

# PRÁTICAS EXITOSAS E INOVADORAS EM PESQUISA

TRABALHOS PREMIADOS NA XVII  
SEMANA CIENTÍFICA UNIFSA

**SEC 2018**



CENTRO UNIVERSITÁRIO  
SANTO ACOSTINHO



CENTRO UNIVERSITÁRIO SANTO AGOSTINHO – UNIFSA  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO  
NÚCLEO DE APOIO PEDAGÓGICO – NUAPE

**Centro Universitário Santo Agostinho - UNIFSA**  
**Publicado por UNIFSA em associação com Lestu Publishing Company**  
**Design Gráfico, Editoração e Organização:** Ana Kelma Cunha Gallas  
**Preparação de originais:** Edson Rodrigues Cavalcante  
**TI publicações OMP Books:** Eliezyo Silva  
**Lestu Publishing Company:** editora@lestu.org



Este título possui uma licença *Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives* 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).

A íntegra dessa licença pode ser acessada:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.pt>

© 2018 UNIFSA/LESTU

Todos os capítulos deste livro foram submetidos, aprovados e apresentados na XVI Semana Científica - 2018, sendo selecionados como os melhores trabalhos apresentados em Grupos Temáticos do evento.

FICHA CATALOGRÁFICA  
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

---

U58 GALLAS, Ana Kelma Cunha.

Práticas exitosas e inovadoras em pesquisa: trabalhos premiados na XVI Semana Científica do UNIFSA – SEC 2018 | Centro Universitário Santo Agostinho / Ana Kelma Cunha Gallas (Org.). Teresina: UNIFSA, 2018/ São Paulo: Lestu, 2018.

312 p. *online*.

ISBN: 978-65-996314-0-5

DOI: 10.51205/lestu.978-65-996314-0-5

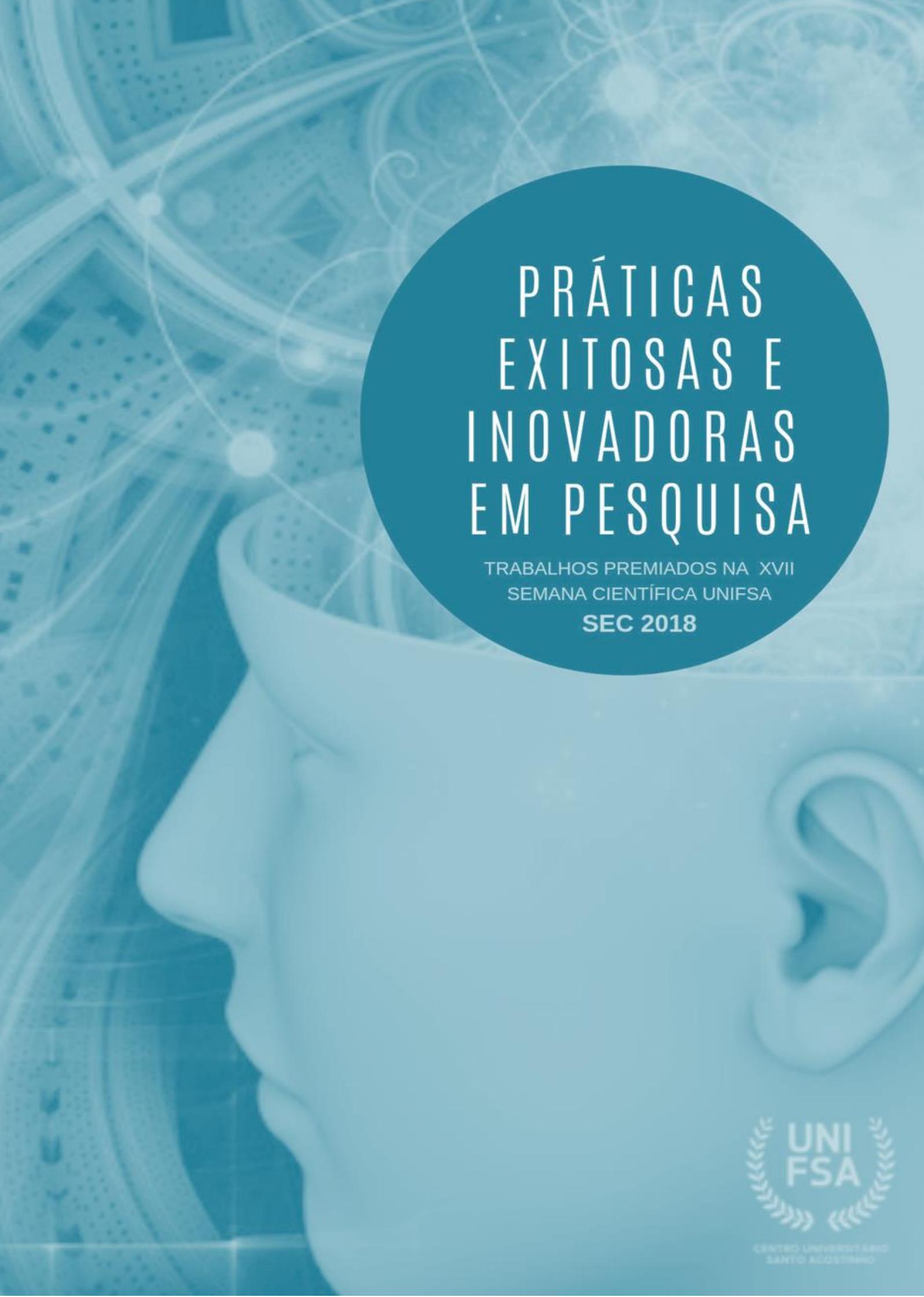
Disponível em: <https://lestu.org/books/>

1. Semana Científica. 2. Pesquisa. 3. Inovação. 4. Sustentabilidade. 5. Ciência.

I. GALLAS, A. K. C. (Org.). II. Título. III. UNIFSA. IV. SEC 2018

CDD: 904.

---



# PRÁTICAS EXITOSAS E INOVADORAS EM PESQUISA

TRABALHOS PREMIADOS NA XVII  
SEMANA CIENTÍFICA UNIFSA  
**SEC 2018**



CENTRO UNIVERSITÁRIO  
SANTO AGOSTINHO



# 10

## EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESTEIRA DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA: OS JOGOS COOPERATIVOS COMO PROPOSTA PARA A INCLUSÃO DE CRIANÇAS COM DÉFICIT INTELECTUAL NAS AULAS<sup>1</sup>

Maria Clara da Costa Alves<sup>2</sup>  
Geovana Torres da Silva<sup>3</sup>  
Mesaque Silva Correia<sup>4</sup>



### RESUMO

Este trabalho objetivou 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 qualitativo do tipo pesquisa-ação. A coleta e análise dos dados decorreram em três fases, uma preparatória e duas principais. Durante a aplicação e problematização dos jogos, ficou clara a participação do aluno com déficit de inteligência nas aulas tanto práticas como teóricas. Concluímos que os jogos cooperativos são eficazes para inclusão do aluno com déficit de inteligência nas aulas de Educação Física, desde que se estruture de um processo educativo em que todos possam se manifestar livremente e respeitar o outro, tanto em suas potencialidades como em suas limitações.

**Palavras-chaves:** Educação Física Escolar; Práticas inclusivas; Necessidades Educativas Especiais.

### INTRODUÇÃO

Para entendermos o déficit intelectual, temos o conceito da *American Association* (2002) que diz que a deficiência mental (déficit intelectual) é considerada condição

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na XVI Semana Científica do Centro Universitário Santo Agostinho – SEC 2018, evento realizado em Teresina, de 29 de setembro a 5 de outubro de 2018.

<sup>2</sup> Graduanda em Educação Física da Universidade Federal do Piauí. claracosta409@gmail.com  
Mestre e Doutor em Educação Física pela Universidade São Judas Tadeus – USJT; Docente da Universidade Federal do Piauí – UFPI. mesaquecorreia@bol.com.br

<sup>3</sup> Graduanda em Educação Física da Universidade Federal do Piauí. geovanatorres01@gmail.com

<sup>4</sup> Mestre e Doutor em Educação Física pela Universidade São Judas Tadeus – USJT; Docente da Universidade Federal do Piauí – UFPI. mesaquecorreia@bol.com.br

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. Assim sendo, é importante citarmos os tipos em que esta deficiência está dividida.

Partindo dessa linha de pensamento, buscaremos informações sobre jogos cooperativos, suas definições e possíveis benefícios para aulas de Educação Física e para a criança com déficit intelectual, quais seus possíveis benefícios para a inclusão e melhoramento no aspecto social e afetivo dessa criança. De acordo com Brotto (1999) os jogos cooperativos são um processo de interação social, cujos objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos para todos. Para 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 a meta coletiva prevalecerá sobre a meta individual. Diante dessa premissa o referido estudo teve como objetivo verificar de que forma os jogos cooperativos podem contribuir para a inclusão da criança com déficit intelectual nas aulas de Educação Física.

## **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”. Para garantir a rigorosidade do método, a coleta e análise dos dados o acadêmico pesquisador possibilitou inúmeras vivências de jogos cooperativos na tentativa e verificar sua eficácia para inclusão do aluno déficit intelectual nas aulas de Educação Física.

## **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, ampliando seus horizontes e a 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 - 17)**.

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 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 resgatá-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 salvá-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 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. 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.

### 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 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.

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 edifiquem momentos verdadeiramente inclusivos,

ricos de aprendizagem que refletem a mais pura sabedoria manifestada pelas relações humanas.

## REFERENCIAS

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)*.

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

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

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

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 07/09/2018.

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

