JOGOS COOPERATIVOS COMO SUBSÍDIO PARA POSSIBILITAR A AUTOESTIMA DOS ALUNOS COM NECESSIDADES ESPECIAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Alyson Barbosa da Costa e Lorran Gomes Bradoff[1]
Rivani Lopes Negreiros [2]

Resumo

Vive-se hoje em uma sociedade competitiva, em que os valores de cooperação, solidariedade e união precisam ser cada vez mais compartilhados e transmitidos por todos, principalmente no ambiente escolar. Este trabalho se justifica por ser o jogo cooperativo considerado como um dos jogos mais inclusivos e participativos para os alunos, promovendo a autoestima, formando o indivíduo integralmente não apenas no seu âmbito escolar, mas em sua vida. Tem-se como objetivo geral abordar os aspectos da inclusão dos alunos com necessidades especiais na educação básica por meio dos jogos cooperativos contribuindo com a elevação da autoestima e como objetivos específicos: discorrer sobre os jogos cooperativos; relatar as possibilidades de diálogo com o trabalho cooperativo dentro da inclusão; identificar os jogos cooperativos na ajuda da autoestima superando dificuldades. A metodologia utilizada foi uma análise literária de artigos, revistas, sites, livros de renomados estudiosos do tema como Kishimoto (2011), Soler (2012), Brotto (2012), Ferreira (2010), dentre outros. Considerou-se uma pesquisa qualitativa, uma vez que não utilizou-se estatística, pesos ,medidas que determinam quantidade. Quanto aos fins, pode-se considerar que foi explicativa: que conforme VERGARA (2007) tem como principal objetivo tornar as ações estudadas em dados de fácil compreensão, justificando e explicando os seus principais motivos. Os resultados evidenciaram a importância dos jogos cooperativos como estratégia no trabalho do professor de Educação Física na inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais promovendo a autoestima e estimulando uma aprendizagem prazerosa.

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

---

[1] Alunos do 6º período do Curso de Educação Física da Faculdade de Educação e Educação e Estudos Sociais de Teófilo Otoni. e-mail: : alyson_ity@hotmail.com - tnnegra@gmail.com

[2] Licenciada em História, Ciências Sociais e Direito. Msc. Em Ciências da Educação. Professora na Faculdade Presidente Antônio Carlos – Teófilo Otoni – rivainegreiros@bol.com.br

Cooperative Games as Subsidy to enable the self-esteem of children with special needs in the Basic Education

Alyson Barbosa da Costa e Lorran Gomes Bradoff[2]

Rivani Lopes Negreiros

Abstract

We live in a competitive society, on which the values of cooperation, solidarity and unity must be each time more transmitted and shared by all, mainly in the school environment. This work is justified for being one of the most inclusive and participatory games for students, promoting the self-esteem, integrally forming the individual not only on their school environment, but in their lives. The general objective is to approach the aspects of the inclusion of children with special needs on basic education through the cooperation games contributing with the elevation of self-esteem as in specific objectives: discourse about the cooperative games; describe the possibilities of dialogue with the cooperative work into inclusion; identify the cooperative games as in a way to help the self-esteem overcoming difficulties. The methodology used was a literary analysis from articles, magazines, website, and books from renowned scholars of the theme as Kishimoto (2011), Soler (2012), Brotto (2012), Ferreira (2010), among others. A qualitative research was considered since no statistics, weights, and measures that determine quantity were used. As in the means, it can be considered explanatory, according to VERGARA (2007) it aims to make the studied actions become an easy way of understanding, justifying and explaining its main reasons. The results showed the importance of cooperative games as strategy in the physical educational teacher`s work in the inclusion of especial educational needs students promoting self-esteem and stimulating a pleasant learning.

Key-words: Cooperative games. Physical educational teacher. Self esteem. Inclusion

1 INTRODUÇÃO

[2] Alunos do 6º período do Curso de Educação Física da Faculdade de Educação e Educação e Estudos Sociais de Teófilo Otoni. e-mail: : alyson_ity@hotmail.com - tnnegra@gmail.com

[2] Licenciada em História, Ciências Sociais e Direito. Msc. Em Ciências da Educação. Professora na Faculdade Presidente Antônio Carlos – Teófilo Otoni – rivainegreiros@bol.com.br

Vive-se hoje em uma sociedade competitiva, em que os valores de cooperação, solidariedade e união precisam ser cada vez mais compartilhados e transmitidos por todos, principalmente no ambiente escolar. A escola no desenvolvimento de sua função social e de formação cidadã deve favorecer um clima que exercite práticas democráticas, inclusivas e que contemple a diversidade, assim é fundamental compreender formas que envolvam atividades coletivas. Por ser o jogo cooperativo considerado como um dos jogos mais inclusivos e participativos para os alunos, promovendo a autoestima, formando o indivíduo integralmente não apenas no seu âmbito escolar, mas em sua vida, gerando uma cultura de paz e cidadania fez-se necessário o desenvolvimento desta pesquisa.

O objetivo geral consistiu em abordar os aspectos da inclusão dos alunos com necessidades especiais na educação básica por meio dos jogos cooperativos contribuindo com a elevação da autoestima e como objetivos específicos: discorrer sobre os jogos cooperativos; relatar as possibilidades de diálogo com o trabalho cooperativo dentro da inclusão; identificar os jogos cooperativos na ajuda da autoestima superando dificuldades.

Para tanto, levantou-se a seguinte pergunta: como os jogos cooperativos nas aulas de educação física poderão contribuir com a autoestima dos alunos com necessidades especiais na educação básica?

O trabalho foi construído a partir de conceitos de Jogos Cooperativos, assim como sua associação às possibilidades de promover o respeito e a valorização pelo diferente o que consequentemente contribui com a socialização e inclusão dos alunos. Refletiu-se, neste contexto, os jogos cooperativos como instrumento que favorece atitudes essenciais para o exercício da convivência.

Discutiu-se também sobre a influência dos jogos cooperativos na ajuda da autoestima e a superação de desafios.

Por fim fez-se uma análise dos jogos e suas possibilidades de diálogo com a categoria trabalho colaborativo dentro da inclusão.

A metodologia utilizada foi uma análise literária de artigos, revistas, sites, livros grandes estudiosos do tema como Kishimoto (2011), Soler (2012), Brotto

(2012), Ferreira (2010), dentre outros. Considerou-se uma pesquisa qualitativa, uma vez que não utilizou-se estatística, peso, medidas que determinam quantidade. Quanto aos fins, pode-se considerar que foi explicativa: que conforme VERGARA (2007) tem como principal objetivo tornar as ações estudadas em dados de fácil compreensão, justificando e explicando os seus principais motivos e a fim de obter maiores esclarecimentos sobre o tema utilizando os seguintes descritores: Jogos Cooperativos. Educação Física. Autoestima. Inclusão

2 Jogos Cooperativos

De acordo com Soler (2012), os jogos cooperativos têm uma prática re-educativa, capaz de modificar nosso condicionamento competitivo em alternativas cooperativas para conviver em grupo. A cooperação é um assunto que está em evidência na atualidade, assim tornou-se inevitável que as pessoas busquem meios, propostas, que vão ao encontro de mudanças que fortaleçam experiências e práticas voltadas para a cooperação.

Esse tipo de jogo é um instrumento que com práticas orientadas tem a pretensão de colaborar, com uma transformação efetiva das pessoas e consequentemente da sociedade. Ainda segundo SOLER, (2012) a transformação só é possível quando a pessoa acredita ser necessário mudar e sempre num processo dinâmico de dentro para fora, pois sendo assim será construída e significativa.

Sabe-se também que esta transformação deve ser gradual, mas necessita ser iniciada de alguma forma, essa é apenas uma, que somada a outras investidas, nos dará, ao final, o poder de sonhar com um mundo mais justo e igualitário.

Para Brotto (2012), a cooperação é um processo de interação social, cujos objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos para todos.

Este autor introduziu no Brasil os jogos cooperativos e criou junto com Gisela Sartori Franco, sua esposa em 1992, o Projeto cooperação – comunidade de serviços, dedicada à difusão dos jogos cooperativos e da ética da cooperação, por meio de oficinas, palestras, eventos, publicações e

produção de materiais didáticos, tendo publicado em 1995, um livro que é o pioneiro na história dos jogos cooperativos no Brasil, “jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar”. Assim, segundo Brotto, 2012, p. 47:

> Jogos cooperativos são dinâmicas de grupo que tem 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.

Conforme Kishimoto (2011), o jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil. A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típico do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou espaço definitivo na educação infantil.

Para Soler (2012), a palavra chave para que se possa cooperar é confiar, ou seja, fiar juntos, já que a confiança é a matéria prima da cooperação. Durante os jogos cooperativos pode-se perceber com maior clareza, a beleza do jogo e explorar sem medo nem receio de ser excluído.

Assim, no jogo cooperativo, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, um solidário, e não mais como o temível adversário. A pessoa quando joga aprende a se colocar no lugar do outro, priorizando sempre os interesses coletivos. A condução desse processo educativo exige a adoção de práticas orientadas criticamente para a completa ressignificação da capacidade de pensar, agir e sentir com a finalidade de elevar o potencial da colaboração e da inclusão.

De acordo com Brotto (2012), os jogos cooperativos favorecem algumas atitudes essenciais para o exercício da convivência: evitam situações de exclusão; diminuem as chances de experiências negativas; favorecem o desenvolvimento das habilidades motoras e capacidades físicas (universo psicomotor) de forma prazerosa; estimula um clima de alegria e

descontração; promove o respeito e a valorização pelo diferente; ensina para além das regras e estruturas do jogo.

Para o autor a melhor premiação é a alegria. A melhor forma de premiar, quando o assunto é cooperação é mostrar como a alegria, o trabalho mútuo e a descontração transborda o ambiente, e que todos fazem parte disso.

Portanto, arremata Soler (2012): os educadores conscientes devem sempre caminhar rumo à inclusão, sem, contudo deixar de reconhecer que cada ser é um indivíduo com possibilidades e limitações e, portanto, deve-se oferecer oportunidades iguais a todos sem discriminação, para que eles possam sentir como peça fundamental dentro do grupo, como sujeito do processo.

Nesse sentido, o ato de cooperar dentro de uma modalidade esportiva é visto como uma ação que realça valores indispensáveis para o fortalecimento do respeito ao outro, da promoção do bem comum e da elevação da dignidade humana, que compreende a essência da pessoa para viver e conviver com seus pares.

2.1 Os jogos cooperativos na ajuda da autoestima: superando desafios

Conforme Ferreira (2010), a autoestima é formada pela imagem que cada pessoa tem de si mesma (autoimagem), somada ao autoconceito desenvolvido a partir de incentivos e informações que recebe de seu meio social.

Para Mendes *et al* (2009) citado nos estudos de Correia (2013), dotado de um grande potencial para contribuir na formação integral dos alunos, os jogos cooperativos foram criados para promover a autoestima e incentivar uma melhor convivência social, valorizando os trabalhos em equipe e unindo pessoas para um objetivo comum.

Conviver com a diferença é importante, pois faz com que as pessoas percebam que, apesar das diferenças, todos são importantes no grande jogo da vida (FERREIRA, 2010).

A superação de desafios, resgatar valores, resolução de problemas de forma coletiva, reconhecer a importância do outro, melhorar a autoestima e

autoconfiança são alguns dos fatores de contribuições desses jogos para seus praticantes (SILVA, *et al* 2012 *apud* Correia, 2013).

De acordo com Almeida (2003) citado por Correia (2013), o jogo cooperativo é um conjunto de experiências lúdicas que possibilitam todos os envolvidos de avaliar, compartilhar, refletir sobre nossa relação com nós mesmos e com os outros. A ideia básica da proposta pelo jogo cooperativo é de permitir uma mudança de sentimentos e de entrarmos em contato íntimo com as nossas emoções para potencializar as habilidades humanas básicas como: o amor, a alegria, a criatividade, a confiança, o respeito, a responsabilidade, a liberdade, a autonomia, a paciência, a humildade, etc.

Para Vieira (2013), a pedagogia dos jogos cooperativos é apoiada nessas três dimensões de ensino-aprendizagem: vivência (incentivando inclusão de todos); reflexão (incentivar as pessoas a refletir sobre as possibilidades de modificar o jogo, para melhorar a aprendizagem de todos); transformação (ajuda a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso). Assim, pode-se dizer que o processo do jogo cooperativo é dividido em: ação, reflexão e ação melhorada.

Em relação aos jogos e brincadeiras a principal aplicação desses fatores diz respeitos às atividades colaborativas. Conforme Darido e Rangel (2011), dentro de uma perspectiva de educação, de Educação Física e de jogos e brincadeiras, seria fundamental considerar os procedimentos, fatos, conceitos, atitudes e os valores, como dimensões dos conteúdos, todos no mesmo nível de importância.

Para Kishimoto (2011), os jogos e brincadeiras são a construção do conhecimento e as crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, ficam mais motivadas a superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante os jogos e brincadeiras, ficam também mais ativas mentalmente.

Por serem os jogos cooperativos um conteúdo nas aulas de educação física, os alunos terão a possibilidade de uma consciência grupal onde visa uma cooperação para o sucesso de todos. Assim, para Monteiro (2007) citado nos estudos de Correia (2013), os professores de educação física podem transformar a visão de jogo. A competição tem grande aceitação devido aos valores sociais, mas com a difusão de novos valores e formas mais interativas

de participação, os jogos cooperativos poderão obter maior reconhecimento e aceitação.

Portanto, ressalta-se que a atividade lúdica juntamente com a colaboração é peça fundamental na inclusão de alunos com necessidades educativas especiais e para a promoção do aprendizado e da educação, pois, passam a formar ideias como: respeito mútuo, espírito de companheirismo e senso de organização.

Com isso, Soler (2012) arremata: pode-se e deve-se estimular a autoestima dos alunos sempre que possível, pois esta é a grande missão do educador, o sucesso dos alunos depende e está intimamente ligado a uma autoestima saudável.

A autoestima fortalece a criança, dá energia e motivação, inspira-a a obter resultados e permite sentir prazer, buscar desafios, desejar o crescimento pessoal, persistir diante das dificuldades e sentir satisfação diante das realizações (SOLER, 2012).

Com isso, arremata-se que, a autoestima estando intimamente ligada à aprendizagem e o professor sendo o mediador dessa aprendizagem, torna-se necessário desenvolver uma pedagogia de cooperação criando processos facilitadores de participação e inclusão, colaborando assim, para a construção de um mundo melhor para todos, sem exceções.

2.2 Os jogos e suas possibilidades de diálogo com a categoria trabalho colaborativo dentro da inclusão

A Declaração de Salamanca (1994) proclama que aqueles com necessidades educacionais especiais devem ter acesso à escola regular, e a escola deve criar mecanismos para acomodá-los dentro de uma pedagogia centrada na criança, capaz de satisfazer a tais necessidades. Apregoa ainda que escolas regulares que possuam tal orientação inclusiva organizem meios mais eficazes de combater atitudes discriminatórias, criando-se comunidades acolhedoras, construindo uma sociedade inclusiva e alcançando educação para todos.

Em observância à declaração acima e à Lei de Diretrizes e Bases/1996 (LDB) é indispensável um novo olhar sobre a educação no sentido inclusivo e de respeito à diversidade.

> A educação escola preferencialmente deve ser oferecida na rede regular de ensino, para todos os alunos deficientes.
> §1º Haverá, quando necessário, serviços de apoio especializado, na escola regular, para atender às peculiaridades da clientela da educação especial.

Compete à escola, local de excelência de sistematização do conhecimento produzido pela humanidade, de promoção dos direitos humanos, que esteja à frente na busca de métodos que norteie práticas de solidariedade e de intermédio na promoção da autonomia e da inserção de todos os alunos como sujeitos no processo de aprendizagem.

Assim, depara-se, atualmente, com um sistema educacional com nova proposta de ensino aprendizagem, que prioriza a diversidade e a inclusão. É nesse contexto que pessoas com necessidades especiais têm sido inseridas nas escolas regulares.

Portanto, conforme Ferreira (2010), este novo paradigma requer conhecimentos, técnicas, ideias que alcancem todos os alunos, independentemente de condições físicas e intelectuais.

Para Soler (2012) falar de inclusão é uma tarefa árdua e difícil, pois apesar de ter chegado o momento da não-exclusão, da acolhida sincera, do afeto e do amor, as iniciativas ainda se mostram muito tímidas, uma vez que se tem a percepção do que é preciso, mas não tem a ação.

Baseado nesta afirmativa, Ferreira (2010) conclui que a Educação Física, como ferramenta educacional de integração e cooperação, pode ser adaptada a fim de atender a todos os educandos; proporcionando atividades físicas, recreativas e psicomotoras que desenvolvam habilidades e que valorizam as potencialidades individuais, numa constante reconstrução e reorganização de capacidades.

A Educação Física referendada nos Parâmetros Curriculares Nacionais vem resgatar a “educação física para todos”, principalmente no que se refere aos alunos que apresentam necessidades especiais, permanentes ou não (BRASIL, 1998).

No referido PCN informa ainda, quanto às questões de adaptação que: garantidas às condições de segurança, o professor pode fazer adaptações, criar situações de modo a possibilitar a participação dos alunos especiais. Uma criança na cadeira de rodas pode participar de uma corrida se for empurrada por outra e, mesmo que não desenvolva os músculos ou aumente a capacidade cardiovascular, estará sentindo as emoções de uma corrida. [...] A aula não precisa se estruturar em função desses alunos, mas o professor pode ser flexível, fazendo as adequações necessárias (BRASIL, 1998, p. 40).

Nesse sentido, conforme Ferreira (2010), o profissional de Educação Física enfrenta muitos desafios, pois lhe é cobrada uma nova postura frente à classe. Porém, com uma atividade programada pode gerar novas oportunidades de sucesso, não só na Educação Física, como nas demais disciplinas que congregam o direito de todos à educação.

Nesse caso, em relação aos jogos e brincadeiras devem ser trabalhados nas relações de cooperação, em que há troca de informações, de ideias e de parcerias incluindo os portadores de necessidades especiais.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio dos estudos pode-se compreender que a cooperação é uma arte, pois dá sentido de união onde ninguém é isolado e nem mesmo rejeitado.

Assim, os jogos cooperativos permitem o respeito e a aceitação da diversidade, tornando uma ferramenta que possibilita uma maior integração e inclusão entre as pessoas, trabalhando as diferenças pautadas no respeito, no companheirismo, na aceitação e no desenvolvimento da autoestima.

Portanto, o professor de Educação Física por ser o mediador do processo ensino-aprendizagem, deve encontrar formas de ministrar suas aulas com ludicidade de forma a promover técnicas de intervenção em jogos cooperativos para que os alunos possam ter um desenvolvimento e gosto em aprender e se sintam felizes e seguras.

No aspecto inclusivo dos alunos com necessidades especiais foi constatado a partir da análise dos textos estudados que os jogos cooperativos no momento que proporcionam autoestima estão também proporcionando os desafios de superação para alunos que apresentam deficiências, pois são

estimulados pelo grupo a participar das aulas enquanto sujeitos do processo, com suas diferenças, mas também com suas possibilidades.

Com isso, para concluir reporta-se aqui às palavras de Soler (2012): “É preciso entender que existe uma interdependência em todas as coisas, e enxergar com os olhos da inclusão, território onde há o bastante para todos desde que cada um compartilhe o que tem; assim o mundo cada vez mais se torna um lugar para todos. Podemos começar este exercício dentro das escolas, tentando criar um espaço possível a todos”.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física.** Brasília: MEC. Disponível em: <http%3A%2F%2Fportal.mec.gov.br%2Fseb% %2Fpdf%2Ffisica.pdf&ei=cEyBUpyFPJG5kQfW1YDwDQ&usg=AFQjCNEY9W De6Nc3W8kLg_Tfn8j XxOFyQ> 1998. Acesso em: 22/03/2015.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases de Edu**cação. Brasília: MEC, 1996.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**: **se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos: Renovada, 2012.

CORREIA, Caio G. **As contribuições dos jogos cooperativos nos primeiros anos do Ensino Fundamental**. Brasília, 2013. Revista Digital. Bueno Aires. Ano 17, nº 176, 2015. Disponível em: http://repositorio.uniceub.br/bitstream/235/4566/1/CAIO%20 GON%C3%87ALVES%20CORREIA.pdf. Acesso em: 23/03/2015.

DARIDO, S.C. e RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola. Implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011.

FERREIRA, Vanja. **Educação Física adaptada: atividades especiais.** Rio de Janeiro: Sprint, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo. Atlas. 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 2011.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU); UNESCO. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais.** Salamanca, Espanha, 7 e 10 de junho de 1994.

SOLER, R. **Jogos Cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2012.

SOLER, R. **Educação Física inclusiva na escola: em busca de uma escola plural**. Rio de Janeiro: Sprint, 2012.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.** 9 ed. São Paulo: Atlas, 2007.

VIEIRA, Martha Bezerra. **A importância dos jogos cooperativos como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física**. Revista Digital. Bueno Aires. Ano 17, nº 176, 2015. Disponível em: http://www.efdeportes.com/efd176/jogos-cooperativos-nas-aulas-de-educacao-fisica-infantil.htm. Acesso em: 03/03/2015.