

O USO DOS JOGOS COOPERATIVOS NA INCLUSÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Rodrigo Ribeiro dos Santos¹
Patrícia Carla da Hora Correia²

RESUMO

O trabalho intitulado O USO DOS JOGOS COOPERATIVOS NA INCLUSÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA, busca discutir como o Educador Físico poderá melhor incluir estudantes com deficiência a partir da utilização de jogos cooperativos. O problema desta investigação apresenta-se: como a utilização dos jogos cooperativos contribui para inclusão de alunos com deficiência nas aulas de Educação Física em uma Escola Municipal de Salvador? No objetivo geral buscou-se compreender como os jogos cooperativos contribuem para inclusão de alunos com deficiência nas aulas de Educação Física em uma Escola Municipal de Salvador. A metodologia deste trabalho pauta-se na pesquisa-ação, tendo como instrumento de pesquisa a observação sistemática, a entrevista semiestruturada, o diário de campo, jogos e o registro fotográfico para uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública de Salvador. Como aporte teórico tem-se Broto (2013), Correia (2006) e Soler (2005) para os Jogos Cooperativos e para a Educação Especial os estudos de Mantoan (2013), Sasaki (1997), Correia, Silva e Soares (2012) e Diniz (2007). Como resultado final tem-se que os jogos cooperativos contribuem para inclusão dos alunos com deficiência, pois retira o foco do resultado e valoriza o processo, estimula a participação de todos, contribui no desenvolvimento de atitudes inclusivas como o respeito, a solidariedade e promove maior auxílio às pessoas menos hábeis em determinadas habilidades.

Palavras-chave: Jogos cooperativos. Inclusão. Educação Física.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente diversos grupos sociais têm se mobilizado em prol da inclusão social de grupos minoritários que antes se encontrava marginalizados e excluídos da sociedade. As reivindicações destes grupos consistem na busca assegurar e promover condições de igualdade e oportunidades para todos os indivíduos, independentemente de sua condição. No tocante a educação, esse movimento ganhou o nome inclusão escolar. A inclusão escolar tem como propósito a construção de uma escola democrática, na qual as necessidades específicas de cada aluno sejam contempladas nos planejamentos pedagógicos, e a diversidade seja reconhecida como uma característica intrínseca de cada sujeito. Para isso, é preciso que os professores dos diversos componentes curriculares da educação básica repensem seus

¹ Licenciado em Educação Física e Graduando em Pedagogia, UNEB, e-mail: rodrigasantosvita@gmail.com.

² Doutora em Educação e professora da UNEB, e-mail: patricia@inclusaodahora.com.br.

planejamentos, suas metodologias, o currículo, a avaliação, e sobretudo, sua atitude diante dos alunos com deficiência.

Neste sentido também encontramos o Educador Físico nas escolas de Educação Básica. E o grande desafio desse profissional está em trabalhar com um público diversificado de faixa etária diferente e que alcança objetivos em espaços e tempos diferentes. Dentro desse público, cada vez mais estudantes com deficiência aparece na aula de Educação Física. E esse fato se constitui um desafio para esse educador.

É importante evidenciar, que a Educação Física tem em sua trajetória histórica forte influência dos esportes de rendimento, e um dos aspectos marcantes desta manifestação cultural é a competição. Nas atividades onde se predomina a competição, um grupo alcançará seus objetivos se e somente se o grupo adversário não alcançar o seu. Em linhas gerais, os objetivos são quase sempre exclusivos, as ações são individualizadas e os benefícios são apenas para alguns. A Educação Física, portanto, no momento em que integra como objeto de ensino e aprendizagem o esporte, incorpora também para si os aspectos competitivos desta cultura, e os resultados da competição entre os alunos podem ser evidenciados nas aulas.

Em minha³ experiência de quatro anos como professor de Educação Física, foi possível constatar que a prevalência da competitividade nas aulas pode ocasionar à exclusão dos alunos menos habilidosos, sobretudo, aqueles que possuem limitações motoras, cognitivas, sensoriais, entre outras. Para exemplificar, quando as atividades propostas possuíam um caráter eminentemente competitivo, a exemplo dos esportes, a tendência era a não aceitação dos alunos com deficiência nos grupos, fazendo-se necessário que houvesse intervenções para reverter essa exclusão. No imaginário de alguns dos alunos que mostravam resistência em aceitar os “menos habilidosos”, fato que observei por meio de suas narrativas, se o objetivo é ganhar do grupo “adversário”, era preciso então formar uma equipe com os mais hábeis em determinadas habilidades, excluindo, desta forma, aqueles que não se enquadrassem neste perfil.

Foi a partir dessa experiência, portanto, que de forma experimental inseri os jogos cooperativos em minha prática docente, alternando por vezes com jogos competitivos. Verifiquei, então, que as exclusões dos alunos tinham-se reduzido mostrando que os jogos cooperativos poderiam ser introduzindo como uma possibilidade que favorecesse mais a inclusão em detrimento aos jogos competitivos. Os jogos cooperativos foram introduzidos no

³ Este trabalho é fruto da experiência do segundo pesquisador atuando como professor de Educação Física da Rede Municipal de Ensino de Salvador, por isso, utilizou-se a primeira pessoa. A pesquisa teve início em fevereiro de 2018 e está em fase de conclusão como uma proposta de trabalho de conclusão de curso, TCC.

ambiente escolar, de fato, como uma alternativa aos jogos competitivos, predominantes nas aulas de Educação Física.

Pensando justamente na problemática da exclusão enfrentada por alguns alunos com deficiência em minha atuação como professor de Educação Física, durante esses quatro anos de docência em uma Escola Municipal em Salvador, bem como minha experiência como estudante concluinte do curso de Pedagogia, e nas potencialidades dos jogos cooperativos como uma ferramenta inclusiva, que surgiu o problema da presente pesquisa: **como a utilização dos jogos cooperativos contribui para inclusão de alunos com deficiência nas aulas de Educação Física em uma Escola Municipal de Salvador?**

Diante do problema em questão, buscou-se neste trabalho compreender como os jogos cooperativos contribuem para inclusão de alunos com deficiência nas aulas de Educação Física em uma Escola Municipal de Salvador. Para alcançar o objetivo proposto, foram elaborados três objetivos específicos: (1) descrever os aspectos sociais, históricos e filosóficos da Educação Física na perspectiva da educação inclusiva; (2) discutir a abordagem histórica e epistemológica dos jogos cooperativos; (3) analisar como os jogos cooperativos poderão contribuir para inclusão de alunos com deficiência.

Para a construção deste projeto, optou-se por uma abordagem qualitativa descritiva. Como estratégia metodológica, decidiu-se pela pesquisa-ação, sobretudo por acreditar que uma pesquisa não deve limitar-se a investigar apenas aspectos acadêmicos e burocráticos, como ocorre na maioria das pesquisas convencionais. Para coleta de dados, foram utilizados os seguintes instrumentos: a observação sistemática, a entrevista semiestruturada, o diário de campo, jogos e o registro fotográfico. Como aporte teórico na abordagem dos jogos cooperativos foi utilizado em especial os estudos de Broto (2013), Correia (2006) e Soler (2005). No tocante a educação especial inclusiva, tomamos como referência, além dos documentos oficiais publicados em território nacional e internacional, os estudos de Mantoan (2013), Sasaki (1997), Correia, Silva e Soares (2012) e Diniz (2007).

2 DESENVOLVIMENTO E APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS

A pesquisa-ação se desenvolveu conforme a proposta de Thiollent (2013) dividida em três fases: 1) fase exploratória; 2) elaboração do tema e problema da pesquisa; 3) elaboração e aplicação do plano de ação. A fase exploratória consistiu basicamente na identificação da situação-problema com suas variáveis, bem como o estudo prospectivo da viabilidade de uma intervenção por meio da pesquisa-ação. Em linhas gerais, nessa fase, verificou-se com a

responsável legal da instituição escolar (gestora/diretora) a viabilidade de realização da pesquisa. Feito esse estudo, foi assinado por ela um termo de autorização garantindo as condições para realização da pesquisa.

A segunda fase consistiu na definição do problema da pesquisa, que por sua vez, foi enquadrado em um marco teórico. Nesta mesma fase, após a definição do problema de pesquisa, foi solicitado aos responsáveis dos alunos que assinassem um termo de livre consentimento e esclarecimento. Dos 30 alunos contatados para participar da pesquisa, foram autorizados apenas 20, sendo que os outros participaram da intervenção, mas não foram considerados na análise dos resultados. Com vistas a preservar a identidade dos deles seus nomes foram alterados por nomes fictícios.

Na última fase, foi elaborado e aplicado um plano de ação com viés de caráter educativo. Este plano teve como base um programa com jogos cooperativos vivenciados por uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental matriculados em uma escola pública municipal de Salvador. Dentre estes 30 alunos, dois deles são diagnosticados com Deficiência Intelectual, fato que justificou a escolha da turma, pois o objetivo foi analisar se de fato os jogos cooperativos favorecem a inclusão de alunos com algum tipo de deficiência. Além disso, a escolha dos jogos cooperativos permitiu fazer uma análise dos padrões de interações entre as crianças com e sem deficiência, foram também aplicados com vistas a fomentar a inclusão dos alunos com deficiência nas classes regulares de ensino.

A intervenção, que teve como tema central a inclusão por meio dos jogos cooperativos, ocorreu em quatro encontros de 50 minutos. Em cada um desses encontros os alunos participaram da vivência de dois jogos eminentemente cooperativos onde foi possível verificar a forma como eles interagiam entre si e com os jogos. As intervenções ocorreram nos horários dedicados às aulas de Educação Física, e por conta das constantes chuvas que ocorreram no período da pesquisa, todas as aulas/intervenções ocorreram ora em espaços cobertos destinados ao recreio, ora na sala de aula. Segue Quadro 1 que mostra como foram organizadas metodologicamente as aulas.

A coleta de dados foi efetuada por dois instrumentos: a observação sistemática e uma entrevista semiestruturada em grupo focal. As entrevistas foram realizadas com os alunos no final de cada intervenção seguindo o seguinte roteiro: 1) a atividade feita permitiu a participação de todos os alunos? 2) houve diálogo entre os participantes? 3) foi possível ajudar o colega durante a atividade? 4) como vocês avaliaram a atividade de hoje? Para registrar as respostas dos alunos, utilizou-se um aparelho gravador de áudio, e para registrar as intervenções com os jogos cooperativos utilizou-se uma máquina fotográfica. Os registros

fotográficos foram usados com a finalidade de complementar as informações dos instrumentos de coleta de dados.

Quadro 1– Organização das aulas/intervenção.

FASES:	AÇÕES:
1º MOMENTO:	Apresentação do jogo com os objetivos a serem alcançados.
2º MOMENTO:	Esclarecimento das regras para alcançar os objetivos.
3º MOMENTO:	Organização ⁴ dos grupos de trabalho.
4º MOMENTO:	Vivência dos Jogos
5º MOMENTO:	Entrevista focal com os alunos no final das intervenções

Fonte: Elaborado pelo pesquisador

Os questionamentos presentes na entrevista tiveram como propósito não só coletar os dados relevantes para pesquisa, mas também conduzir os alunos a refletirem sobre suas atitudes na interação com o outro que lhe é diferente, e a partir daí auxiliá-los na tomada de consciência no sentido de que todos devem ter as mesmas oportunidades de aprendizagem, a despeito de sua condição física, cognitiva, sensorial ou social. Foi um movimento de ação-reflexão-ação.

A observação, por sua vez, é um procedimento que permite o exame dos fatos ou fenômenos que estão sendo estudados, sendo uma etapa imprescindível em qualquer tipo ou modalidade de pesquisa. Optou-se pela observação sistemática e participante por acreditar-se que a produção do conhecimento em uma pesquisa-ação precisa envolver todos os sujeitos da pesquisa.

Utilizou-se como instrumento de registro o diário de campo, instrumento cujo propósito foi anotar dados relevantes durante a intervenção. Nesse sentido, o diário de campo permitiu sistematizar as experiências para posteriormente serem analisadas em conjunto com os resultados das entrevistas feitas com os alunos no final de cada intervenção.

2.1 Exposição dos resultados

No primeiro dia de intervenção, a princípio, foi explicado para os alunos que as aulas seriam conduzidas conforme a estrutura metodológica de uma aula convencional de Educação

⁴ O método na divisão dos grupos, dependendo do tipo de jogo, foi o agrupamento livre, com isto buscou-se não interferir nas escolhas dos alunos. Foram feitas apenas algumas restrições relativas as especificidades de alguns jogos, como o número mínimo de participantes por grupo, por exemplo.

Física, porém, com algumas adaptações por conta da pesquisa. As adaptações seriam os registros fotográficos feitos durante as intervenções, bem como os registros de suas falas no final de cada intervenção.

Importa destacar que nesse dia surgiram algumas dificuldades na aplicação dos jogos por conta do espaço. Habitualmente as aulas ocorrem na quadra, no entanto, nesse dia chovia muito e a quadra não possui cobertura. Em virtude disso, foi utilizado um pequeno espaço coberto destinado ao recreio. Como esse espaço não oferecia condições para trabalhar com toda a turma de uma única vez, optou-se em dividir a turma em dois grupos, sendo que cada grupo vivenciou os dois jogos propostos para o dia. A ideia inicial era que todos os alunos pudessem vivenciar os dois jogos de forma coletiva, mas as condições não permitiram.

A primeira atividade chamava-se “Dança das cadeiras cooperativas”. Nessa atividade as cadeiras foram dispostas em círculo, com os acentos voltados para fora e com uma a menos do que o número de participantes. Os alunos posicionaram-se, um atrás do outro, do lado de fora do círculo de cadeiras. Quando a música tocava, todos eles se moviam na mesma direção em torno do círculo de cadeiras. Quando a música parava, todos deveriam buscar uma cadeira para se sentar. O objetivo do grupo foi fazer com que todos os participantes se sentassem nas cadeiras disponíveis. Foi permitido que várias pessoas ocupassem a mesma cadeira, desde que cada uma delas estivesse em contato com a cadeira com alguma parte de seu corpo. Toda vez que se parava a música uma cadeira era retirada.

Sobre o primeiro jogo aplicado, a princípio, eles encontraram dificuldades em compartilhar a cadeira com o colega, isso porque eles tinham como referência uma versão dessa brincadeira na qual quem não conseguisse sentar era excluído. Esse fato fez com que eles demonstrassem um comportamento de ansiedade em querer sentar primeiro que seus colegas, mas com o tempo, vendo que não havia exclusão das pessoas que não conseguissem sentar, foram assumindo um comportamento mais cooperativo, especialmente com os alunos que tinham deficiência. Nesse sentido, o que ficou em maior evidência nessa atividade foi a atitude de auxílio mútuo entre os alunos, como se observa na fala de Lavínia quando questionada como ela auxiliou seus colegas:

– “Eu ajudei Laura, Ana e Sophia porque elas sentaram em meu colo”.

Nesse sentido, Soler (2005, p.136) destaca que “quando cooperamos, algo muito interessante acontece. Percebemos como é bom poder ajudar alguém. Sempre que é posta uma atividade interdependente sentimos que em grupo vamos muito longe. Sentimos orgulhosos em pertencer a uma comunidade”.

O segundo jogo se chamava “O resgate”. Para esse jogo, foram marcadas duas linhas paralelas, separadas por certa distância. A atividade começou com todos os jogadores e todas as cadeiras atrás de uma das linhas. O objetivo do grupo era atravessar “um grande rio cheio de piranhas”, pisando somente nas cadeiras, e terminar na outra margem, juntamente com as cadeiras.

Inicialmente, eles tiveram dificuldades em compreender como iram se deslocar sendo que teriam que ficar em cima das cadeiras e não podiam descer. Mas por meio de alguns questionamentos, eles conseguiram criar algumas estratégias e deu início ao deslocamento. Todos participaram da atividade, porém alguns se envolveram mais que os outros. Além disso, não foi observada nenhuma atitude de rejeição por parte de algum aluno para com o outro, e ficou evidente que eles entenderam que o sucesso do grupo naquela atividade dependia do esforço de todos, ou seja, houve uma interdependência positiva entre os integrantes do grupo. Nesse sentido, Broto (2013, p.67) afirma que os jogos cooperativos “são jogos nos quais o esforço cooperativo é necessário para se atingir um objetivo comum e não para fins mutualmente exclusivos”.

No final, quando solicitado que avaliassem a atividade, uma parte dos alunos afirmou que estava acostumada com atividades onde quem perdesse saía, mas jogar dessa forma também era divertido. Apesar disso, Soler (2005) afirma que os jogos cooperativos estimulam um clima de alegria e descontração. Broto (2013), por sua vez, afirma que os jogos cooperativos:

São estruturados para diminuir a pressão para competir e a necessidade de comportamentos destrutivos. Visam a promover a interação e a participação de todos e a deixar aflorar a espontaneidade e a alegria de jogar. (BROTO,2013,p.68)

O primeiro jogo aplicado no segundo dia foi “Passando o bambolê”. Nessa atividade, a turma se dividiu em grupos de cerca de seis alunos. Os integrantes de cada grupo deram as mãos, formando um círculo. Colocou-se, então, um bambolê sobre as mãos unidas de dois integrantes de cada grupo. O objetivo do jogo foi fazer passar o bambolê por todo o círculo de alunos sem que soltem as mãos em momento algum e sem deixar o bambolê tocar no chão.

Foi possível observar em diversas situações um constante diálogo entre os alunos sobre os desafios impostos pelo jogo, especialmente quando um dos alunos demonstravam dificuldades na execução da tarefa, entre estes estavam os dois alunos com deficiência. Embora sua deficiência seja intelectual, ambas apresentam um leve comprometimento motor. Diante desse fato, quando questionados se houve diálogo entre os participantes e em que circunstância, João, Rai e Faustino respectivamente responderam:

- “Precisei conversar com meu colega para ensinar como ele deveria passar o bambolê de forma correta”.
- “Eu estava toda hora: mergulha João, mergulha João!”
- “Eu conversei com Paulo para ajudar ele a passar para o bambolê porque ele não estava conseguindo”.

A fala destes alunos chamou a atenção pelo fato de que em outras circunstâncias de aula os alunos “mais habilidosos” tinham por costume chamar os “menos habilidosos” de nomes pejorativos e depreciativos como “burro”, isso quando estes não conseguiam executar uma tarefa. A forma como eles auxiliaram seus colegas menos hábeis demonstrou uma mudança de atitude, promovida, possivelmente, pela forma cooperativa de jogar. Soler (2005), Moreira (2006) e Broto (2013) apontam em seus estudos que os jogos cooperativos diminuem as chances de experiências negativas durante as aulas.

O segundo jogo proposto desse dia foi “A travessia”. Nesse jogo, os alunos foram divididos em grupos de cinco, cada grupo com dois bambolês. O objetivo do jogo foi colocar os bambolês de maneira que percorressem uma distância determinada pelo mediador, sem colocar os pés no chão.

No começo, foi difícil para eles se manterem em um pequeno espaço dentro do bambolê. O momento em que mais houve interação entre eles foi quando tiveram que decidir quem sairia do arco primeiro para passar para o outro arco. Resolvido esse conflito, eles utilizaram como estratégia abraçar-se para que ninguém saísse do espaço. Caso isso ocorresse, eles teriam que retornar ao ponto inicial. A despeito dos desafios impostos pelos jogos cooperativos, Broto (2013, p.67) argumenta que “joga-se para superar desafios e não para derrotar os outros; joga-se por se gostar do jogo, pelo prazer de jogar”.

Ademais, o destaque dessa atividade fica por conta também de um dos valores humanos essenciais para fomentar a inclusão: a solidariedade. Quando questionados se eles em algum momento da atividade tiveram que auxiliar seus colegas, Guilherme, Rai, Faustino, Fábio e Laura respectivamente responderam:

- “Eu puxei Ana e puxei Fábio para eles não caírem fora do bambolê”.
- “Tive que segurar Ana para que ela não caísse”.
- “Tive que segurar meus amigos para eles não caírem”.

Verifica-se nestas falas que as situações proporcionadas pelo jogo favoreceram o desenvolvimento de atitudes positivas para com os colegas. Nesse sentido, Broto (2013, p.67) afirma que “jogando cooperativamente temos a chance de considerar o outro como um

parceiro, um solidário, em vez de tê-lo como adversário, operando interesses mútuos e priorizando a integridade de todos.” Atitudes de solidariedade e de generosidade são fundamentais para uma convivência em grupo.

No final, quando questionados no tocante a avaliação que faziam da aula, Rai, Lavínia, Catarina, Adriele e Álisson, respectivamente responderam:

- “Foi massa porque foi cooperativa”.
- “Achei a atividade boa porque quando alguém erra não sai”.
- “Achei a atividade boa porque ninguém sai”.
- “Gostei da atividade porque era divertida”.
- “A atividade foi boa porque ajudei meus colegas”.

A avaliação positiva dos alunos em relação aos jogos cooperativos foi por conta de uma das principais características deste modelo jogo, isto é, a não exclusão. Soler (2005) descreve que os jogos cooperativos possuem diversas características libertadoras, que são muito coerentes com o trabalho coletivo, dentre estas eles libertam da eliminação. Segundo ele “o esboço do jogo cooperativo busca a integração de todos” (p.139). Isso faz com que os jogos cooperativos se aproximem das propostas inclusivas.

Há de se destacar, ainda, que os jogos vivenciados nesse dia motivaram a participação inclusive daqueles que não mostravam muito interesse nas aulas práticas de Educação Física. Tais alunos sempre são um desafio para os professores, visto que eles se julgam incapazes, conseqüentemente desenvolvem um sentimento de impotência e humilhação que os leva a aceitar sua condição e abandonam qualquer tentativa de aprendizado. Essas crianças, em sua maioria, são os que ainda não conseguiram alcançar determinada habilidade motora, os que estão em situação de sobrepeso, as meninas, e os que apresentam algum tipo de déficit sensorial, motor ou cognitivo.

Observou-se essa realidade sendo modificada na medida em que os alunos começaram a demonstrar interesse em participar dos jogos, e sem nenhum tipo de resistência ou discriminação por parte dos outros alunos, eles foram aceitos e acolhidos nos grupos. Broto (2013, p.68-69) descreve algumas características dos jogos cooperativos que em possivelmente proporcionou o interesse e a inclusão destes alunos, são elas: “todos se envolvem independentemente de vitória”, “aprende-se a compartilhar e a confiar”, e “desenvolvem a autoconfiança porque todos são bem aceitos”.

No terceiro dia, para realização do primeiro jogo, eles foram divididos em grupos de 5, sendo que cada grupo recebeu um arco. Os alunos então deveriam apoiar os bambolês sobre

seus pés, sem tocar no chão, e deveriam passar os braços sobre os ombros dos colegas. O desafio foi levantar o bambolê até o pescoço, sem tocá-lo com as mãos.

Inicialmente, os alunos não se deram conta que para cumprir o objetivo do jogo eles tinham que auxiliar um ao outro, portanto, precisariam dialogar e montar uma estratégia. Foram diversas tentativas que acabaram sem o resultado esperado, isso porque eles ainda estavam jogando de forma individual. Essa situação muda quando em um determinado grupo um aluno resolve parar a atividade e planejar como deveriam proceder para cumprir o que tinha sido proposto pelo jogo. Mesmo enfrentando dificuldades, o grupo conseguiu realizar a atividade e passaram a auxiliar os outros grupos. No entanto, nem todos conseguiram e mostraram-se desmotivados para prosseguir.

Nessa sequência, houve então uma pequena parada na aula para reflexão sobre o motivo que os levou a abandonar a atividade. Em linhas gerais, eles relataram que o jogo era muito difícil. Diante dessa situação, foi proposta uma discussão sobre a questão do erro e das frustrações. Foi-lhes mostrado que o erro pode ser uma possibilidade de continuar explorando e experimentando, por isso, os erros não devem ser considerados como fracasso ou vergonha. Procurou-se, nesse caso, deixar claro para os alunos que o mais importante às vezes não é o resultado de uma ação, mas as aprendizagens que podem ser construídas nesse processo.

Outro ponto a ser destacado, foram as atitudes de auxílio que foram significativas e proporcionou experiências positivas, promovendo relações empáticas, cordiais e construtivas entre os participantes. Nesse sentido, segue a fala de dois alunos, Alisson e Laura, relatando em que contexto foi possível ajudar aos colegas:

- “Houve diálogo quando eu não estava conseguindo e João mandou eu pôr o pé por baixo do bambolê”.
- “Teve diálogo quando eu fui ajudada a colocar o bambolê no joelho para passar”.

Fazendo uma análise geral, a atividade proposta neste dia mostrou-se inclusiva, pois todos conseguiram se envolver de forma ativa e não houve nenhum tipo de impedimento que limitasse a participação dos alunos, inclusive aqueles com deficiência. Em vista disso, Soler (2005, p.139) declara que “na experiência cooperativa, o que se almeja é trabalhar com as pessoas no sentido de procurar sempre ampliar a participação e a integração delas nos processos em curso”.

A segunda atividade foi a “Pulando todos juntos”. Foi proposto ao grupo de seis alunos a tarefa de dar no mínimo três pulos seguidos dentro da corda. Inicialmente, foi proposto começar com duas pessoas e tentar incluir a turma inteira na corda, mas ir incluindo

um aluno de cada vez. Para que um determinado número de alunos pulando corda fosse válido, eles deveriam sempre dar no mínimo três pulos consecutivos.

Esse jogo precisou ser adaptado por conta de duas alunas com deficiência e alguns alunos que ainda não tinham alcançado a habilidade de pular a corda em movimento. Nesse caso, o desafio para elas foi realizar um salto simples com a corda parada. Feito essa adaptação, a atividade tornou-se mais inclusiva e todos puderam participar.

No último dia foram realizados dois jogos em sala com auxílio de músicas infantis. No primeiro jogo, eles foram organizados em um círculo, onde deveriam passar uma bexiga entre todos os participantes enquanto uma música era tocada. Quando essa música parasse o aluno que estivesse com a bola na mão deveria retirar um desafio em uma caixa e executar. Foram tomados cuidados com os desafios para não expor os alunos a situações vexatórias, portanto, foram escolhidas atitudes afetivas como dar abraços, cumprimentos, entre outros.

O segundo jogo foi “Não deixe a bola cair”. O jogo se desenvolveu da seguinte forma: uma bexiga foi jogada para o alto dentro de um círculo e foi chamado o nome de um aluno para tocá-la novamente para o alto. Ao tocar a bola, esse aluno volta para o círculo e chama outro colega para dar continuidade ao jogo. Repete-se até que todos toquem a bola, mas sem deixá-la cair.

Durante a realização dos dois jogos o que ficou mais em evidência foi o envolvimento dos alunos na atividade. Existia um clima que favorecia a aprendizagem e os conflitos foram mínimos. As situações de ridicularização de um aluno perante o grupo não foram constatadas e na interação entre eles observaram-se atitudes de cooperação com os menos hábeis.

No final da intervenção, em especial na última pergunta, onde avaliam a participação deles nos jogos, ficou notório que a não exclusão, ou seja, o fato de perder e não ter que sair da atividade, tornou o jogo mais interessante para eles, como se observou nas falas de Ronaldo, Paulo, Fábio e Catarina:

- “Achei legal porque a pessoa não sai e era cooperativa”.
- “Acho a atividade cooperativa melhor porque as pessoas não ficam sem brincar”.
- “Achei a atividade boa porque ninguém sai”.
- “Eu prefiro as atividades que não tem exclusão porque ninguém sai”.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pretendeu-se com essa pesquisa compreender como os jogos cooperativos podem contribuir para inclusão dos alunos com deficiência nas aulas de Educação Física. Os

resultados parciais permitem afirmar que os jogos cooperativos possibilitam a participação mais efetiva dos alunos com deficiência quando comparado aos jogos eminentemente competitivos. Nesse caso, revelou-se como uma possibilidade de conteúdo escolar que atende aos princípios da educação inclusiva.

Além disso, favoreceu também a inclusão de alunos que antes se recusavam a participar das aulas de Educação Física por julgarem-se incapazes, seja pela falta de alguma habilidade motora exigida nas práticas corporais, ou por estarem em condição de sobrepeso. Tais alunos mostraram-se motivados a participar das aulas, o que antes não acontecia quando o foco das atividades estava na competição e no desempenho individual.

Os jogos cooperativos foram importantes também ao estabelecer um contexto no qual todos tinham algo a contribuir. As posições de lideranças eram compartilhadas, onde quase todos assumiam essa posição em algum momento da atividade. Promoveu condutas de apoio mútuo e um elevado grau de participação entre os alunos. Propiciou situações que permitiram trabalhar valores sociais como a solidariedade, a empatia, a cooperação, o companheirismo e o diálogo. Tais valores são essenciais para uma proposta de educação inclusiva. Além disso, reduziu quase a zero as ocorrências de agressões verbais.

Na concepção dos alunos, os jogos cooperativos foram bem avaliados, sobretudo por permitir uma participação mais plena pelo fato de não excluir e, segundo eles, por serem mais divertidos. Nessa perspectiva, diversas pesquisas hoje postulam que o ponto chave de uma aprendizagem significativa é partir das zonas de interesses dos alunos.

Retomando o problema proposto da pesquisa: como a utilização dos jogos cooperativos contribui para inclusão de alunos com deficiência nas aulas de Educação Física em uma escola municipal de Salvador? Afirma-se que os jogos cooperativos contribuem para inclusão dos alunos com deficiência, pois retira o foco do resultado e valoriza o processo, estimula a participação de todos, contribui no desenvolvimento de atitudes inclusivas como o respeito, a solidariedade e promove maior auxílio às pessoas menos hábeis em determinadas habilidades.

REFERÊNCIAS

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 4. ed. São Paulo: Palas Athenas, 2013.

CORREIA, Marcos Miranda. **Trabalhando com jogos cooperativos**. 4. ed. Campinas: Papyrus, 2006.

CORREIA, Patrícia Carla da Hora; SILVA, Helena Maria da; SOARES, Vanuza de Jesus Sá. O Percurso da Educação Inclusiva. In: **Módulo do Curso Formação de Professores na Área da Deficiência Visual**. Salvador: UNEB, 2012. p. 09-11.

DINIZ, Débora. **O que é deficiência**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: O que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

SASSAKI, Romeu Kazum. **Inclusão: Construindo uma sociedade para todos**. 8. ed. Rio de Janeiro: WVA, 2010.

SOLER, Reinaldo. **Educação Física inclusiva na escola: em busca de uma escola plural**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.