



## JOGOS COOPERATIVOS COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO SOCIAL DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL<sup>1</sup>

Leandro Silva Vargas  
Nathan Ono Carvalho  
Renan Loureiro

### RESUMO

*O presente estudo foi realizado com pessoas com deficiência intelectual que frequentam o CAZON de Porto Alegre. A pesquisa, de caráter qualitativo, utilizou-se de 10 entrevistas semi-estruturadas e teve como problemática descobrir se os jogos cooperativos podem servir como ferramenta de inclusão social da pessoa com deficiência intelectual. O estudo tem como objetivos: Compreender como os jogos cooperativos podem promover a inclusão social da pessoa com deficiência intelectual; Identificar os jogos cooperativos preferidos pelos participantes da pesquisa. A partir dos resultados conclui-se que os jogos cooperativos são atividades essenciais ao estímulo coletivo de grupo e uma ferramenta de inclusão social da pessoa com deficiência intelectual.*

*PALAVRAS-CHAVE: Jogos cooperativos; deficiência Intelectual; inclusão social.*

### INTRODUÇÃO

Deficiência intelectual é um termo utilizado quando uma pessoa apresenta algumas limitações no funcionamento mental e no desempenho de tarefas, como por exemplo, nas funções de comunicação, cuidado pessoal e de relacionamento social. Essas limitações acabam provocando uma maior lentidão na aprendizagem e no desenvolvimento desses indivíduos. (OLIVEIRA, 2013).

Trabalhar com pessoas com deficiência intelectual é desafiador, mas é um trabalho gratificante. Nota-se que eles não trazem preconceitos e rejeições em relação às outras deficiências. É importante o empenho do educador físico para fazer a mediação de modo que as brincadeiras aconteçam em conjunto através dos jogos cooperativos com as pessoas com e sem deficiência.

Os jogos cooperativos têm a finalidade de unir as pessoas, o principal objetivo neste caso não é vencer, mas sim se divertir e até descontraír. No jogo cooperativo compreende-se considerar que o seu oponente torna-se um parceiro solidário, e não mais visto como um temível adversário até mesmo porque não é um jogo de competição. São jogos apropriados

---

<sup>1</sup> O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.



para, reforçar a confiança em si mesmo como nos outros jogadores. Ganhar ou perder neste contexto é apenas um fator que contribui para um contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo, independente de quem ganha eles acabam resultando em uma vontade de continuar jogando, eles inibem o peso da competitividade, o objetivo principal torna-se então a cooperação, no caso entre os usuários do CAZON (Centro Abrigado Zona Norte), que é uma unidade da FADERS (Fundação de Articulação e Desenvolvimento de Políticas Públicas para Pessoas com Deficiências e Altas Habilidades) que presta atendimento através de oficinas ocupacionais e atividades complementares a pessoas com deficiência intelectual na fase adulta oportunizando o desenvolvimento de suas potencialidades com autonomia e participação efetiva em vários espaços sociais, visando inclusão social e garantia de seus direitos.

Acredita-se que os jogos cooperativos motivem e divirtam as pessoas através de atividades lúdicas e de integração, com isso surgiu o problema desta pesquisa, onde se questiona, se os jogos cooperativos podem servir como ferramenta de inclusão social da pessoa com deficiência intelectual.

## JOGOS COOPERATIVOS

Segundo Soler (2008), os Jogos Cooperativos sempre existiram, consciente ou inconscientemente. A competição ganhou ênfase na sociedade moderna quando a riqueza passou a ser controlada apenas por alguns e estes tinham poder sobre os outros. Este autor ainda afirma que, na organização social anterior ao surgimento da distribuição do poder, os homens eram extremamente cooperativos, solidários e não existia quem fosse mais ou menos importante.

O professor Fábio Otuzi Brotto é citado por várias literaturas como principal referência sobre Jogos Cooperativos no Brasil. Ele e sua esposa, Gisela Sartori Franco, criaram em 1992 o Projeto Cooperação destinado à difusão dos Jogos Cooperativos através de palestras, oficinas, eventos, publicações e produção de materiais didáticos (BROTTO, 1995).

Brotto publicou em 1995 o livro Jogos Cooperativos: se o importante é competir o fundamental é cooperar, que serviu de referência para vários pesquisadores brasileiros. A partir daí, foram criados vários projetos organizados pelo Projeto Cooperação de Brotto, sempre destinados ao desenvolvimento de programas que visam a cooperação (SOLER, 2008).



Os jogos cooperativos podem ser usados como uma proposta educativa para uma formação baseada em valores que contribuem para uma cultura de paz, harmonia. Para Amaral (2004):

Os jogos cooperativos propõem a busca de novas formas de jogar, com o intuito de diminuir as manifestações de agressividade nos jogos, promovendo atitudes de sensibilidade, cooperação, comunicação, alegria e solidariedade. (AMARAL, 2004, p. 14).

De acordo com Brotto (1999), a pedagogia dos jogos cooperativos é apoiada em três dimensões de ensino-aprendizagem: vivência, reflexão e transformação.

A vivência está relacionada em incentivar e valorizar a participação de todos, lembrando que é preciso respeitar as diferentes possibilidades de participação. Em relação à reflexão deve-se criar um clima de cumplicidade entre os participantes, incentivando-os a refletirem sobre a possibilidade de modificar o jogo, na perspectiva de melhorar a participação, o prazer e a aprendizagem de todos. Transformação entende-se por ajudar a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso, experimentar as mudanças propostas e integrar, no jogo, as transformações desejadas.

O profissional de Educação Física, ao avaliar o ensino e a aprendizagem, deve contemplar a observação e o registro sistemático de todas as manifestações da pessoa com deficiência, trocando ainda informações com a família sobre o dia a dia do indivíduo e as mudanças apresentadas, encorajando e contribuindo para o seu desenvolvimento. Pela sua função educativa, o professor de Educação Física, tem o compromisso de difundir valores positivos para que seus alunos entendam que a verdadeira vitória, não depende da derrota dos outros, e o importante é que se desenvolva por meio da compreensão das habilidades e potenciais de cada um, para que todos tenham importantes papéis na realização das tarefas conjuntas (FILHO e SCHWARTZ apud MAIA. R.; MARQUES, 2007).

O jogo cooperativo é uma atividade onde o participante permanece descontraído e tende a se divertir mais porque não se cobra nenhum tipo de rendimento, o objetivo principal não é a vitória. Sendo assim, todos podem participar deles independente de suas limitações. Para se criar um evento cooperativo é necessário ter uma boa inspiração, pois neste momento se faz uma transição dos jogos competitivos transformando os mesmo em alternativas que incluam a cooperação.



No jogo cooperativo, a tendência é melhorar a relação de nós mesmos, propiciando um aumento no desenvolvimento pessoal e gerando uma habilidade para o auto conhecimento, contribui para tentarmos compreender sentimentos e emoções criando uma capacidade de colocar-se no lugar do outro. Dessa forma, tem como consequência uma relação positiva e harmônica com o próximo, colaborando para uma cultura onde as divergências quase não existem, o respeito é mutuo e, conseqüentemente, os conflitos são bem gerenciados com soluções pacíficas.

A inclusão do jogo cooperativo nas aulas de Educação Física deve buscar a participação de todos sem excluir ninguém, independente de sua raça, classe social, religião, competências motrizes, habilidades pessoais etc., sempre dentro de um ambiente prazeroso, cordial, amigo e feliz onde as metas do professor e dos alunos estarão centradas na união da soma das suas competências individuais, na busca de resultados que tragam benefícios para todos.

## DEFICIENCIA MENTAL

A partir do século XX começa a aparecer uma nova definição para o deficiente mental e essa definição diz respeito ao funcionamento intelectual, que seria inferior à média estatística das pessoas e, principalmente, em relação à dificuldade de adaptação ao entorno. Segundo a American Associationon Mental Retardation - AAMR (2006), a principal característica do retardo mental é quando a pessoa tem um “funcionamento intelectual” significativamente inferior à média, acompanhado de limitações significativas no funcionamento adaptativo em pelo menos duas das seguintes áreas de habilidades: comunicação, auto-cuidados, vida doméstica, habilidades sociais, relacionamento interpessoal, uso de recursos comunitários, auto-suficiência, habilidades acadêmicas, trabalho, lazer, saúde e segurança” normal.

A maioria das pessoas costuma achar e até definir a deficiência mental como uma condição em si mesmo, ou seja, um estado patológico bem definido. Porém, a realidade é contraditória, pois a deficiência mental em uma grande proporção é uma condição mental relativa. A deficiência será sempre relativa em relação aos demais indivíduos de uma mesma cultura, pois, a existência de alguma limitação funcional, principalmente nos graus mais leves, não seria suficiente para caracterizar um diagnóstico de deficiência mental, se não existir um mecanismo social que atribua a essa limitação um valor de morbidade. Segundo (BARLOW e



DURANT, 2008, p.612). a taxa de prevalência na população varia de 1% a 3%, mas esse percentual é incerto, já que há uma grande variação entre os métodos usados nas pesquisas de estimativa.

A ocorrência desta patologia é mais comum nos países em desenvolvimento, onde é maior a incidência de lesões e anóxia (falta de oxigenação) no recém-nascido e de infecções cerebrais na primeira infância.

Durante vários séculos o termo deficiente mental era constantemente confundido com doença mental até que a nomenclatura foi atualizada, aprovado em 6 de outubro de 2004, pelo Documento reconhecido como “Declaração de Montreal sobre a Deficiência Intelectual”, durante a Conferência Internacional sobre Deficiência Intelectual da Organização Pan-americana de Saúde (OPS) e Organização Mundial de Saúde (OMS). Segundo Sasaki (2005), o termo deficiência intelectual expressa o fenômeno, propriamente dito, ou seja, ao funcionamento do intelecto.

## DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

No contexto histórico de industrialização e urbanização brasileira, processo iniciado na década de 1920 e aprofundado nas décadas de 1940 e 1950, surgiu, por iniciativa da sociedade civil, novas organizações voltadas para as pessoas com deficiência. Essas novas organizações se destinavam a outros tipos de deficiência e com formas de trabalho diferenciadas, por não se restringirem à educação e atuarem também na saúde. (LANNA JUNNIOR, 2010). O Instituto Pestalozzi foi o precursor de um movimento que se expandiu pelo Brasil e pela América do Sul.

Mazzota (1999, p. 45), salienta que:

Por não haver qualquer curso de formação de professores especializados no ensino de deficientes mentais, a Sociedade Pestalozzi organizou seu primeiro Curso Intensivo de Especialização de Professores, que até 1959 foi anualmente realizado.

Essa ação, entre outras, como, a Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais, a APAE, colaboraram para esclarecer o entendimento e, contribuir para o desenvolvimento das pessoas com deficiências intelectuais. A deficiência Intelectual era considerada uma forma de loucura e era tratada em hospícios. Durante a República, iniciaram-se as investigações sobre a



etiologia da deficiência intelectual, sendo que os primeiros estudos realizados no Brasil datam do começo do século XX.

A deficiência intelectual, à época denominada “idiotia”, passou a ser tratada na perspectiva educacional com tratamento diferenciado em relação aos hospícios do século XIX. A nomenclatura utilizada para abordar as diferentes concepções a respeito da deficiência intelectual passou por várias modificações, vários conceitos, originando diversas terminologias tais como: oligofrênica, cretina, imbecil, idiota, débil mental, mongolóide, retardada, excepcional, portadores de necessidades especiais, portadores de deficiência e deficiente mental (SASSAKI, 2004). A expressão “deficiência intelectual” significa que há um déficit no funcionamento do intelecto, mas não da mente. A expressão “deficiência intelectual” foi introduzida oficialmente em 1995, pela ONU, e consagrada, em 2004, no texto da Declaração de Montreal.

Para Nascimento (2009), Entende-se por deficiência intelectual o funcionamento inferior à média, com a manifestação antes dos dez anos e limitações associadas a duas ou mais áreas de habilidades adaptativas. No Brasil, inspirado pelo pedagogo suíço Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), foi criado, em 1926, o Instituto Pestalozzi de Canoas, no Rio Grande do Sul. A influência do ideário de Pestalozzi, no entanto, ganhou impulso definitivo com Helena Antipoff, educadora e psicóloga russa que, a convite do Governo do Estado de Minas Gerais, veio trabalhar na recém-criada Escola de Aperfeiçoamento de Belo Horizonte. Sua atuação marcou consideravelmente o campo da assistência, da educação e da institucionalização das pessoas com deficiência intelectual no Brasil..

Historicamente as pessoas com deficiência vêm sofrendo discriminação, preconceito e exclusão social de forma invisível. Essas pessoas vivem em situação de vulnerabilidade social, pois se encontram em minoria na sociedade e muitas vezes sofrem caladas. Marco afirma que:

Ao longo da história das sociedades, desde as primeiras civilizações, vemos que as pessoas que apresentam alguma particularidade que as diferenciam dos demais membros da comunidade, não recebem o mesmo tratamento e são encaradas como „inferiores“. Esse tipo de comportamento ou de conduta da sociedade para com essas pessoas foi denominado em diferentes épocas de “estigma”, “rótulo”, “exclusão”, “segregação”, “marginalização.” (MARCO, 2005, p.29).



As atividades esportivas são muito importantes para estimular a participação das pessoas com e sem deficiência, dentre as atividades os jogos cooperativos são muito utilizados para promover a inclusão social através do esporte.

## INCLUSÃO SOCIAL

A luta pela inclusão da pessoa com deficiência é contínua e antiga. Em 1981 foi considerado o ano Internacional das Pessoas com de Deficiência, nesta data houve uma maior mobilidade de diferentes grupos da sociedade, neles incluídos grupos de pessoas deficientes que tinham um intuito comum de discutir a problemática dessa população que reivindica seus direitos à saúde, à educação, à aceitação na sociedade, ao lazer e até mesmo a igualdade na competição pela parcela no mercado de trabalho existente. Os fatos apontados acham-se entrelaçados, e que a igualdade na disputa pelo mercado de trabalho depende geralmente do grau de instrução, desenvolvimento e saúde, não só para pessoa portadora de deficiência, mas para todos que vivem em uma sociedade. (ARAÚJO, 1998).

Podemos pensar que a Educação Física caminha lado a lado com a inclusão social, pois suas praticas devem ser sempre inclusivas valorizando o ser humano independente de suas limitações. Para Mantoan (2005) a Inclusão é a nossa capacidade de entender e reconhecer o outro, tendo o privilégio de conviver e partilhar com a diversidade. Esta educação inclusiva acolhe todos, sem exceção. Estar junto é se aglomerar no cinema, no ônibus e até na sala de aula com pessoas que não conhecemos. Já inclusão é estar com, é interagir com o outro. Já para Sassaki (1999) a inclusão social é um processo que contribui para uma construção de uma nova sociedade através de pequenas e grandes transformações, tanto nos ambientes físicos como na mentalidade de todas as pessoas.

O Educador Físico neste contexto da inclusão muitas vezes tem que agir como um agente motivador, pois as pessoas com deficiência às vezes se sentem incapaz de produzir suas possibilidades de socialização e produtividade. É necessário resistir ao conceito de deficiência, enquanto expressão de uma negatividade (SILVA; RIBEIRO;MIETO, 2010).

A inclusão social se faz importante para a sociedade justamente é para permitir que as pessoas tenham tratamentos sociais igualitários. É importante que estes indivíduos aprendam a conviver com suas vitórias e derrotas, sucessos e fracassos, para desenvolverem a confiança pessoal, a independência, a responsabilidade e os valores sociais. Doria e Tubino (2006, p.



78), garantem que o esporte “é um instrumento que permite aos indivíduos de todas as classes sociais, raças e credos, experimentar igualdade e justiça social”.

## METODOLOGIA

A pesquisa foi descritiva de cunho qualitativo. A pesquisa qualitativa é uma pesquisa interpretativa, com o investigador envolvido em uma experiência sustentada e intensiva com os participantes. Ela também usa estratégias de investigação como narrativas, estudos baseados em teorias ou estudos de teoria embasada na realidade. O pesquisador coleta dados emergentes abertos com o objetivo principal de desenvolver temas a partir dos dados (CRESWELL, 2007).

A pesquisa foi realizada com pessoas com deficiência intelectual do Centro Abrigado Zona Norte (CAZON). Neste estudo participou 10 (dez) usuários escolhidos de forma intencional, ou seja, aqueles que são de fácil acesso ao pesquisador. A seleção intencional dos participantes da pesquisa propicia um melhor entendimento ao pesquisador em compreender o problema e a questão da pesquisa, uma vez que não é necessária a amostragem de um grande número de participantes. (CRESWELL, 2010)

Foram realizadas observações e uma entrevista do tipo semi-estruturada. As entrevistas foram realizadas face a face com os participantes em grupos. As entrevistas envolvem poucas perguntas não estruturadas e geralmente abertas, pretendendo extrair visões e opiniões dos participantes (CRESWELL, 2007).

A análise foi realizada por meio da técnica de categorização, que segundo Bardin (2004), classifica os elementos por suas diferenças e semelhanças, com critérios estabelecidos. Com o motivo de unir os caracteres comuns dos elementos, as classes de categorias juntam um grupo de elementos de acordo com seu título genérico.

Todos os participantes do estudo consentiram e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). A instituição, CAZON, assinou o Termo de Autorização Institucional e todos os processos realizados atendem as normas éticas de pesquisa. O presente estudo foi aprovado pelo comitê de ética institucional.

## ANÁLISE DOS RESULTADOS

Apresentaremos a seguir os dados obtidos nas entrevistas realizadas totalizando 10 usuários com deficiência Intelectual. As entrevistas foram realizadas durante as aulas de





Educação Física, e somente as pessoas autorizadas pelos responsáveis, tiveram os seus dados analisados e categorizados. As categorias serão apresentadas divididas em três partes:

A categoria 01 refere-se aos jogos preferidos e o porquê desta escolha. A categoria 02 refere-se à cooperação e interação e a categoria 03 refere-se ao comportamento ao término dos jogos.

### CATEGORIA 01: JOGOS PREFERIDOS E O PORQUÊ DESTA ESCOLHA

Ao serem questionados sobre os jogos cooperativos preferidos, entre vários jogos citados os que mais se destacaram foram os seguintes: Cabo de guerra e dança das cadeiras inclusiva. Realmente quando esses dois jogos foram aplicados a galera teve um estímulo a mais. Principalmente na dança das cadeiras, neste jogo quando a música parava de tocar todos tinham que sentar e tirava-se uma cadeira, todos tinham que ter espaço para sentar, o legal é que os mais aptos arrumavam lugares para os menos aptos sentarem para depois sim todos permanecerem sentados. No cabo de guerra, depois que eles foram divididos cada grupo montou sua estratégia para tentar ganhar, foi muito legal ver a organização deles dividindo as forças dentro do grupo para vencerem juntos, foi claro o trabalho de equipe, eles demonstraram que a união faz a força, neste sentido prevaleceu a união do grupo.

Quando foram questionados se gostavam de realizar atividades em grupo os participantes disseram que o jogo é divertido com bastante gente, argumentando que tem bastante gente para conversar e brincar e fazem atividades em grupo porque seus colegas são legais. Durante as práticas pode-se observar a solidariedade entre eles e a felicidade em fazer as atividades propostas, em nenhum momento foi preciso fazer alguma intervenção para pedir para eles interagirem, isso aconteceu naturalmente, o objetivo do jogo cooperativo é bem claro, é despertar nos seus praticantes um espírito de cooperação, fazendo com que suas atitudes sejam voltadas em prol do grupo de jogadores, sem pensar no resultado, mas sim na satisfação dos seus colegas e para alguns aquele momento é único. Seguem alguns relatos dos usuários:

Usuário I: Sim, o jogo é divertido com bastante pessoas.

Usuário L: Sim, porque adoro conversar.

Usuário M: Gosto de jogar em grupo porque gosto de interagir com meus colegas.

Usuário N: Sim, porque tem bastante pessoas para conversar e brincar.



Ficou evidente na fala do “usuário M” que os participantes gostam de dialogar durante as atividades em grupo, criando uma cumplicidade entre os mesmos. De acordo com Brotto (1999), a pedagogia dos jogos cooperativos é apoiada em três dimensões de ensino-aprendizagem: vivência, reflexão e transformação.

A vivência está relacionada em incentivar e valorizar a participação de todos, lembrando que é preciso respeitar as diferentes possibilidades de participação. Em relação à reflexão deve-se criar um clima de cumplicidade entre os participantes, incentivando-os a refletirem sobre a possibilidade de modificar o jogo, na perspectiva de melhorar a participação, o prazer e a aprendizagem de todos. Transformação entende-se por ajudar a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso, experimentar as mudanças propostas e integrar, no jogo, as transformações desejadas.

Indo ao encontro do pensamento do autor citado acima pode-se salientar que durante as práticas dos jogos cooperativos foi claro observar o quanto eles se divertem e se comunicam muito bem entre si, pois naquele momento eles são os personagens principais da atividade e o professor neste caso faz apenas as intervenções quando necessário. De acordo com Marcellino (2003, p.80). Através de uma pedagogia lúdica, a Educação Física tem maior possibilidade de atender as necessidades 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”.

Os Jogos Cooperativos são uma dessas práticas que surgiram da preocupação excessiva da valorização da competição. É importante que a competição/cooperação esteja presente no pensamento, todavia o “vencer” no jogo não pode ser a única coisa que importa.

Nas atividades cooperativas com pessoas com deficiência nota-se muito o fator da superação, a união do grupo faz com que aqueles que têm mais dificuldade, quebrem barreiras, vençam obstáculos, quando se fala em “vencer” neste contexto não é necessariamente o resultado, mas sim a vitória pessoal em realizar um movimento que talvez pareça simples, mas para aquela pessoa que tem algum tipo de limitação foi algo esplêndido. Essa pessoa vai querer participar sempre deste tipo de atividade, porque foram respeitadas suas limitações, mas sem deixar de explorar suas habilidades. Para Orlick (1978) o valor da cooperação por meio dos Jogos Cooperativos é cada vez mais importante à medida que a sociedade se torna cada dia mais competitiva e mais técnica. As oportunidades de uma



interação social cooperativa devem ser cultivadas por meio dos Jogos Cooperativos. Devemos olhar a cooperação como “geradora” de novas motivações, novas atitudes e novos valores.

## CATEGORIA 02: COOPERAÇÃO E INTERAÇÃO

Ao serem questionados se os jogos cooperativos ajudam a interagir melhor com seus colegas, alguns responderam que um depende do outro para jogar, outros relataram que conversam bastante na hora dos jogos e grande parte expuseram que todos se ajudam. Um dos participantes ponderou que gosta de jogar porque todos se respeitam. É uma das características do jogo cooperativo é despertar o respeito e a confiança, ex: no jogo confio no meu par, para a pessoa aceitar vendar os olhos seus ela tem que confiar no seu par.

Soler, 2008 afirma que:

Os jogos cooperativos são proposta que buscam diminuir a agressividade nos jogos e na própria vida, promovendo em quem joga atitudes positivas, tais como: cooperação, solidariedade, amizade e comunicação. São jogos desenhados para o encontro, buscando a participação de todos e sempre desafiando rumo a objetivos coletivos (SOLER, 2008, p. 51).

Quando foram questionados se ajudariam um colega que tivesse com dificuldade em realizar as atividades propostas foram unânimes em dizer sim. Muitos disseram que gostam de ajudar seus colegas, porque aprenderam que se alguém precisa de ajuda tem que ajudar, também disseram que gostam de ajudar seus amigos. Para (ALMEIDA, 2003) a inclusão do jogo cooperativo nas aulas de Educação Física deve buscar a participação de todos sem excluir ninguém, independente de sua raça, classe social, religião, competências motrizes, habilidades pessoais, sempre dentro de um ambiente prazeroso, cordial, amigo e feliz onde as metas do professor e dos alunos estarão centradas na união da soma das suas competências individuais, na busca de resultados que tragam benefícios para todos. Pode-se se salientar que nas aulas de educação física todos tem a oportunidade de conhecer seus colegas e assim ter contato direto. O educador físico deve ter o cuidado de não separar o mais apto e o menos apto, pois a prática esportiva deve ser feita com a participação de todos. Para Mantoan (2005) a Inclusão é a nossa capacidade de entender e reconhecer o outro, tendo o privilégio de conviver e partilhar com a diversidade. Esta educação inclusiva acolhe todos, sem exceção. Estar junto é se aglomerar no cinema, no ônibus e até na sala de aula com pessoas que não



conhecemos. Já inclusão é estar com, é interagir com o outro. A seguir algumas falas dos usuários:

Usuário L: Ajudaria. porque aprendi que se alguém precisa de ajuda, tenho que ajudar o próximo.

Usuário N: Sim, porque eu gosto de ajudar meus colegas.

Usuário O: Sim, porque todos se ajudam.

Na fala do "usuário L" citado acima evidencia que ele tem essa percepção de ajudar os colegas, devido á educação que ele traz na sua bagagem, ou seja, ele foi estimulado a sempre que possível ajudar quem precise. Neste contexto os jogos servem para ampliar o companheirismo já existente, sempre priorizando a coletividade, sem medir esforços, pois o lema é "um por todos e todos por um".

Segundo Amaral (2004), os jogos cooperativos propõem a busca de novas formas de jogar, com o intuito de diminuir as manifestações de agressividade nos jogos, promovendo atitudes de sensibilidade, cooperação, comunicação, alegria e solidariedade. Seguindo a ideia do autor, concordamos plenamente que os jogos cooperativos estimulam a cooperação, pois todos os usuários foram unânimes em dizer que ajudariam seus colegas se fossem preciso e na pratica dos jogos isso foi muito bem percebido. Atitudes de cooperação torna a pessoa mais humana. O participante "O" esboça na sua fala que todos se ajudam na hora do jogo, isso demonstra que o grau e coletividade aumentam, deixando claro que a solidariedade entre eles se faz presente. Neste tipo de jogo o mais importante é somar e não dividir é importante saber que nem sempre se ganha, e deixar claro para os participantes que sempre deve-se priorizar a cooperação e não o resultado, o que importa é ser solidário. Às vezes quando a competição é considerada elemento central, ocorre muitos conflitos que às vezes mal administrados pode desestabilizar o ambiente e criar um clima desarmonioso, isso no jogo cooperativo não acontece, pois a coletividade em fazer as atividades de grupo é o ponto forte, a chave para o sucesso. É necessário oportunizar o entrosamento entre todos os participantes, levando-os ao conhecimento de si próprios, do respeito mútuo, a atingir o seu potencial, e desta forma assumir uma postura onde o espírito de grupo, a amizade, o trabalho de equipe sejam valorizados e estejam sempre presentes em todos os momentos, reconhecendo o próximo com extensão de si mesmo, suas próprias limitações e a do outro provocando uma aproximação entre os indivíduos, criando um elo de amizade a ser cultivado quem sabe para a vida toda.



Segundo Ferreira (2004), a relação de amizade pode ser enxergada como uma maneira de se criarem proximidades em que os indivíduos se encontram envolvidos afetuosamente e socialmente, o que viabiliza uma possível modificação no ambiente institucional. Concordando com a afirmação do autor foi constatado que a relação de afeto entre os participantes aumentou e conseqüentemente propiciou aos mesmos sociabilização. Tendo em vista que o convívio social entre eles teve sua relação estreitada, fato que enaltece a utilização dos jogos cooperativos como ferramenta de inclusão social.

### CATEGORIA 03: APÓS O TÉRMINO DOS JOGOS

Ao serem questionados como se sentem após a realização dos jogos cooperativos, os participantes responderam que mesmo se sentindo cansados após a realização dos jogos, eles foram sucintos em dizer que se sentem felizes e preparados para jogar na próxima aula. Doria e Tubino (2006, p. 78), garantem que o esporte “é um instrumento que permite aos indivíduos de todas as classes sociais, raças e credos, experimentar igualdade e justiça social”. No jogo cooperativo, todos são iguais, qualquer um pode jogar, pois o importante não é a vitória e sim estimular a cooperação dos seus participantes, para juntos eles criarem um vínculo através da superação quando preciso, através das entrevistas pode-se perceber que este tipo de jogo faz muito bem para a pessoa com deficiência, pois é um momento de descontração, prazer e positividade.

A seguir segue algumas falas dos usuários:

Usuário G: Cansado e feliz.

Usuária H: Muito bem e preparada para jogar outra vez.

Para Almeida (2003) “os jogos cooperativos são um conjunto de experiências lúdicas que possibilitam a todos os envolvidos avaliar, compartilhar, refletir sobre nossa relação com nós mesmos e com os outros”.

Com as respostas citadas acima pelos usuários fica claro que todos de algum modo terminam as atividades querendo mais, ou seja, os jogos cooperativos serviram para eles compartilharem momentos bons para com seus colegas e assim ficaram felizes, obtendo êxito a proposta do professor.

Alguns dos participantes têm idades acima dos 50 anos, estes realizavam as atividades com uma extrema alegria, prevalecendo a idéia que a idade não importa, o que importa é a



felicidade, ser útil, poder jogar juntos pessoas jovens e pessoas com mais idade, porque não podemos tratar as pessoas com deficiência como incapazes de fazer algo, claro que elas tem limitações, temos que respeitar seus limites mas jamais subestimar sua capacidade. Marco 2005, afirma que:

Ao longo da história das sociedades, desde as primeiras civilizações, vemos que as pessoas que apresentam alguma particularidade que as diferenciam dos demais membros da comunidade, não recebem o mesmo tratamento e são encaradas como „inferiores“. Esse tipo de comportamento ou de conduta da sociedade para com essas pessoas foi denominado em diferentes épocas de “estigma”, “rótulo”, “exclusão”, “segregação”, “marginalização.” (MARCO, 2005, p.29).

Para Nascimento (2009), deficiência intelectual é o funcionamento inferior a média, com a manifestação antes dos dez anos e limitações associadas a duas ou mais áreas de habilidades adaptativas. Muitas pessoas tratam deficientes como ineficientes, temos que ter o discernimento de não expor este público evitando o constrangimento, pois no momento que elas se sentem constrangidas pode ocasionar uma frustração para a vida inteira, no jogo cooperativo o objetivo não é tratar adultos deficientes como crianças mas sim, adaptar o jogo para que todos possam jogar sem exclusão, sem menosprezar ninguém, visando sempre a cooperação. A pessoa com deficiência Intelectual gosta de se sentir valorizada, útil para a sociedade, alias quem não gosta, pois então no momento que foi ofertado uma atenção maior para este público em troca eles retribuíram com muito empenho, força de vontade, além de serem pessoas extremamente carinhosas e não podemos esquecer que todos tem direito ao esporte e lazer.

Segundo Soler (2006, p.34) o principal objetivo que a Educação Física tenta obter no trabalho com pessoas com deficiência é sua total reintegração à sociedade, com autonomia, liberdade, criatividade e alegria. Outros objetivos complementares também são tentados, como melhora da condição motora, domínio do corpo para um desempenho de atividades biopsicossociais e um desenvolvimento sociocultural.

Para conseguir resgatar esses valores citados acima pelo autor a intervenção do Educador é fundamental. Cabe ao professor zelar para que todos os alunos participem de cada atividade, valorizando a importância individual na construção de conceitos, oferecendo caminhos alternativos que permitirão a cada aluno adquirirem novos conhecimentos. (PAROLIN, 2006). O profissional de educação física ao aplicar uma atividade cooperativa



deve ter o cuidado de estimular, por exemplo, um grupo que faz um ponto no jogo, mas sem desmotivar o outro, orientando que a vitória é legal, mas não é tudo. Dar estímulos para quem esta perdendo, mas sempre deixando claro que o importe é competir e que um dia se perde, outro se ganha.

## CONCLUSÃO

Ao iniciarmos esse trabalho nossa principal preocupação foi compreender como os jogos cooperativos podem promover a inclusão social da pessoa com deficiência intelectual e com base nos resultados obtidos, foi constatado que na prática dos jogos todos os participantes se ajudaram para realizar as atividades, independente das suas limitações, psíquico ou físico, prevaleceu a união, o espírito de grupo, e podemos dizer que a inclusão social esteve presente, pois houve a participação de todos.

Identificamos que os jogos cooperativos preferidos pelos usuários é cabo de guerra e dança das cadeiras inclusiva e os jogos serviram para estreitar as relações sociais dos usuários do CAZON, pois um dependia do outro para ter êxito nas atividades, tendo em vista que um dependia do outro para jogar e o dialogo na hora das atividades se tornou constante. Todos de algum modo terminaram as atividades querendo mais, ou seja, os jogos cooperativos serviram para eles compartilharem momentos bons para com seus colegas e acima de tudo se sentirem valorizados.

Esta mostrou um campo de trabalho ainda pouco explorado pelos profissionais de Educação Física, sendo uma ótima temática a ser explorada e até mesmo expandida por se tratar da área da saúde, fomentando junto aos acadêmicos de educação física idéias novas, e contribuindo para a inserção da pessoa com deficiência intelectual, assim estaremos cumprindo com o nosso papel na sociedade. Nós como Educadores Físicos podemos contribuir para diminuir a desigualdade social do nosso país.

Por fim conclui-se que os jogos cooperativos integram atividades essenciais ao estímulo coletivo de grupo, da solidariedade de seus participantes, além de servir como ferramenta de inclusão social da pessoa com deficiência intelectual. Colaborou para que os educadores tenham a oportunidade de compreender melhor seu papel, desmanchando a imagem da incapacidade que sempre esteve associada à pessoa com deficiência. Enfim, espera-se que os conhecimentos científicos trazidos por trabalhos nesta área possam propiciar



a superação dos preconceitos, fazendo com que a pessoa com deficiência intelectual possa ser enxergada como uma pessoa mais eficiente.

## COOPERATIVE GAMES AS SOCIAL INCLUSION TOOL PERSON WITH INTELLECTUAL DISABILITY

### ABSTRACT

*This study was conducted with persons with intellectual disability who attended the CAZON of Porto Alegre. In the present study, we performed 10 semi-structured interviews. We aimed to evaluate how cooperative games can promote social inclusion of people with intellectual disabilities. In addition, we proposed to identify which cooperative games are preferred by the participants. Based on the results, we could concluded that cooperative games are essential activities to the collectivity perception of the participants and also an important tool for social inclusion of persons with intellectual disabilities.*

**KEYWORDS:** *Cooperative games; Intellectual disabilities; social inclusion*

## JUEGOS COOPERATIVOS COMO HERRAMIENTA DE INCLUSIÓN SOCIAL DE LA PERSONA CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### RESUMEN

*Este estudio se realizó con las personas con discapacidad intelectual que asisten a CAZON de Porto Alegre. El estudio cualitativo, que utiliza 10 entrevistas semi-estructuradas y tenía el problema, averigüe si los juegos cooperativos pueden servir como herramienta para la inclusión social de las personas con discapacidad intelectual. El estudio tiene como objetivos: Comprender cómo los juegos cooperativa puede promover la inclusión social de las personas con discapacidad intelectual; Identificar los juegos cooperativos preferidos por los participantes en la investigación. De los resultados se concluye que los juegos cooperativos son actividades esenciales para el grupo de estímulo colectiva y una herramienta para la inclusión social de las personas con discapacidad intelectual.*

**PALABRAS CLAVE:** *Juegos cooperativos; discapacidad intelectual; inclusión social.*

### REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA

ALMEIDA, M.T.P. Jogos cooperativos na educação física: uma proposta lúdica para a paz. In: CONGRESO ESTATAL Y I IBEROAMERICANO DE ACTIVIDADES FÍSICAS COOPERATIVAS.3, 2003, [S.l.].*Ampliando horizontes a lacooperación.* [S.l.]: La





PeonzaPublicaciones, 2003. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd176/jogos-cooperativos-nas-aulas-de-educacao-fisica-infantil.htm>> Acesso em: 20 set. 2013.

AMARAL, Jader Denicol. *Jogos Cooperativos*. São Paulo: Phorte, 2004.

AMERICAN ASSOCIATION ON MENTAL RETARDATION. *Retardo mental: definição, classificação e sistema de apoio*. Porto Alegre: Artmed, 2006

APAE. *Um pouco da história do movimento das Apaes*. Disponível em: <<http://www.apaebrasil.org.br/arquivo.phtml?a=12468>>. Acesso em: 03 nov. 2013.

ARAÚJO, Paulo Ferreira. *A educação física para pessoas portadoras de deficiências nas instituições de Campinas*. Campinas: Unicamp, 1998.

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. 3. ed. Lisboa: Edições 70, 2004.

BARLOW, D.H.; DURAND, V.M. *Psicopatologia: uma abordagem integrada*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

BROTTO, F.O. *Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. São Paulo: Cepeusp, 1995.

\_\_\_\_\_. *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como exercício de convivência*. 1999, 197f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas Campinas, 1999.

CRESWELL, John W. *Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

\_\_\_\_\_. *Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e mistos*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

MARCO, A. Fundamentação teórica e prática da educação motora no desenvolvimento humano: Implicações para pessoa com deficiência. In: FERREIRA, E. L. (org.). *Dança artística e esportiva para pessoas com deficiência: Multiplicidade, complexidade e maleabilidade corporal*. Juiz de Fora, MG: CBDCCR, 2005.

FERREIRA, M. *A gente gosta de brincar com os outros meninos!* Ed. Afrontamento, Porto, 2004.

DORIA, C; TUBINO, M.J.G. *Avaliação da busca da cidadania pelo projeto olímpico da mangueira*. Rio de Janeiro: vol. 14, nº 50, p.30-34, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ensaio/v14n50/30408.pdf> Acesso em 05 de out 2013

LANNA JÚNIOR, Mário Cléber Martins. *História do movimento político das pessoas com deficiência no Brasil*. Brasília: Secretaria de Direitos Humanos. Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência, 2010.



NASCIMENTO, Márcia M. *Inclusão social: primeiros passos*. Arujá: Giracor, 2009.

MAIA, Raquel; MAIA, Jusselma; MARQUES, Maria Tereza. Jogos cooperativos x jogos competitivos: um desafio entre o ideal e o real. *Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança*, São Paulo, v. 2, n. 4, p. 125-139, 2007. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd176/jogos-cooperativos-nas-aulas-de-educacao-fisica-infantil.htm>> Acesso em: 20 set. 2013.

MANTOAN, Maria Teresa Égler, *Inclusão é o privilégio de conviver com as diferenças*. *Revista Nova Escola*. maio, 2005.

MAZZOTTA, M.J.S. *Educação especial no Brasil: histórias e políticas públicas*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

OLIVEIRA, Beatriz M. N. *Reeducação psicomotora para alunos deficientes intelectuais*. Monografia (Pós-graduação lato sensu em Psicomotricidade). Universidade Candido Mendes. 2013.

ORLICK, Terry. *Vencendo a competição*. São Paulo: Círculo do Livro S.A. 1978.

PAROLIN, I. C. H. *Aprendendo a Incluir e incluindo para aprender*. São José dos Campos: Pulso, 2006.

SASSAKI, Romeu Kazumi. *Inclusão: construindo uma sociedade para todos*. 5. ed. Rio de Janeiro: WVA, 2004.

\_\_\_\_\_. Atualizações semânticas na inclusão de pessoas: deficiência mental ou intelectual? Doença ou transtorno mental? *Revista Nacional de Reabilitação*, São Paulo, ano IX, n. 43, p.9-10, mar./abr. 2005.

SILVA, D.N.H, RIBEIRO; J.C.C, MIETO, G. O aluno com deficiência intelectual na sala de aula considerações na perspectiva histórico-cultural, *Desenvolvimento humano, Educação e Inclusão escolar* – Ed UNBpg 11-52, 280 p , Brasília, 2010.

SOLER, R. *Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos*. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.

\_\_\_\_\_. *Jogos cooperativos*. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

\_\_\_\_\_. *Educação física: uma abordagem cooperativa*. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.