ver com “eu, eu, eu”, uma verdadeira geração “me, me, me”. O império do narcisismo se alimenta da vontade de presentismo.

Podemos ouvir áudios na “velocidade 2x”, ver vídeos acelerados, comer aceleradamente, e temos a sensação de que sempre estamos atrasados para alguma coisa, porque tudo é produtivo demais, informativo demais, exigente demais, “presente demais”. No entanto, exatamente porque estamos sendo engolidos pela velocidade, cabe uma pergunta: é possível aprender na velocidade “2x”? Antes de mergulharmos nessa pergunta, vale mais uma contextualização, buscando, agora, a contribuição do filósofo Byung Chul Han, em “Sociedade do Cansaço” (2015).

Na “sociedade do desempenho”, o indivíduo está sempre aberto e envolvido com o mundo. Permite que sua privacidade seja invadida, seus dados sejam raptados, seus amores sejam fotografados, tudo aquilo que ele é seja registrado, “filtrado” para ser palatável aos outros. Isso tudo é uma fuga de si, isso tudo é estar ativo para o mundo e inativo para a contemplação lenta de si mesmo. A sociedade do desempenho absoluto e imparável é a sociedade do absoluto movimento que não permite tempo para hesitar, duvidar, cogitar e contemplar.

Tudo é muito positivo. Ninguém deve chorar, ninguém deve desistir, todos os corpos devem malhar, todas os rostos devem ser lisos, todo ser deve ser ativo. É uma realidade imparável que **não para para ser, ela apenas está. Estar dominou o ser.** Todos são produtores, todos são professores, ninguém é estudante. Ninguém tem tempo para aprender de verdade. Há uma hiperatividade, há uma hiperatenção. Ninguém realmente está prestando atenção. A atenção tornou-se uma atividade exclusivamente existente para as multitarefas. A atenção é apenas rasa, logo ninguém mergulha em si mesmo (HAN, Byung Chul, 2015, p.60).

A professora Maria Alice Gouvêa Campesato também alerta sobre a transformação da atenção na atualidade: “Nas instituições escolares, o número de crianças e adolescentes com diagnósticos de TDAH vem aumentando significativamente, assim como os discursos docentes sobre a dificuldade em manter a atenção dos alunos nas aulas” (CAMPESATO, 2019, p.4) e completa “Com o advento da internet no século XX, tais estímulos multiplicam-se vertiginosamente, potencializando essa dispersão hiperconectada” (CAMPESATO, 2019, p.4).

A feliz expressão da professora vai ao encontro das preocupações das aclamadas reflexões contemporâneas de Hartog (2003) e Han (2015), e, por isso mesmo, incomodam-me como pesquisador e como professor, desde 2021, quando ingressei no Colégio dos Jesuítas em Juiz de Fora e passei a me encantar com as propostas da pedagogia inaciana.

Os indivíduos da “sociedade do desempenho” desaprenderam a contemplação. É muito fácil estar “hiperconectado”, porque isso nos exime da reflexão ativa. Han diz: “a hiperatividade é

paradoxalmente uma forma extremamente passiva de fazer, que não admite mais nenhuma ação livre. Radica-se numa absolutização unilateral da potência positiva” (HAN, Byung Chul, 2015, p.35). Difícil é contemplar os outros, a si mesmo e, por consequência, aprender. A educação pela fé de Santo Inácio é aquela que busca explorar todas as dimensões do indivíduo, e indivíduos em uma “dispersão hiperconectada” não conseguem contemplar os Exercícios Espirituais da pedagogia inaciana, por isso, é preciso um fazer pedagógico que busque desacelarar.

É preciso que se construa propostas que permitam um reencontro do estudante para com ele mesmo, no sentido de que se perceba que aprender é sobre contemplar a si e ao outro. Não é apenas pela “inserção da tecnologia na sala de aula” que isso vai acontecer. Não demonizo, aqui, o uso da tecnologia em sala de aula, muito pelo contrário, mas o excessivo foco em uma “educação empreendedora”, com excessivo foco no acadêmico, no mundo acelerado, está reproduzindo, progressivamente, a atmosfera da “sociedade do desempenho” e do “regime do presentismo” em cada uma das carteiras da sala. Não me parece ser esse o caminho de Santo Inácio em uma Educação que se constrói pela fé.

Santo Inácio de Loyola enfatizava a importância do discernimento espiritual, que envolve a compreensão profunda de si mesmo, das próprias emoções e dos movimentos interiores da alma, como explica José Carlos Gonçalves em “Discernimento Inaciano: Itinerário para a Tomada de Decisões” (GONÇALVES, José Carlos, pp.43-62). Santo Inácio acreditava que a educação deveria incluir o cultivo das virtudes e a autotransformação para que os indivíduos pudessem se tornar pessoas melhores e servir aos outros de maneira mais eficaz.

Em seu livro "Exercícios Espirituais", ele forneceu orientações sobre como explorar as emoções e os impulsos interiores como parte do processo de discernimento espiritual. Nesse sentido, seguindo as orientações inacianas, posso dizer que a educação sociomocional passa pela busca por promover o autoconhecimento do estudante em processo no qual ele é o protagonista desse exercício, da empatia para com a realidade do outro, do autocontrole de suas emoções, por meio do que chamamos de "inteligência emocional", das habilidades de relacionamento para com o outro e da tomada de decisões responsáveis. Através da educação socioemocional, os estudantes aprendem a compreender e a gerenciar suas próprias emoções, bem como a se relacionar de maneira eficaz com os outros.

Promover, porquanto, *games* e metodologias ativas que visem a colocar o estudante em contato com ele mesmo é fundamental. Produzir atividades que os levem a confrontar opiniões diferentes das suas, saírem de suas bolhas, “desensimesmar-se” é fundamental. Um exercício inaciado para uma educação integral seria aquela que visa a desafiar o estudante a olhar para si, perceber que a vida não ocorre na “velocidade 2x”. Por isso, busquei, em 2023 e, agora, 2024, aplicar um *game* que chamei de “cooperação competitiva”.

O pano de fundo que me levou a gestar a estrutura do *game* foi justamente o embate entre as

características da “sociedade do desempenho” e as propostas iniciais para uma educação integral. Por isso, julguei fundamental registrar todas essas reflexões inicialmente, afinal, “refletir” passa a ideia de olharmo-nos no espelho e, nada mais iniciano que buscar os movimentos internos da alma ao encararmos toda uma sociedade do desempenho que se instala nas engrenagens do nosso interior.

### **Game: competição cooperativa**

A cooperação competitiva, também conhecida como "coopetição", é um paradoxo estratégico que combina elementos de cooperação e competição entre duas ou mais partes. Essa estratégia visa a alcançar objetivos comuns através da colaboração, ao mesmo tempo em que se compete. O *game* se inspira nas propostas da pedagogia iniciano que visa a priorizar a cooperação estudantil em busca do protagonismo do estudante no processo de construção do pensamento crítico e reflexivo. Funciona assim:

1. Os estudantes se organizam em duplas ou trios. Se preparam para o *game* lendo páginas de um trecho da matéria recomendada pelo professor. No cronômetro, têm até 6 minutos para ler o trecho ( tempo definido pelo professor). Após a leitura, o estudante “A” explica a matéria para o estudante “B” e vice-versa. Sendo trio, a mesma dinâmica ocorre. Nessa etapa, precisam não apenas ler e entender, precisam “dar uma aula” para o colega, para que tenham chances de ter sucesso no *game*. Quanto mais se ajudarem, mais cada equipe terá chances de ter sucesso no final.
2. O professor escolhe uma dupla ou trio para a apresentação de tudo o que aprenderam sobre a matéria para a turma. Eles têm 2 minutos no máximo para explicar o que entenderam. O professor pontua a apresentação com seu próprio sistema de pontuação. No meu caso, eu criei uma moeda fictícia chamada de "moeda maior maneira", que é distribuída fisicamente para eles para controle de quem está ganhando. É uma “moedinha” impressa que criei com a “logo” do colégio e o rosto do professor, buscando gerar afeto, engajamento e bom humor:



Frente da moedinha impressa



Verso da moedinha impressa

A moeda é uma expressão física da estratégia de se colocar o “afeto” antes do acadêmico, ou seja, a imagem de um professor que brinca, que se cria e que se permite ser amigo dos estudantes. Cada vez que a equipe explica muito bem a matéria discutida, demonstrando: clareza, objetividade e cooperação entre os membros, o professor a premia com uma moedinha.

3. Aqui é que começa o clímax: é aberta a rodada da intervenção, ou seja, após a apresentação, as duplas se inscrevem para fazer uma intervenção sobre a explicação dada pela equipe da vez, levantando a mão. O professor chama até 3 duplas ou trios por rodada.

O que é a intervenção? A dupla ou trio pode fazer

- a. Um complemento à fala do colega, explicando pontos que eles esqueceram de explicar ou aperfeiçoando a explicação feita (um ponto).
- b. um elogio com justificativa sobre as causas para este elogio, ou seja, explicando como a fala do colega tem realmente a ver com a matéria lida (um ponto).
- c. uma reflexão original, por exemplo, “como aplicar essa matéria estudada no nosso dia a dia?” (vale 2 pontos e essa parte serve bastante às Ciências Humanas, ficando a critério do professor decidir como pode complexificar a raciocínio, pois este é o objetivo desta intervenção).

O grande propósito dessa etapa é engendrar a cooperação, ou seja, os alunos que apresentaram e se ajudaram a preparar a apresentação serão premiados, mas todos que apresentam têm praticamente as mesmas vantagens. Têm chances reais de ganhar o *game* a equipe que fizer mais intervenções sobre a fala da equipe apresentadora da vez, ou seja, é pelas intervenções que as equipes têm chances reais de ganhar no final.

Vale registrar que, ao fim, uma “intervenção” nada mais é que uma cooperação, ou seja, usando da ideia inata à lógica do mercado em que estamos de “sempre a competir”, na verdade, o que se faz aqui é premiar “quem ajuda mais”. Quem melhor contribuiu para aperfeiçoar, elogiar e refletir sobre a explicação da equipe apresentadora é justamente quem mais se destacou. A cooperação é o foco.

4. As rodadas se reiniciam. Uma nova equipe será a apresentadora e as demais equipes poderão se inscrever em novas intervenções.
5. Há a contagem das “moedinhas” ou pontos, para determinar um vencedor no fim do *game* ou após outros ocorrerem. Eu conto as moedas "maior maneiras" que criei após um ou dois meses de game.

A ideia é criar uma dinâmica que possa ser mais "dia a dia" ou seja, possa ser repetida em diferentes aulas, e não algo "extraordinário" que possa ocorrer apenas poucas vezes no ano.

## **Um espelho para o espelho: refletindo sobre a reflexão**

A proposta do *game* é a de testar valores preciosos, como a coragem, a cooperação, a força de vontade, mas, sobretudo, a alteridade e até mesmo a empatia. Ao cooperar, o estudante precisa sair de si, para fazer uma “intervenção”, ele precisa escutar o colega. Não é possível fazer uma intervenção sem ter escutado o que o colega disse. Os estudantes são convidados a perceber que “a arte do diálogo é a arte da escuta, fala bem quem escuta bem”, por isso, precisam mobilizar habilidades e competências relacionadas muito mais ao respeito, à ponderação à reflexão que exclusivamente à questão acadêmica, precisam agir de maneira inaciana, precisam integrar-se.

O professor Juliano Oliveira, à época da escrita do texto, diretor da Formação Cristã do Colégio Loyola, em Belo Horizonte, afirmou

Se o foco está somente em resultados acadêmicos estamos formando pessoas de cabeça gigante e coração atrofiado sufocamos somente no processo de formação humana e cristã estamos formando pessoas de grande coração mas de cabeça é pequena incapazes de uma análise crítica da realidade e de uma maturidade diante da vida (OLIVEIRA, 2015, p.17)

A reflexão do professor chama a atenção para o mesmo ponto que os importantes autores contemporâneos que apresentei vêm indicando, ou seja, estamos experienciando uma sociedade hiperfocada no desempenho, na produtividade e no imediatismo. Estamos experimentando uma sociedade preocupada com a competição “a nível individual” e a nível “individualizante.

É necessário apostar na fé do indivíduo para com ele mesmo, na figura exemplar de Jesus Cristo: Cristo é a liderança que nos convida a uma revolução que faz um movimento “de dentro para fora”.

Cristo diz:

Vocês são a luz do mundo. Não se pode esconder uma cidade situada sobre um monte. Nem se acende uma candeia e a coloca debaixo de um cesto, mas sim no alto do pedestal, e ela ilumina a todos os que estão na casa. Assim brilhe a luz de vocês diante dos homens, para que vejam as suas boas obras e glorifiquem ao Pai de vocês, que está nos céus (Mateus 5:14-16)

Ou seja, não nascemos para sermos “luz solitária”, estrelas *influencers do instagram*, somos seres para os outros seres como nós, somos seres criados para a cooperação, para o crescimento conjunto, somos homens e mulheres para os demais. Por isso, a aposta exclusiva na dimensão acadêmica jamais será suficientemente cristã e, por conseguinte, inaciana.

Nunca foi tão importante sermos inacianos e buscarmos uma educação pela fé cristã, visto que

nunca estivemos tão desconectados de nós mesmos ao estarmos conectados nas “cavernas platônicas virtuais” da “sociedade presentista do desempenho”.

#### **REFERÊNCIAS:**

CAMPESATO, Maria Alice Gouvêa; SCHULER, Betina. Por uma atenção do cuidado de si na escola em tempos de dispersão hiperconectada. *Revista Educação em Questão*, v. 57, n. 54, 2019.

GONÇALVES, José Carlos. *Discernimento Inaciano: Itinerário para a Tomada de Decisões*. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2014.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

HARTOG, François. *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2003.

LOIOLA, Inácio de. *Exercícios Espirituais*. Tradução e introdução de João Baptista Libânio. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2017.

OLIVEIRA, Juliano. *Emcompahia: informativo dos Jesuítas do Brasil*. Ano 12, n. 12, p. 17, fev./mar. 2015.