

**TRANSDISCIPLINARIDADE E JOGOS COOPERATIVOS - PRÁTICA E  
REFLEXÃO NO PRONTO SORRISO, FACULDADE DE MEDICINA, UFG, GOIÁS.**

**TRANSDISCIPLINARITY AND COOPERATIVE GAMES – PRACTICE AND  
REFLEXION IN “PRONTO SORRISO”.**

**TRANSDISCIPLINARITÀ E GIOCHI DI COOPERAZIONE PRATICA E  
RIFLESSIONE NEL PROGETTO PRONTO SORRISO.**

MARQUES, Marcelo<sup>1</sup>

**Resumo:** O artigo é um relato da experiência que tem sido desenvolvida no núcleo livre Pronto Sorriso da UFG, no qual jogos cooperativos são utilizados como ferramenta pedagógica para discussão e reflexão de valores e conceitos, permeando o respeito ao próximo com suas individualidades e diversidades. Tendo como base o paradigma transdisciplinar que almeja a construção do conhecimento de forma criativa, participativa e holística. Os jogos cooperativos e a transdisciplinaridade abrem a possibilidade de novos paradigmas para aplicação do jogo no ambiente acadêmico, afirmando e alicerçando a importância do convívio e da valoração do próximo. O relato é a busca por um formato de educação e formação de indivíduos comprometidos com a construção de um mundo menos egocentrista e mais cooperativo.

**Palavras chaves:** Jogos Cooperativos; Jogo; Saúde; Transdisciplinaridade; Educação.

**Abstract:** The article is an account of the experience that is being developed in the optional subject “Pronto Sorriso” from UFG which the cooperative games are used as pedagogic tools to discussion and reflexion of values and concepts, that will permeate the respect to the others with their individualities and diversity. Based on the transdisciplinary paradigm which aims to build the knowledge creatively, participatory and holistic. The cooperative games and the transdisciplinary open the possibility of new paradigms for the application of the game in a

---

<sup>1</sup> Licenciado em Educação Física, ESEFFEGO – Universidade Estadual de Goiás, UEG.

Professor de palhaço no Núcleo Livre Pronto Sorriso, Faculdade de Medicina, UFG, Goiânia, Goiás, Brasil.

Professor convidado da disciplina Humor no Cuidar da Pós-graduação de Educação em Saúde e Ciências da Saúde da Faculdade de Medicina, UFG.

Especialista em técnicas de circo. e-mail: maremarc@hotmail.com

academic way, affirming and substantiating the importance socializing and giving value to the others. The story is a search for a form of education and training individuals committed to building a world less egocentric and more cooperative.

**Keywords: Cooperative games; Game; Health; Transdisciplinarity; Education.**

**Riassunto:** L'articolo descrive una esperienza che si realizza, nel nucleo libero Pronto Sorriso dell'Università Federale dello stato di Goiás, dove i giochi di cooperazione sono utilizzati come strumenti pedagogici per discutere e riflettere sui valori e i concetti, che permeano il rispetto al prossimo, individualità e diversità. Fundamenta di questo Progetto il paradigma della transdisciplinarietà aspira alla costruzione della conoscenza di forma creativa, partecipativa e olistica. I giochi di cooperazione e a transdisciplinarietà offrono la possibilità di nuovi paradigmi capaci di applicare il gioco nell'ambiente accademico, come fondamento importante per la convivenza e la valorizzazione del prossimo. L'esperienza descritta è una ricerca di educazione e formazione di individui che si involgono nella costruzione di un mondo meno egocentrico e più cooperativo.

**Parole chiave: Giochi Cooperative; Giochi; Transdisciplinarietà; Educazione.**

## INTRODUÇÃO

Este é um relato de experiência utilizando jogos cooperativos como ferramenta pedagógica, alicerçado pelo paradigma transdisciplinar, nas aulas do núcleo livre Pronto Sorriso da Faculdade de Medicina da Universidade Federal de Goiás (UFG).

O Pronto Sorriso é uma disciplina optativa aberta a alunos de qualquer instituição de ensino superior. Frequentado principalmente por alunos da área de saúde e na grande maioria do Curso de Medicina, a disciplina oferece ao profissional que atua na área de saúde uma visão holística e humana do paciente e do ambiente hospitalar nele inserido, colaborando para a formação global destes, ampliando seu papel na sociedade, uma vez que insere a alegria nesse campo de atuação. Nesta disciplina os alunos vivenciam técnicas teatrais de expressão corporal e jogos lúdicos, que favorecerão mecanismos de humanização na relação cuidador-paciente.

O Pronto-Sorriso trabalha valorizando mais o desenvolvimento pessoal que o produto artístico, ainda que sem descuidar da qualidade final do processo de cura. Isto porque a função da medicina vai além do tratamento de patologias, por uso de medicamentos ou por intervenções cirúrgicas. As relações entre as partes são fundamentais no tratamento.

O estado psicológico de uma pessoa, evidentemente, não só é importante na geração de doenças, mas também crucial para o processo de cura. A reação psicológica do paciente ao médico é uma parte importante, talvez a mais importante, de toda e qualquer terapia. Induzir a paz de espírito e a confiança no processo de cura sempre foi finalidade primordial do encontro terapêutico entre médico e paciente, e é bem conhecido dos médicos que isso é usualmente feito de maneira intuitiva, nada tendo a ver com habilidade técnica. (CAPRA, 2006, p.135)

Como o ponto fundamental deste núcleo livre são as relações interpessoais dos acadêmicos e o foco no autoconhecimento, utilizamos os jogos cooperativos como ferramenta para liberação espontânea de gestos e expressões, a fim de construir significados daquilo que as palavras não conseguem dizer. Desta forma, estamos lançando mão de recursos de nossa expressão corporal, exteriorizando conceitos, valores e culturas.

Na busca de promover o questionamento dos conceitos e valores pré-estabelecidos de nossa cultura, para que possamos sair do que Pierre Weil (2003) denomina de *normose*, “Conjunto de hábitos considerados normais que, na realidade, são patogênicos e nos levam à infelicidade e à doença.”, é que o curso promove a participação direta do aluno nos processos de ensino e aprendizagem a fim de retirá-lo de uma condição passiva e o transformando em agente ativo na construção do conhecimento contribuindo para a formação de um indivíduo ao mesmo tempo crítico e consciente da importância de se auto-compreender como um todo, tanto como indivíduo quanto como um ser humano indissociável do universo que habita.

Cada área envolvida converge para a promoção da autocrítica e de um conhecimento não reducionista do acadêmico

Este curso tem a intenção de promover a autocrítica que leva à consciência da individualidade e da importância de cada indivíduo para a construção de um coletivo menos egocêntrico. Em resumo o Pronto Sorriso tem o comprometimento com a formação holística do acadêmico para que ele se torne um profissional diferenciado na sociedade tendo qualificações que extrapolam o aprendizado técnico reducionista da formação acadêmica, tornando-se um profissional criativo, crítico, sensível, comunicativo e com uma ótima relação interpessoal.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Estamos vivendo um tempo no qual as relações interpessoais estão cada vez mais difíceis. Não posso deixar de crer que a sociedade está perdendo a referência de educação e respeito ao próximo. Está na hora de rever os paradigmas da educação, porque corremos o risco de entrar em um colapso social, se é que ele já não se instaurou. Por isso o projeto do Pronto Sorriso propõe os Jogos Cooperativos, como uma das ferramentas entre outras, para a mudança educacional e para o autoconhecimento e autonomia do indivíduo no meio social.

Apesar das nítidas transformações que se percebe com a mudança do currículo da Faculdade de Medicina da UFG, ainda predomina o ensino fundamentado no modelo Biomédico, que se baseia em um estudo cartesiano analítico de valorização dos dados quantificáveis e não se importa com a capacidade criativa do aluno.

Ornstein *apud* Robbins (1995) afirma que há séculos, em especial desde o Iluminismo, utilizamos a metade do cérebro que valoriza o pensamento lógico a tal ponto que o hemisfério direito chegou a ser considerado insignificante, inexistente, estranho. A questão principal é que um adulto utiliza somente um quarto da sua capacidade de trabalho criativo. Isso devido à grande importância que damos aos modos verbais e lineares. O nosso sistema educacional, consolidado na ciência moderna reducionista, enfatiza o desenvolvimento do hemisfério cerebral associado à razão, esquecendo que o cérebro é um todo indivisível, irredutível, que necessita ser estimulado como um todo. A não estimulação do hemisfério ligado ao emocional e ao criativo traz um resultado frustrante no processo intelectual.

Os alunos estão recebendo uma educação só para metade do cérebro, o que prejudica o uso do cérebro inteiro, ou, no mínimo, prejudica o funcionamento de ambos os hemisférios, pois os dois são interdependentes e o desuso ou uso incorreto de um dos hemisférios exerce um impacto nocivo sobre o outro. (MASTERS, ROBERT *apud* ROBBINS, 1995, p.42.).

A capacidade de criar, de transformar objetos, de abstrair, de re-significar são qualificantes da condição humana, não existindo outro ser com tais capacidades. Logo, existe a necessidade de se desenvolver a energia criativa, construir problematizações para que os

alunos sejam capazes de encontrar soluções que não foram previamente apresentadas a eles, algo que seja fruto do desenvolvimento de suas capacidades criativas.

A partir dessas percepções o Pronto Sorriso propõe a utilização do Jogo Cooperativo como forma de pedagogia ativa em prol do desenvolvimento das condições humanas.

## **OS JOGOS COOPERATIVOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA**

Para o senso comum há um paradigma sócio cultural determinando o jogo como uma constante tentativa de superação e sobrepujança do outro e de nós mesmos. Esta necessidade de vitória pode ser a principal fonte de sofrimento da sociedade e do ser humano

Existe em nossa sociedade uma cultura hegemônica que encara a competitividade como um padrão a ser seguido, como se a diversão estivesse ligada ao fato de competir, como se o jogo só fizesse sentido na derrota do seu oponente. Na realidade essa conduta não passa de mera reprodução de práticas sociais, culturais e até profissionais. São normas que adotamos de nossos pais e educadores e que passamos a tratá-las como se fossem a única possibilidade, a verdade absoluta.

Há uma crença enraizada segundo a qual tudo o que a maioria das pessoas sente, acredita ou faz, deve ser considerada normal. Por conseguinte, deve servir de guia para o comportamento de todo mundo e mesmo de roteiro para a educação (WEIL, 2003, p.22)

Toda esta conduta integra o conceito de *Normose* em Pierre Weil. Partindo deste conceito podemos perceber que a cultura hegemônica instaurada não é benéfica ao ser humano.

Os Jogos Cooperativos são uma metodologia de valorização do ser humano, de desenvolvimento de autonomies e respeito ao próximo. Acreditamos que a cooperação possa ser uma ferramenta pedagógica, dentro do processo ensino-aprendizagem, proporcionando objetivos comuns por meio de ações compartilhadas que tragam benefícios para todos.

Jogos cooperativos são dinâmicas de grupo que têm por objetivo, em primeiro lugar, despertar a consciência de cooperação, isto é, mostrar que a cooperação é uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais; em segundo lugar, promover efetivamente a cooperação entre as pessoas, na exata medida em que os jogos são, eles próprios, experiências cooperativas (BARRETO *apud* SOLER, 2006, p. 21).

Os Jogos Cooperativos têm como objetivo promover a ética cooperativa em busca da melhoria de vida para todos, sem exceções.

Tanto para Soler (2006) quanto para Brotto (2001), os Jogos Cooperativos buscam a participação de todos com uma meta em comum, eles nos libertam da necessidade de competição e de eliminação. Se praticarmos a coletividade com objetivos congruentes, todas as atitudes destrutivas e desumanas passam a ser reprovadas pelo próprio grupo, nos libertando da agressão física e psicológica. Nos jogos cooperativos existe a flexibilização das regras, ou seja, é o coletivo que está jogando quem vai determinar quais serão essas regras e mesmo durante o jogo elas podem ser alteradas a fim de torná-lo ainda mais divertido. O que queremos evidenciar é que em todos os níveis do jogo a colaboração é fundamental. Desta forma, estamos exercitando e estimulando a capacidade de criar.

Para o psicanalista Erik Erikson, a personalidade tem como variáveis a sociedade em confronto com aquilo que nós somos e que os outros pensam de nós. Assim sendo, partimos para uma base pulsional. Segundo Erikson (1971), é a interação entre o eu e o outro que constituem vetores fundamentais do nosso desenvolvimento, da construção da nossa identidade. Este autor parte de um *modelo psicodinâmico*, o qual defende que o comportamento é ativado por uma energia psicossocial, ou seja, o comportamento é a fusão dos fatores biológicos e inatos do indivíduo com as suas vivências histórico-culturais.

O psicanalista Erik Erikson divide o ciclo da vida em estágios e em cada estágio existe uma crise de fundo biológico, individual e social. Para cada crise há uma solução positiva e uma negativa. As soluções positivas resultam em saúde mental e equilíbrio. As soluções negativas levam ao desajustamento e sentimentos de fracasso.

Se nos diferentes estágios da vida o indivíduo tem que enfrentar uma crise, o jogo o ensina a alcançar um objetivo, solucionar problemas e harmonizar conflitos. Por isso, nos Jogos Cooperativos valorizamos também a autoestima.

Despertando e desenvolvendo os talentos, vocações, dons e tons pessoais, como peças singulares, importantes e fundamentais ao grande jogo de co-existência. Através do jogo cooperativo a sinergia entre autoestima e relacionamento interpessoal é sintetizada e ganha proporções extraordinariamente educativas e transformadoras. (BROTTO, 2001, pp.13,14).

A relação com a autoestima interfere no ajuste psicológico do indivíduo. Ele vai regular as condutas de segurança, bom humor e cooperação. Os jogos cooperativos se baseiam em cinco princípios que colaboraram para a construção dessa *autoestima*: “Inclusão,

coletividade, igualdade de direitos e deveres, desenvolvimento humano e processualidade” (SOLER, 2006). Soler (2006) afirma que na inclusão o importante é ampliar a participação de todos para que não hajam excluídos e se eleve ao máximo a integração.

Na coletividade a vitória é resultado de um ato conjunto. Na igualdade de direitos e deveres todos são co-responsáveis nas decisões e na gestão do jogo. O desenvolvimento humano é o objetivo final e a processualidade é a reunião de todos os princípios anteriores, por meio dos quais a cooperação privilegia, antes de tudo, o processo de cada um dentro do coletivo para atingir o desenvolvimento humano.

Um dos motivos que me fez optar pelos Jogos Cooperativos como ferramenta pedagógica foram os constantes relatos de atitudes individualistas e competitivas dos alunos da Faculdade de Medicina. Muitos alunos reclamam até hoje da disputa por notas elevadas e a competição dentro de sala de aula para saber quem alcançou a média mais alta. Nesta busca pela melhor nota, alunos do Pronto Sorriso relataram em sala de aula o uso de métodos ilegais para obtenção dos resultados. O ideal competitivo desenfreado cria a necessidade de se alcançar um padrão de excelência a todo custo. Desta forma, seja na Faculdade de Medicina ou em uma modalidade esportiva instaura-se a ideia de que os “fins justificam os meios.”

Como o objetivo do Pronto Sorriso é a melhora da relação médico-paciente por meio da compreensão da importância das relações interpessoais e valorização da autoestima, passamos a utilizar o Círculo de Aprendizagem Vivencial (CAV) como forma de verificação do aprendizado.

Eu jogo do jeito que vivo e vivo do jeito que jogo. (...) Sou eu de corpo inteiro jogando e, imprimindo naquele momento meu ser, minhas crenças, minha índole, meu caráter e minha ética. (BROTTO, 2001, p.13)

Durante o jogo uma das funções do professor é a observação dos comportamentos coletivos e individuais. No CAV cabe ao professor discutir com os alunos o que foi observado e por meio desta conversa convidá-los à consciência das próprias atitudes. Já que existe uma correlação entre vida e jogo, o CAV se torna importante ferramenta no processo de ensino-aprendizagem por que é durante esta prática que o professor terá a oportunidade de trabalhar com os alunos valores e conceitos que podem vir a transformar comportamentos *normóticos* e trazer à luz uma visão mais ampla de mundo, destituída de pré- conceitos, com liberdade de opinião e respeito às individualidades.

Os processos de aprendizagem são a resultante do desequilíbrio provocado por um estímulo e a necessidade de organização homeostática do organismo. Ou seja, o nosso cérebro trabalha para atingir níveis de autonomia cada vez mais eficientes nos levando à mecanização

dos movimentos, hábitos e valores morais e sociais. Porém, se o que buscamos é a relação de ensino e aprendizagem, precisamos estimular a *desmecanização*, promover novos estímulos, desenvolver o processo criativo e provocar o aprendiz para que ele saia da sua zona de conforto, o seu estado homeostático *normótico*, e se encontre em uma constante curiosidade criativa que não permita a acomodação, mas o processo cíclico de desequilíbrio e reequilíbrio, em busca de novas aprendizagens. O que buscamos com os jogos cooperativos é estimular a construção criativa constante por meio de uma cultura que estimula a colaboração mútua dos processos de criação, respeitando as individualidades.

Para atingir esse nível de aprofundamento na forma de ensinar enveredamos a pesquisa na busca por um paradigma que compreendesse o universo interligado como uma teia. Para Edgard Morin (2006) um paradigma se constitui por princípios supralógicos de organização do pensamento que governam nossa visão de mundo e controlam a lógica dos nossos discursos, determinando a diferença entre o que é significativo e o que não é, sem termos consciência disso. O autor acrescenta que esta mudança requer esforço e é muitas vezes um processo doloroso, já que a mesma é difícil e lenta, pois novas premissas implicam em colapso de toda uma estrutura de idéias.

A relutância inicial dos alunos do Pronto Sorriso ao novo paradigma é comum. Todo início de semestre percebemos certa resistência inicial em participar dos jogos ou discutir abertamente seus pontos vista sem o medo de estar cometendo equívocos, ou ainda o medo de se contrapor ao professor. Ao utilizar a *transdisciplinaridade* como novo paradigma da ciência, provooco o colapso citado por Morin, mas ao perceberem a liberdade que o paradigma lhes concede e a possibilidade de um aprendizado em que o aprendiz é parte integrante do processo, com opiniões e participações indo para além de mero receptor do conhecimento, torna-se nítido o comprometimento com o aprender. A participação e o envolvimento deixa de ser exceção e passa a ser norma. Podemos dizer que esta mudança de comportamento ocorre ao serem empregados os três princípios da transdisciplinaridade: Complexidade, Lógica do Terceiro Incluído e Níveis de Realidade; e seus desdobramentos em quatro pilares na educação transdisciplinar: Aprender a conhecer, Aprender a fazer, Aprender a conviver e Aprender a ser, como veremmos a seguir.



## A TRANSDISCIPLINARIDADE NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

A transdisciplinaridade envolve aquilo que está ao mesmo tempo entre, através e além de toda e qualquer disciplina, conceituado inicialmente por Jean Piaget em 1970. Tem por finalidade a compreensão do mundo atual, a qual acreditamos somente ser possível com unidade do conhecimento.

A pesquisa disciplinar envolve, no máximo, um único e mesmo nível de Realidade. Segundo Nicolescu (1999), ela envolve senão fragmentos de um único e mesmo nível de Realidade. Em contrapartida, a transdisciplinaridade interessa-se pela dinâmica decorrente da ação simultânea de diversos Níveis de Realidade. A descoberta dessa dinâmica tem início necessariamente no conhecimento disciplinar. Em outras palavras, podemos dizer que sem o conhecimento disciplinar não existe transdisciplinaridade, até porque a disciplina é o ponto de partida, é nela que reconhecemos de qual ciência parte um determinado conhecimento, mas o seu reducionismo a impede de transcender de permutar com os demais conhecimentos e de se relacionar com os sujeitos envolvidos na busca deste conhecimento.

Segundo Nicolescu (1999), na visão transdisciplinar, a pluralidade complexa e a unidade aberta são duas facetas de uma única e mesma Realidade. Para esse autor, um novo Princípio de Relatividade surge da relação entre a pluralidade complexa e a unidade aberta. A existência de um nível de realidade é condicionada à coexistência de outros níveis simultaneamente. A partir deste Princípio de Relatividade poderão ser revistas as visões sobre a religião, a política, a arte, a educação e a vida social. E quando mudamos a forma de ver o mundo, o próprio mundo muda. Na visão transdisciplinar, a Realidade não é somente multidimensional – ele é também multirreferenciada.

O ser humano só percebe os diferentes Níveis de Realidade porque possui diferentes níveis de percepção, e é esta multiplicidade perceptiva que permite uma visão mais geral, unificadora e globalizante da realidade, o que permite a probabilidade da existência de uma zona de não resistência à percepção. Nicolescu (1999) afirma que a união dos níveis de percepção com as zonas de não-resistência constituem o sujeito transdisciplinar.

As relações entre as zonas de não-resistência, do objeto e do sujeito transdisciplinares, devem ser iguais. Só assim o sujeito poderá comunicar-se com o objeto, de tal forma que a informação atravesse de maneira coerente os diferentes Níveis de Realidade e corresponda a um fluxo de consciência que perpassa coerentemente os diferentes níveis de percepção. Essas

relações só são possíveis devido uma única e mesma zona de não-resistência. Desse modo, o conhecimento não é nem exterior nem interior: ele é ao mesmo tempo exterior e interior. O estudo do universo e o estudo do ser humano sustentam-se mutuamente.

A transdisciplinaridade se opõe aos pares binários: sujeito-objeto, subjetividade-objetividade, simplicidade-complexidade, reducionismo-holismo. Ela é uma unidade aberta que abarca tanto o Universo quanto o ser humano.

Conforme Nicolescu (2011), a tomada de consciência do fato de que o sistema educacional se encontra defasado em relação às mudanças do mundo moderno traduziu-se na realização de numerosos colóquios, relatórios e estudos.

Um relatório recente e exaustivo foi elaborado pela comissão internacional para a educação no século 21, vinculada à UNESCO e presidida por Jacques Delors. O Relatório Delors põe em grande destaque os quatro pilares de um novo tipo de educação: Aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. (NICOLESCU, 2011, p.8)

Para Morin (2005) *aprender a conhecer* é a aprendizagem do que nos ajuda a separar o que é real do que é ilusório. Para isso seria necessário despertar o “espírito científico” em todos os níveis da educação desde a infância, despertando assim o espírito questionador para que possamos ser capazes de estabelecer pontes – pontes entre os diferentes saberes, entre tais saberes e sua significação para nossa vida cotidiana.

*Aprender a fazer* está ligado a uma profissão, a adquirir os conhecimentos e técnicas a ela associados. Essa escolha passa necessariamente pela especialização na profissão. Segundo Morin (2005), as profissões no futuro deverão estar ligadas ao interior do ser humano e às linhas que conduzem a outras profissões. Não estamos falando de adquirir várias qualificações profissionais ao mesmo tempo, mas de construir um núcleo interior flexível, capaz de permitir o rápido acesso a uma outra profissão. Dentro da transdisciplinaridade, o “aprender a fazer” é um aprendizado da *criatividade*. “Fazer” significa também fazer coisas novas, criar, pôr em dia suas potencialidades criativas” (MORIN *apud* NICOLESCU, 2011 p.8). Essas potencialidades devem ser usadas para transformar as competições em harmonia de atividades criativas em prol de uma mesma coletividade.

*Aprender a conviver* seria o próprio exercício da convivência, aceitar as diversidades, as multiplicidades individuais e sociais, compreendendo que no universo existem níveis de realidade e por consequência o *Terceiro Incluído*. Aprender a conviver exige uma atitude

transcultural, transreligiosa, transpolítica e transnacional. Por fim, é aprender a conhecer a si próprio na imagem do outro.

*Aprender a ser* para Nicolescu (2011) é um enigma insondável, porque nós sabemos existir e precisamos aprender a ser. Para isso poderíamos começar por aprender o que significa existir. Descobrir nossos condicionamentos, a harmonia ou a desarmonia entre nossa vida interior e a social, sondar os fundamentos de nossas convicções, para descobrir o que existe de fato. Então aprender a ser é um eterno olhar para dentro de si, observando as inter-relações entre os quatro saberes transdisciplinares, como quatro pilares que sustentam um teto.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Pronto Sorriso é um núcleo livre da Faculdade de Medicina, sendo assim uma disciplina optativa. Quando comecei a ministrar essas aulas há seis anos, em 2006, tínhamos duas turmas de aproximadamente 20 alunos cada. Hoje a disciplina se divide em quatro turmas sendo três de Pronto Sorriso I e uma de Pronto Sorriso II, esta última tem o objetivo de dar continuidade a esse método de ensinar. Cada turma possui cerca de 30 alunos e o número de matriculados só não é maior porque comprometeria a qualidade de ensino. Desde 2010 a direção da Faculdade de Medicina reconheceu os avanços e benefícios alcançados no Pronto Sorriso e criou um braço do Pronto Sorriso na pós-graduação com o nome de Humor no Cuidar, no qual sou professor convidado. O Humor no Cuidar é uma disciplina optativa pertencente às áreas de Ciências da Saúde e a Educação em Saúde.

O aumento e a ampliação da abrangência do Pronto Sorriso tem servido para perceber o quanto os alunos e a própria faculdade de medicina sentem a necessidade de uma mudança paradigmática na forma de ensinar. Toda vez que me deparo com aprendizes que passaram pelo Pronto Sorriso e hoje estão formados fazendo residência no Hospital das Clínicas de Goiânia, recebo relatos do quanto aquelas aulas ainda hoje os ajudam a ver os pacientes de forma diferenciada e perceber além das patologias ou além dos sintomas apresentados. O que tem auxiliado em muito no tratamento e na relação com a qualidade de vida dos pacientes.

O que percebo ao longo desses anos é que estamos vivendo um momento de mudança, denominado por Fritjof Capra de “ponto de mutação”. Estamos no momento de ruptura paradigmática no surgimento de novos conhecimentos, de avanços das ciências que geraram

novas descobertas e consequentemente estão nos fazendo questionar o *status-quo* e repensar o mundo como conhecemos.

Por fim, o Pronto Sorriso tem dado a sua colaboração para que possamos ampliar a nossa visão de mundo, permitindo um ensino que vá além dos conhecimentos técnicos e científicos específicos de cada área, contribuindo para formação de um indivíduo com uma visão holística do mundo. Por consequência, relacionando-se de forma **trans**-formadora consigo, com suas interessoalidades e com o meio onde habita, entendendo que o universo é um todo indissociável.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.

CAPRA, Fritjof. **O Ponto de Mutação**; trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 2006.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida**: uma nova compreensão científica dos seres vivos trad. Newton Roberval Eichenberg. São Paulo: Cultrix 2006

ERIKSON, E. H. **Infância e Sociedade** (2ª ed.) Rio: Zahar, 1971.

NICOLESCU, Basarab. **O manifesto da transdisciplinaridade**. Trad. Lucia Pereira de Souza. São Paulo: Triom, 1999.

NICOLESCU, Basarab. **Reforma da educação e do pensamento**: complexidade e transdisciplinaridade. Trad. Paulo dos Santos Ferreira. Disponível: <<http://www.juliotorres.ws/textos/teoriadacomplexidade/ReformaDaEducacao-e-DoPensamento.pdf>>. Acesso em 30 out. 2011, 15: 18:27.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Trad. Eliane Lisboa. Porto alegre: Sulina, 2005.

ROBBINS, Lois B..**O desertar na era da Criatividade**; trad. Barbara Theoto Lambert. São Paulo: Gente, 1995.

SOLER, Reinaldo. **Jogos Cooperativos Para a Educação Infantil**. (2ª ed.) Rio de Janeiro. Sprint, 2006.

WEIL, P.; LELOUP, J.Y.;CREMA, R. **Normose**: A Patologia da Normalidade. Campinas-SP: Verus, 2003.