



PESQUISA E AÇÃO NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA: OS JOGOS COOPERATIVOS COMO PROPOSTA PARA A INCLUSÃO DE CRIANÇAS COM DÉFICIT INTELECTUAL NAS AULAS

Maria Clara da Costa Alves, Universidade Federal do Piauí – UFPI/ GEPEEF,
claracosta409@gmail.com

Geovana Torres da Silva, Universidade Federal do Piauí – UFPI/ GEPEEF,
geovanatorres01@gmail.com

Mesaque Silva Correia, Universidade Federal do Piauí – UFPI/ GEPEEF,
mesaquecorreia@bol.com.br
Universidade Federal do Piauí

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo verificar se os jogos cooperativos contribuem para a inclusão do aluno com déficit de inteligência nas aulas de Educação Física. Para tanto, realizou-se um estudo de natureza qualitativa do tipo pesquisa-ação. Para garantir a rigorosidade do método, a coleta e análise dos dados decorreram em três fases, uma preparatória e duas principais. Na fase preparatória, para a especificação da compreensão que a comunidade educativa possui acerca do problema de estudo em tela, foi realizada uma entrevista aberta com uma professora de Educação Física que atua em uma Escola Estadual da cidade de Teresina - PI e uma turma de alunos do 6º ano atendida por ela. Na segunda etapa, procedemos a uma análise compreensiva das falas dos depoentes para compreensão da percepção dos mesmos quanto a utilização dos jogos cooperativos para inclusão do aluno com déficit intelectual. A entrevista com a comunidade pesquisada trouxe à tona que os jogos cooperativos já eram utilizados na escola e que tanto a professora como seus alunos atribuíam um significado positivo aos mesmos. A aplicação dos jogos cooperativos durante as aulas de Educação Física se mostrou eficaz para uma mudança de postura dos alunos, contribuindo para a interação e cooperação do trabalho em equipe. Durante a aplicação dos jogos, ficou clara a participação do aluno com déficit de inteligência nas aulas tanto de cunho prático como teórico. Concluímos que os jogos cooperativos são eficazes para inclusão do aluno com déficit de inteligência nas aulas de Educação Física. No entanto, mesmo diante desta constatação inferimos que para os jogos cooperativos se constituírem como instrumento de inclusão social faz-se necessário a estruturação de um processo educativo onde todos possam se manifestar livremente e respeitar o outro, para que as relações pessoais melhorem e se edifiquem momentos verdadeiramente inclusivos, ricos de aprendizagem que refletem a mais pura sabedoria manifestada pelas relações humanas.

PALAVRAS – CHAVE: Educação Física Escolar; Práticas Inclusivas; Educação Especial.

RESEARCH AND ACTION IN THE CONTEXT OF INCLUSIVE EDUCATION: THE COOPERATIVE GAMES AS A PROPOSAL FOR THE INCLUSION OF CHILDREN WITH INTELLECTUAL DEFICIT IN THE LESSONS

ABSTRACT

This study had as objective to verify if the cooperative games contribute to the inclusion of the student with deficiency of intelligence in the classes of Physical Education. For that, a



qualitative study of the research-action type was carried out. To ensure the accuracy of the method, data collection and analysis were carried out in three phases, one preparatory and two main phases. In the preparatory phase, an open interview was conducted with a Physical Education teacher who works at a State School in the city of Teresina - PI and a class of students of the 6th grade attended by her. In the second stage, we proceed to a comprehensive analysis of the statements of the deponents to understand the perception of the same as the use of cooperative games for inclusion of the student with intellectual deficit. The interview with the researched community brought to light that cooperative games were already used in school and that both the teacher and her students attributed a positive meaning to them. The application of cooperative games during Physical Education classes proved effective for a change of posture of the students, contributing to the interaction and cooperation of teamwork. During the application of the games, it was clear the participation of the student with intelligence deficit in both practical and theoretical classes. We conclude that cooperative games are effective for inclusion of students with intellectual deficits in Physical Education classes. However, even in the face of this finding, we infer that for cooperative games to be constituted as an instrument of social inclusion, it is necessary to structure an educational process where all can freely express themselves and respect each other, so that personal relationships improve and build truly inclusive, rich moments of learning that reflect the purest wisdom manifested by human relationships.

1- INTRODUÇÃO

Para entendermos o déficit intelectual, temos o conceito da American Association (2002) que diz que a deficiência mental (déficit intelectual) é considerada condição deficitária, que envolve habilidades intelectuais; comportamento adaptativo (conceitual prático e social); participação comunitária; interações e papéis sociais; condições etiológicas (Parte da medicina que trata de causas de doenças) e de saúde; aspectos contextuais, ambientais, culturais e as oportunidades de vida do sujeito.

O desenvolvimento de atividades relacionadas à inclusão de pessoas com déficit intelectual nos remete as atribuições que cada profissional desempenha em se tratando de ambiente escolar. Sendo que ainda se observa certa resistência e falta de capacitação por parte de alguns que deveriam dominar práticas que abordassem essas prerrogativas, ainda é muito comum visualizar fatos em que se nota a falta de uma formação continuada em áreas especificados professores e corpo docente como um todo, para receber essas crianças, podemos dizer que devido a isso, existem alguns professores que não conseguem incluir o aluno com déficit intelectual nas de educação física.



Nas esteiras do pensamento de Brotto (1999) os jogos cooperativos é um processo de interação social, cujos objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos para todos. Na perspectiva de Almeida (2008) os jogos cooperativos buscam facilitar o encontro consigo mesmo, com os outros e com a natureza na tentativa de promover a integração do todo, onde sempre à meta coletiva prevalecerão sobre a meta individual. Nesses jogos os participantes jogam com os outros e não contra os outros essa ideias coletividade sempre traz a inclusão, pois com os jogos cooperativos os participantes tem o objetivo comum que não é de ganhar ou perder e sim em participação e inclusão. Diante dessa premissa questiona-se: De que forma os jogos cooperativos podem contribuir para a inclusão da criança com déficit intelectual nas aulas de Educação Física?

Para que tal questionamento seja respondido a referida pesquisa se assentará no entendimento de que os jogos colaborativos possibilitam a avaliação, o compartilhamento e a reflexão sobre as relações entre os envolvidos, o que pode permitir que ocorra potencialidade nas habilidades humanas básicas (amor, criatividade, alegria, respeito, confiança, liberdade, responsabilidade, paciência, autonomia, humildade etc.), a partir do conhecimento íntimo de si mesmo, conforme entendem Rubio et al (2003), já que no jogo cooperativo os competidores não competem, mas se esforçam por alcançar os mesmos objetivos e, portanto, ganham ou perdem como um grupo; em outras palavras, é um jogo em que grupos de jogadores podem tomar comportamentos cooperativos, pois se trata de uma competição entre coalizões de jogadores e não entre jogadores individuais.

Além disso, direcionamos nos olhares para o entendimento de que os jogos cooperativos facilitam o encontro das pessoas e a sua aproximação com a natureza; trata-se de jogar para superar desafios ou obstáculos e não para superar os outros; permitem a expansão da solidariedade e padrões de relação interpessoal que contribuem para a cooperação e o trabalho grupal eficaz (CHATEAU, 2008).

Levaremos em consideração ainda, que os jogos cooperativos são propostas que buscam diminuir as manifestações de agressividade nos jogos, promovendo atitudes de sensibilização, cooperação, comunicação e solidariedade; buscam a participação de todos, predominando os objetivos coletivos sobre as metas individuais (CORREIA, 2006).

Quando inserimos os jogos cooperativos no trabalho desenvolvido pelo professor de Educação Física no interior da instituição escolar, reconhece-se em tais jogos sua importância para a inclusão, já que eles não promovem a eliminação de participantes, mas são projetados para a



incorporação de todos, em oposição aos jogos tradicionais, em que a busca dos resultados tende à eliminação dos mais fracos, dos mais lentos, dos menos “aptos”; a eliminação é acompanhada da rejeição e da desvalorização; o jogo cooperativo busca incluir, e não excluir (KISHIMOTO, 2004).

Para problematização da temática inclusão de crianças com déficit intelectual (DI), nos respaldaremos na literatura especializada, a qual tem confirmado que, através de atividades diversas e dirigidas, a Educação Física escolar pode contribuir significativamente para este fim, daí a importância deste estudo.

Esse movimento espiralado nos ajuda a defender que as pessoas com (DI) apresentam possibilidades desenvolvimento pleno. Entretanto, esse desenvolvimento encontra-se dependente de muitos fatores, como a etiologia, o momento do surgimento e a evolução do déficit, a atitude familiar, a existência ou não de outras síndromes associadas e o processo seguido em sua estimulação, instrução e apoio especializado. Da mesma forma, que esse movimento nos ajuda a defender a tese de que se o ambiente em que o aluno (DI) encontra-se inserido não for propício e adequado ao desenvolvimento, os alunos com (DI) terão problemas de aprendizagem, apresentarão desenvolvimento maturacional muito lento, seu avanço não será linear e apresentarão um desenvolvimento mental mais imaturo.

Para sustentar nossos pontos de vista, nos debruçaremos nesse estudo a verificar se os jogos cooperativos contribuem para a inclusão de crianças com déficit intelectual nas aulas de Educação Física.

OS JOGOS COOPERATIVOS COMO FERRAMENTA PARA INCLUSÃO DO ALUNO DEFICIÊNCIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

O jogo é uma atividade livre considerada como fictícia e situada à margem da vida real, capaz de absorver totalmente o indivíduo que joga. Alguns autores afirmam que toda atividade é jogo desde os primeiros meses da existência humana. Piaget (PALANGANA, 2005), por exemplo, o situa desde o segundo mês de vida, em que inicia o estágio sensório-motor do embrião. Na medida em que a criança cresce, o jogo evolui com o desenvolvimento intelectual, afetivo e físico da criança, ou se adéqua aos períodos de seu desenvolvimento.

Etimologicamente, os investigadores referem que a palavra jogo procede dos vocábulos em latim *iocum* e *ludus-ludere*, ambos fazem referência à expressão atividade lúdica.

Para Freire e Venâncio (2005), o jogo é uma:

Atividade diferenciada do mundo habitual, desenvolvida em um espaço e em um tempo determinados, portadora de legalidades e regras próprias, diferentes das do mundo corrente.



Jogar é uma atividade simbólica (se desenvolve sempre em um plano de um “como se...”) e absolutamente livre, quanto à escolha e desejo do jogador: não se pode jogar por obrigação.

O jogo se situa entre a fantasia e a realidade (p.12).

Os jogos cooperativos podem ser definidos como aqueles em que os jogadores dão e recebem ajuda para contribuir ao alcance de objetivos comuns (FREIRE; VENÂNCIO, 2005). Deste modo, as atividades cooperativas em geral e os jogos cooperativos em particular podem converter-se em um importante recurso ao promover uma educação física com valores.

Os jogos cooperativos, no pensar de Kishimoto (2004), são aqueles em que as crianças e adolescentes aprendem a compartilhar, a relacionar-se com os outros, a preocupar-se com os sentimentos dos demais e a trabalhar juntos por um objetivo e, portanto, a aprender a ganhar ou perder em grupo; evitam o estereótipo do “bom” ou do “mau” jogador, enquanto que todo o grupo funciona como um conjunto, no qual cada pessoa pode contribuir com diferentes habilidades e/ou capacidades. O objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa (ORLICK, 1989).

São vários os autores que ressaltam as vantagens da incorporação de atividades e jogos cooperativos, tanto nos programas de educação formal como nos de lazer e tempo livre. Entre eles, destacam-se: Correia (2006), que considera o jogo cooperativo uma atividade libertadora; Vaz (2010), que estudou a relação entre os comportamentos sociais das crianças e os tipos de jogos que eles praticavam nas escolas e chegou à conclusão de que o jogo cooperativo favorecia significativamente o surgimento de condutas sociais em comparação com os jogos competitivos e as atividades individuais; ou Marinho, Matos Junior e Salles Filho (2007), para os quais o jogo cooperativo pode simular o sentido de filiação a um grupo, já que as pessoas que jogam juntas se sentem bem juntas.

Os jogos cooperativos são atividades que se enquadram dentro da aprendizagem construtivista e significativa, os quais buscam a participação de todos, predominando os objetivos coletivos sobre as metas individuais (FREIRE; VENÂNCIO, 2005). Nesta mesma linha de ideia, Darido e Souza Junior (2007) apresentam quatro características dos jogos cooperativos: todos os participantes em vez de competir, buscam um fim comum: trabalham juntos; todos ganham se alcançam o objetivo, e todos perdem em caso contrário; os jogadores competem contra os elementos humanos do jogo, em vez de entre si; os participantes combinam suas diferentes habilidades, unindo esforços para conseguirem a finalidade do jogo.

Orlick (1989, p. 23) sugerem algumas vantagens do jogo cooperativo no âmbito escolar:



São divertidos para todos, todos tem um sentimento de vitória, há mistura de grupos que brincam juntos criando alto nível de aceitação mútua, todos participam e ninguém é rejeitado ou excluído, os jogadores aprendem a ter um senso de unidade e a compartilhar o sucesso, desenvolvem autoconfiança porque todos são bem aceitos, a habilidade de perseverar face às dificuldades é fortalecida e para cada um, o jogo é um caminho de co-evolução.

Tomando como base os aspectos abordados até aqui, chegou-se a conclusão que este estudo tem uma grande relevância e que os jogos cooperativos, dentro do universo de possibilidades que o envolve, proporciona inclusão e socialização, podendo contribuir para o desenvolvimento do aluno com déficit intelectual nas aulas de Educação Física.

3- PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

O referido estudo se caracteriza como uma pesquisa qualitativa do tipo pesquisa-ação. Para Minayo (2008), a pesquisa qualitativa “busca responder a questões muito particulares, trabalhando com um universo de significados, motivos, valores e atitudes visando compreender a realidade humana vivida socialmente”. Já para a pesquisa-ação capacita a comunidade para problematizar a própria realidade e pensar alternativas para seu desenvolvimento (FRANCO, 2005).

Para garantir a rigorosidade do método, a coleta e análise dos dados decorreram em três fases, uma preparatória e duas principais, optando por uma abordagem “multimetodológica” do problema. Na fase preparatória, para a especificação da compreensão que a comunidade educativa possui a cerca do problema de estudo em tela, foi realizado uma entrevista aberta com o uma professora de Educação Física que atua em uma Escola Estadual da cidade de Teresina - PI e uma turma de alunos do 6º ano atendida por ela. Na segunda etapa, considerada como indutiva e intensiva, procedemos a uma análise compreensiva das falas dos depoentes para compreensão da percepção dos mesmos quanto a utilização dos jogos cooperativos para inclusão do aluno com déficit intelectual. Clarificamos que as falas foram analisadas e interpretadas à luz da técnica de Análise de Discurso Crítica proposta por Resende e Ramalho (2006).

Na terceira fase da pesquisa o acadêmico pesquisador possibilitou inúmeras vivencias de jogos cooperativos na tentativa e verificar sua eficácia para inclusão do aluno déficit intelectual nas aulas de Educação Física.

Nesta última fase como instrumento de coleta de dados utilizou-se o diário de campo para registro das observações. Que segundo Minayo (2008) é um instrumento que possibilita um retorno as falas para uma compreensão mais aprofundada do ocorrido no campo.



Destacamos ainda que foi acordado com o grupo de participantes da pesquisa a garantia do anonimato e a privacidade das informações obtidas em decorrência das entrevistas cedidas, atendendo aos princípios éticos que regem o estudo científico com seres humanos, instituídos pela Resolução 196/96, do Conselho Nacional de Saúde, que normatiza no Capítulo IV, que o respeito à dignidade humana requer que toda pesquisa se estruture após consentimento livre e esclarecido dos sujeitos, ou grupos que por si e/ou por seus representantes legais manifestem a sua anuência à participação na pesquisa.

4- ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A imersão no campo se deu no período de 21 de outubro a 29 de novembro de 2017. Sendo que na semana de 21 a 25 aconteceu a primeira etapa da pesquisa — a de realização de entrevistas com a professora e seus alunos. No intervalo de 25 a 29 busquei compreender a fala dos depoentes quanto a importância dos jogos cooperativos para inclusão do aluno com déficit de inteligência nas aulas de Educação Física para que no dia 30 eu pudesse dar início a terceira fase da pesquisa coerente com o pensamento da comunidade pesquisada, já que, esse é um dos pressupostos da pesquisa-ação. Assim sendo, clarifico que a terceira fase da pesquisa aconteceu nos dias 30 de outubro e 6, 13, 23, 27, 29 de novembro e 3 de dezembro de 2017 na quadra de aula da escola. Gostaria de esclarecer que esses dias foram os que a professora que aqui chamarei de **SQ** nos cedeu, e que aconteceram as aulas da turma pesquisada.

Para esclarecer o leitor quanto aos procedimentos adotados, é válido enfatizar que da turma pesquisada faz parte o aluno que aqui chamaremos **MS**, o qual possui um déficit de inteligência considerado leve, mas que necessita por parte da escola de atendimento especializado. Segundo a professora **SQ** a Secretaria de Educação ainda não disponibilizou o laudo médico do aluno, que fez com que não pudessemos caracterizá-lo de forma mais precisa nesse estudo.

No primeiro momento do estudo perguntamos a professora **SQ** o que ela compreende por jogos cooperativos e qual sua importância para a dinamização de suas aulas. **SQ** nos respondeu que:

Os jogos cooperativos são uma ferramenta importantíssima para o desenvolvimento das aulas de Educação Física, eles possibilitam a interação, a cumplicidade, a construção de valores, e o mais importante a inclusão de todos, seja sujeitos que socialmente tem uma aproximação ou não (**PROFESSORA – SQ**).

Darido e Souza Junior (2007) denotam que os jogos cooperativos fazem com que todos os alunos participem em vez de competir. Já que tem por natureza o trabalho coletivo em que todos ganham e todos perdem em caso contrário. Na esteira do pensamento de Orlick (1989) encontramos



que os jogos cooperativos são divertidos, assim a criança aprende brincando, no final de cada etapa todos têm um sentimento de vitória, o apadrinhamento dos alunos possibilita uma mesclagem das equipes, o que facilita o envolvimento de todos.

Quando comparamos a percepção da professora **SQ** com a dos alunos, observamos uma coerência nas falas. Como podemos observar nos depoimentos abaixo:

Eu gosto muito dos jogos cooperativos porque eles são menos violentos e jogo mais **(ALUNA – 23)**.

Os jogos cooperativos são legais, eles nos ajudam até pensar melhor, a repartir e os meninos passam a bola, quanto é estafeta que é bacana mesmo **(ALUNA – 4)**.

Eu me amarro nesse tipo de jogo, porque quase sempre as equipes são grandes e a gente não tem que esperar fora. Quando é jogo competitivo, agente não joga nem dez minutos, assim a gente joga a aula toda **(ALUNO – 12)**.

São legais, mas eu percebo que coopero e disputo, é maravilhoso, mas nem toda vez é assim **(ALUNO – 16)**.

Na sombra do pensamento de Orlick (1989) e Kishimoto (2004), encontramos uma explicação plausível para a percepção dos alunos e da professora **SQ** ao afirmarem que os jogos cooperativos, auxiliam os alunos a aprenderem a compartilhar, a relacionar-se com os outros, a preocupar-se com os sentimentos dos demais e a trabalhar juntos por um objetivo comum. Ajudam também os alunos a aprenderem a ganhar ou perder em grupo; e contribuem para desmistificar o estereótipo do “bom” ou do “mau” jogador. Portanto, se configuram como uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento social e cognitivo do aluno, corroborando as falas dos depoentes.

Quando analisamos a resposta dada por **MS** obtivemos que:

É bom. Eu gosto, me sinto feliz, mas quando me empurram eu choro, mas pouco **(ALUNO – MS)**.

Ao analisarmos a fala de **MS** verificamos que o aluno gosta dos jogos cooperativos, e fica triste quando algum incidente acontece. Para Neira (1999), os jogos cooperativos são a base dos jogos competitivos, neles está implícito a competição, o que requer do professor um trato pedagógico.

Ao perguntarmos a professora **SQ** com que frequência utiliza os jogos cooperativos em suas aulas encontramos que quase sempre, só não faz uso quando o conteúdo ou mesmo a aula não permite.

Para Neira (1999), os jogos cooperativos podem ser utilizados para dinamização de qualquer modalidade esportiva e estratégia de ensino na escola, na realização de um seminário, na construção de um painel, na apresentação de determinado tema, na pesquisa, já que ele tem como



premissa a participação coletiva e socialização das tarefas. O que desvia da resposta dada pela educadora.

Ao perguntarmos como os jogos cooperativos ajudam na inclusão do aluno com déficit de inteligência a referida educadora foi enfática ao afirmar que:

De várias maneiras, da seleção das equipes ao jogo propriamente dito. Por possibilita a ajuda mútua e o respeito entre os participantes e ir de encontro ao esporte de competição. Esse que no âmbito escolar não pode ser banido, mas deve ser ressignificado (**PROFESSORA – SQ**).

O depoimento da professora **SQ** ganha respaldo com as ponderações de Kunz (2004), quando afirma que o esporte ensinado nas escolas como cópia irrefletida do esporte de competição ou de rendimento só pode fomentar vivências de sucesso para uma minoria e o fracasso ou vivência de insucesso para a grande maioria. O que ganha eco ainda maior com as afirmações de Silva (2008), quando nos diz que através de uma pedagogia lúdica, a Educação Física tem maior possibilidade de atender as necessidade de seus educandos, uma vez que estando esses desprovidos da necessidade de competir, de se firmar em posições de destaque vivenciam um comportamento que os leva a se colocarem de maneira “natural” de frente as proposta que o professor apresenta, agindo assim com “naturalidade”.

Para os alunos entrevistados os jogos cooperativos os aproximam:

Eu gosto de jogar, quando eu jogo meus amigos me escutam, já até fiz gol (**ALUNA – 7**).

Na verdade a professora **SQ** nos ensinou que o importante num jogo é competir, mais do que isso é competir cooperando com a equipe. Jogar me ajuda a crescer (**ALUNO – 14**)

Para **MS** os jogos cooperativos o fazem participar com mais frequência:

Quando eu estudada na escola **JA** nunca joguei bola, e nunca participei de jogos e brincadeiras, meu professora falava que a falta de quadra era um problema, e a Praça Nossa Senhora de Fátima não era o melhor lugar. Eu jogo, as pessoas pensam que eu sou doido, mas não sou. Sou normal, faço as coisas devagar, mas faço. Os jogos cooperativos me ajudam (**ALUNO – MS**).

Na perspectiva de Soler (2006), quanto mais divertida, lúdica e prazerosa forem os jogos e as brincadeiras, melhores serão os resultados que os alunos terão. Nesse sentido a Educação Física por trazer um leque de atividades relacionadas à cultura corporal torna-se uma ferramenta importantíssima para inserção da criança no ambiente escolar e social externo a escola. Para o autor, os jogos cooperativos é uma dessas práticas que originou-se com o objetivo de minimizar o excesso de competição presente nas quadras de aula e aproximar os alunos.

RELATO DAS ATIVIDADES VIVÊNCIADAS



É importante salientar que após a etapa de constatação da percepção que a professora possuía e seus alunos com relação aos jogos cooperativos, partir para etapa seguinte que foi de possibilitar algumas vivências de jogos cooperativos para comprovar sua eficácia para inclusão do aluno com déficit de inteligência.

Assim sendo, clarificamos que iniciamos essa etapa fazendo uso de uma aula dialógica em que se fizeram presentes tanto a professora **SQ**, como os alunos foco deste estudo, entre eles o aluno **MS**. Tal encontro visou explicitar os sentidos e objetivos da pesquisa e da etapa de vivências possibilitada pelo acadêmico pesquisador, as como, referendar a importância de cada um no processo de desenvolvimento da pesquisa. Já que para Franco (2005) a pesquisa-ação quando utilizada no âmbito educativo permite o envolvimento da comunidade pesquisa e faz com que no desenvolvimento da pesquisa o pesquisa em parceria com a comunidade amplie seus horizontes e percepção de educação, sujeito e mundo.

Neste primeiro momento de descrição, creio ser de grande relevância destacar a empolgação da comunidade pesquisada com o trabalho a ser desenvolvido. Gostaria de destacar o comprometimento e o empenho da professora **SQ** no sentido de viabilizar a pesquisa, cedendo-me gentilmente suas aulas para desdobramento do estudo. Vale ressaltar ainda, que mesmo as aulas estando sobre meu direcionamento em momento algum a professora **SQ** abandonou a quadra de aula, fato este que contribuiu para o desenvolvimento dessa etapa do estudo.

Após a explanação do trabalho, seus objetivos, método e esperado impacto dos jogos cooperativos para inclusão do aluno com déficit de inteligência, comecei de fato as vivências de jogos cooperativos.

No dia **30 de outubro** dinamizei uma atividade chamada “salto triplo”, a referida atividade tinha como objetivo proporcionar momentos em que os alunos pudessem criar algo em conjunto e o jogo “Salto triplo” pareceu uma atividade adequada, já que unia a construção coletiva com a atividade física.

Para realização deste jogo utilizamos a própria quadra poliesportiva, embora sendo um lugar não apropriado para sua realização, já que o seu piso não absorve o impacto dos saltos.

O jogo foi dinamizado da seguinte forma: um aluno por vez, carregando um pequeno bastão de 30 cm (apetado com material de cabo de vassoura), deveria executar três saltos consecutivos (sem exigência técnica). Ao término dos três saltos, o aluno coloca o bastão no chão, no ponto aonde chegou. O próximo aluno parte daquele ponto, segurando o bastão para a realização



de mais três saltos consecutivos. Assim, continuamos, até que todos tivessem executado os saltos. Ao final, marcamos a distância percorrida e desafiamos os alunos a conseguirem aumentá-la.

Salienta-se que o aluno com déficit de inteligência participou da referida atividade e não apresentou nenhuma dificuldade. Verifiquei que conforme a atividade se desenrolava os alunos torciam pelos seus companheiros, pois compreendiam que o bom desempenho do outro seria seu próprio sucesso, como reconheceram os alunos, ao término da aula.

Quando eu terminei de pular, queria que o Gustavo pulasse mais longe para podermos ganhar (ALUNO - !7).

Eu queria que Lú voasse, mas ela caiu pertinho, mas valeu (ALUNO – 2).

Foi muito bom, eu nunca pulei tão longe, foi legal (ALUNA – 5).

Na perspectiva de Silva (2008), no momento em que os educadores, alunos e comunidade reconhecerem que eles têm participação nas tomadas de decisões, maior apego às normas práticas, materiais e procedimentos adotados podem ser esperados. Eles se tornam os protagonistas do processo de aprendizagem, e a própria dinâmica do processo influencia a participação ativa de todos.

No término da atividade conversamos sobre o jogo realizado, a ideia principal era fazer com que os alunos pensassem e repensassem seus atos no desenvolvimento do jogo. Alguns depoimentos nos chamam a atenção:

Eu não pulei muito, só ganhei por conta dos meus amigos (ALUNA – 9).

Eu pulei, mas se fosse só eu não adiantaria nada (ALUNO – 20).

Tal depoimentos mostram a conscientização dos alunos com relação aos objetivos do jogo. Ao reconhecerem a importância do outro para a vitória, reconhecem a importância do outro para seu próprio desenvolvimento. Essa explicação ganha reforço nas ponderações de Silva (2008), quando denota que para se tornar uma escola que realmente atua de forma inclusiva, as práticas devem ser desenvolvidas repetidas vezes a fim de que se institucionalizem. Quando o aluno percebe, por si só, a necessidade da participação do outro, torna-se acolhedor e procura ajudar.

No dia **6 de novembro** apresentei aos alunos um jogo chamado “salvamento do meu companheiro”

Para realização da referida atividade, com a ajuda da professora SQ criei um ambiente adequado para desenvolvimento do jogo. Assim, pegamos aproximadamente quarenta mesas e colocamos no formato de círculo. O aluno que deveria ser salvo foi colocado no centro do círculo



como se tivesse caído em um buraco. Colocamos uma corda de náilon atravessando o buraco, para tanto a mesma ficou fixa no alambrado da quadra.

Demos o seguinte comando: o aluno que ficou no centro do buraco deveria gritar por socorro e os demais encontrar estratégias para resgata-lo. Sendo que o mesmo só poderia ser resgatado com o auxílio de uma corda que estava ao lado do buraco. Assim o um aluno deveria pegar a corda e começar a puxar o colega, se não aguentasse o peso do aluno a ser resgatado, podia pedir a ajuda a outro colega ou até a mais um e, assim, sucessivamente, até que fosse possível levantar o acidentado até à altura das mesas.

Os alunos deveriam tomar cuidado para não machucar o colega que já estava acidentado e encontrar estratégias para salva-lo o mais rápido possível.

Segundo Brotto (2001), as diversas possibilidades do jogo, como as decisões, ações e observações, podem refletir-se na vida em sociedade, capacitando o aluno para viver em sociedade e tolerar seus semelhantes.

No entanto, gostaria de ressaltar que no momento em que o aluno a ser salvo estava quase atingindo a altura das mesas, um dos salvadores soltou a corda e o resgatado caiu sobre os colchonetes. Neste momento resolvi parar atividade para conversar com os alunos sobre o ocorrido. Expliquei sobre os riscos envolvidos e sobre a confiança que o aluno resgatado estava depositando em seus salvadores e continuamos o jogo, deixando maiores discussões para a roda de conversar.

No decorrer da atividade os salvadores conversaram bastante para poderem encontrar a melhor forma para resgatar seu colega, a participação de **MS** foi uma constante durante toda atividade, do trabalho braçal ao intelectual. Esse jogo exigiu, escuta, criação de estratégias, trabalho em equipe.

No dia **13 de novembro** levando em consideração a grande aceitação do futebol pela grande maioria dos alunos, inclusive as meninas, já que a professora **SQ** desenvolve com frequência tal atividade decidi desenvolver uma atividade que, apesar de alicerçada no futebol espetáculo, pudesse proporcionar a cooperação que tanto almejamos.

Assim sendo, seguindo as orientações de Brotto (2001) realizei uma roda de conversar e perguntei aos alunos como poderíamos transformar o futebol em um jogo cooperativo. Mais do que criar um “novo jogo”, a proposta naquele momento era provocar a criação coletiva com o intuito de reforçar o espírito cooperativo do grupo. Nas esteiras de Darido (2003), a Educação Física pode ser ressignificação diariamente, independente da estratégia utilizada. Para a autora, cabe ao educador construir um espaço propício para tal e fazer com que seus alunos participem como idealizadores do



desenvolvimento das aulas. Assim sendo, depois de muito pensar e discutir, desenvolvemos um jogo criado pelos alunos em que não havia goleiros e todos pertenceriam à mesma equipe, com os jogadores distribuídos pela quadra. O jogo começou. Cada jogador podia tocar apenas uma vez na bola e chutaria para o gol o último aluno que a recebesse. No decorrer do jogo paramos várias vezes para discutir as regras e alterá-las, quando o grupo julgava necessário.

O encontro deste dia foi especial, pois criamos coletivamente um jogo e redimensionamos sempre que necessário. **MS** sentiu-se totalmente integrado e atuante na quadra de aula.

No dia **23, 27, 29 de novembro** e **3 de dezembro** as atividades desenvolvidas giraram em torno da ressignificação dos jogos competitivos tais como: vôlei, handebol, basquetebol e queimada. A dinâmica desses dias sofreram os mesmos tratos pedagógicos que os da aula do dia **13 de novembro**. No decorrer das aulas tanto a professora SQ e a turma lócus de investigação expressaram alguns benefícios que os jogos cooperativos possibilitam:

As atividades por você realizadas foram importantíssimas para eu perceber como eu utilizo quase sempre sem foco, embora com boa intenção como falei anterior. Na verdade nunca paro para conversar com meus alunos, objetivo apenas que todos participem (**PROFESSORA – SQ**).

Eu agora quero que a professora SQ passe bastante pra nós, o MS, foi muito bom (**ALUNO – 21**).

Verdade, eu sei jogar muita coisa, meus colegas querem jogar tudo comigo (**ALUNO – MS**).

Portanto, as vivências de jogos cooperativos foram fundamentais para que o aluno **MS** se sentisse incluído e conseqüentemente importante para seus colegas. Como explica Machado (2008), o professor deve repensar suas atitudes e passar a ver o aluno como uma pessoa capaz de relacionar-se com o outro e trocar experiências e interpretações de suas vivências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo investigar se os jogos cooperativos contribuem para a inclusão do aluno com déficit de inteligência nas aulas de Educação Física.

A entrevista realizada com a comunidade pesquisada trouxe a tona que os jogos cooperativos já eram utilizados na escola e que tanto a professora como seus alunos atribuíam um significado positivo aos mesmos.

A aplicação dos jogos cooperativos durante as aulas de Educação Física se mostrou eficaz para uma mudança de postura dos alunos, contribuindo para a interação e cooperação do trabalho



em equipe. Durante a aplicação dos jogos, ficou clara a participação do aluno com déficit de inteligência nas aulas tanto de cunho prático como teórico.

Diante das constatações concluímos que os jogos cooperativos são eficazes para inclusão do aluno com déficit de inteligência nas aulas de Educação Física. No entanto, mesmo diante desta constatação inferimos que para os jogos cooperativos se constituírem como instrumento de inclusão social faz-se necessário a estruturação de um processo educativo onde todos possam se manifestar livremente e respeitar o outro, para que as relações interpessoais melhorem e se edifique momentos verdadeiramente inclusivos, ricos de aprendizagem que refletem a mais pura sabedoria manifestada pelas relações humanas.

Pois no final desse estudo acreditamos e propagamos o pensar de que transformar os espaços educativos em espaços de criação permeados pela cooperação é a certeza de que o direito de todos se manifestarem de acordo com suas crenças e experiências, expressando física e verbalmente a bagagem que trazem consigo e que fazem parte de sua formação como seres integrantes da sociedade, independente de seu credo religioso, de sua orientação sexual, de sua deficiência e etnia. Mas pelo simples fato de ser humano.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALMEIDA, J. P. **A Educação Física Especial e Currículo**. Rio de Janeiro. CBGG, 2008.

American Heart Association Task Force On Practice Guidelines (writing committee to revise the 2002).

BRASIL, Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 196, de 1996. Institui o Processo de Consentimento Livre e Esclarecido das pesquisas na área de ciências da saúde, envolvendo seres humanos. Disponível em: <

http://conselho.saude.gov.br/web_comissoes/conep/aquivos/resolucoes/23_out_versao_final_196_e_ncep2012.pdf> Acesso em 20 de maio de 2018.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**: Um exercício de convivência. São Paulo: SESC, 1999.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos – O jogo e o esporte como um exercício de convivência** – Santos: Ed. Projeto Cooperação, 2001.



CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 4 ed. São Paulo: Summus, 2008.

CORREIA, Marcos Miranda. **Trabalhando com jogos cooperativos**: em busca dos novos paradigmas na educação física. 2 ed. Campinas, SP: Papirus, 2006. Disponível em < <http://books.google.com.br/> >. Acesso em 16 mai.2018.

DARIDO, S. C. Educação Física na escola: questões e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DARIDO, Suraya Cristina; SOUZA JUNIOR, Osmar Moreira de. **Para ensinar educação física**: possibilidades de intervenção na escola. Campinas, SP: Papirus, 2007. Disponível em < <http://books.google.com.br/> >. Acesso em 16 mai.2018.

FRANCO, M. S. **A pesquisa-ação como fundamentos epistemológicos da pesquisa qualitativa**. Rio de Janeiro: ITU, 2005.

FREIRE, João Batista; VENÂNCIO, Silvana. **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas, SP, Autores Associados, 2005.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo e a educação**. 9 ed. São Paulo: Cortez, 2004.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. 6. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2004.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste; MATOS JUNIOR, Moacir Ávila de; SALLES FILHO, Nei Alberto; FINK, Silvia Christina Madrid. **Pedagogia do movimento**: universo lúdico e psicomotricidade. 2 ed. Curitiba: Editora IBPEX, 2007. Disponível em < <http://books.google.com.br/> >. Acesso em 16 mai.2018.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social**: teoria método e criatividade. 27 ed. São Paulo: Vozes, 2008.

NEIRA, M. G. Valorização das identidades: a cultura corporal popular como conteúdo do currículo da Educação Física. **Motriz**. Rio Claro, v. 13, n. 2, p. 174-182, set/dez, 1999.

ORLICK, Terry. **Vencendo a competição**. São Paulo: Triom, 1999.

PALANGANA, IsildaCampaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky**: a relevância do social. 4 ed. São Paulo: Summus, 2005.

RESENDE, V. M; RAMALHO, V. C. S. Os jogos cooperativos e o Ensino da Educação Física. **D. E. L. T. A.** 21 (Especial): 1-10, 2006.

RUBIO, Kátia (Org.). **Psicologia do esporte**: teoria e prática. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

SILVA, J. M. **Diálogos com o professor sobre inclusão**: fatos e histórias/ Edileine Vieira Machado (coord.); José Luiz Mazzaro; Colaboração especial de Jair Militão da Silva: Brasília LGE, 2008.

SOLER, R. **Educação física**: uma abordagem cooperativa. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.



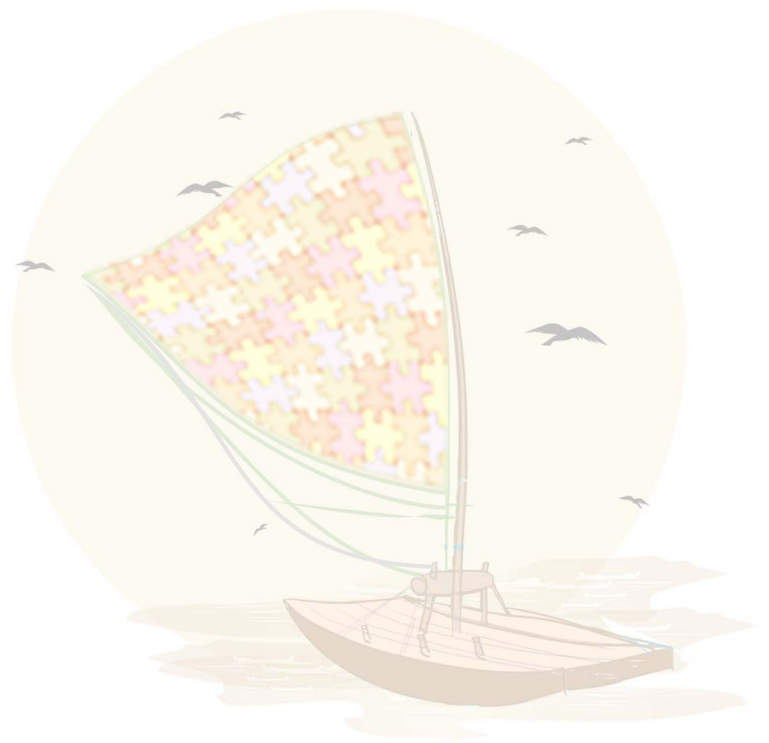
VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18

FORTALEZA - CE

VAZ, Antonio Carlos. **Educação, corpo e movimento**. Curitiba: IESDE Brasil, 2010. Disponível em < <http://books.google.com.br/> >. Acesso em 23 mai.2018.



EDUCAÇÃO E RESISTÊNCIA: A FORMAÇÃO DE PROFESSORES EM TEMPOS DE CRISE DEMOCRÁTICA

Organização

Realização

Apoio

