

---



---

# OS JOGOS DE INCLUSÃO: UM FATOR MOTIVACIONAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO MÉDIO

---



---

## INCLUSION GAMES: A MOTIVATING FACTOR IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES IN THE SECONDARY EDUCATION

---



---

**Evandro Valim**  
**Patrícia Aparecida David**

Universidade do Grande ABC - UniABC



[evandro.valim@itelefonica.com.br](mailto:evandro.valim@itelefonica.com.br)

**(Brasil)**

### Resumo

Este trabalho teve como objetivo verificar se os jogos de inclusão têm relação na motivação para participação (inclusão) dos alunos do Ensino Médio, nas aulas de Educação Física. Jogos de inclusão são atividades que ocasionam tensão e alegria, proporcionando aos participantes, o prazer e o entusiasmo, propondo aos alunos uma participação mais efetiva, o tempo todo, respeitando os limites e a individualidade de cada um. Fizeram parte deste estudo 23 alunos do Ensino Médio de uma escola particular do Município de Ribeirão Pires. O instrumento utilizado foi uma (1) questão de múltipla escolha direcionada pelo escalonamento tipo Likert. E de acordo com o escalonamento, podemos verificar que 50% dos participantes encontram-se no estágio de “muito motivado” nas aulas de Educação Física, onde podemos subentender o gosto pela prática dos conteúdos aplicados. Podemos concluir que os jogos de inclusão motivam os alunos do Ensino Médio, a participação nas aulas de Educação Física.

**Palavras Chaves:** Educação Física Escolar, Ensino Médio, jogos de inclusão, motivação.

### Abstract

This work aims to verify if the inclusion games are related to the motivation in secondary education students' involvement in Physical education classes. Inclusion games are activities that cause tension and joy, offering pleasure and enthusiasm, proposing to the students a more affective involvement during the game although respecting the individuality and the limits of each and every one. In this study were involved twenty-three (23) secondary education students of a private school in Ribeirão Pires city, SP, Brazil. The search instrument used was a multiple choices question directed by Likert Scale. According to the scale, 50% of the students were “very motivation” to Physical education classes. This result shows pleasure in applied content practice. The conclusion is that inclusion games motivate the secondary education students' involvement in Physical education classes

**Keywords:** School Physical Education, Secondary Education, Inclusion Games, Motivation

## O JOGO

O jogo é uma atividade típica do homem. O homem inventa jogos e se diverte com eles desde que se tem conhecimento de sua existência. E dentro desta teoria incompleta Friedman apud Freire (1989) traz que há uma confusão a respeito das definições da palavra “jogo”, pois pouco se diferenciam das palavras esporte, brincadeira e brinquedo, mas que tem uma posição definida quando se aborda que o jogo tem regras, ganhadores e perdedores, assemelhando-se ao esporte.

Para Huizinga (1980), o jogo demonstra que está presente em tudo o que acontece no mundo, ultrapassando os limites da atividade puramente física ou biológica, tendo sentido próprio e determinado, portanto considera o jogo como algo que é anterior à própria civilização e o define como:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (p.42).

Para Alberti apud Betti (2001), a principal característica do jogo está na capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total, por ser uma atividade agradável, pois envolve inteiramente o jogador e é nesse poder de encanto que reside à própria essência do jogo. Mesmo existindo regras a serem seguidas, o participante poderá contar com uma ampla gama de alternativas de atuação que dependerá de sua disposição e criatividade.

O jogo inicia-se num determinado momento e continua até que se chegue a um certo fim. Os jogos podem ser executados novamente a qualquer momento ou em períodos determinados, em lugares de uma área previamente delimitada, esse espaço é como se fosse um mundo temporário e fantástico, dedicado à prática de uma atividade especial, dentro do mundo habitual e rotineiro.

Assim, pelo jogo, o ser humano dá vazão ao seu impulso de criar formas ordenadas, a começar pela ordenação do tempo e do espaço, dando origem às regras.

Cavallari e Zacharias (1995) argumentam que toda e qualquer atividade recreativa será uma brincadeira ou um jogo, mas para que uma atividade recreativa tenha as características de um jogo é necessário que:

- ✓ Sempre haja um vencedor, por tarefa ou por tempo determinado;
- ✓ Tenha um final previsto;
- ✓ Sempre tenha regras, estabelecidas;
- ✓ Tenha um ápice, como: marcar um ponto;
- ✓ Tenha evolução natural; começo, meio e fim;
- ✓ Se modificar um jogo, tem que ser iniciado novamente;
- ✓ E as conseqüências, podem-se prever algumas conclusões dos jogos.

## OS JOGOS DE INCLUSÃO

No seu sentido etimológico, a palavra inclusão, do verbo, incluir, vem do latim includere e significa: ou fazer parte de, ou participar de. (TORRES et al. apud DAVID, 2004).

Assim quando se fala de inclusão dentro do ambiente escolar, está se falando no aluno que esteja incluído, compreendido, ou participando daquilo que o sistema educacional oferece.



Para Prado apud David (2004), quando se fala em educação inclusiva, vislumbram-se opções ideológicas, que envolvem também valores e uma visão de mundo. Pode ser considerada uma questão cultural com determinantes econômicos, sociais e políticos, na qual existe a necessidade de alterações de posturas e atitudes, para que haja mudanças e efetiva ação.

Com a finalidade de expressar a alegria, ou seja, quando esta é atingida, a estrutura de como se pode jogar assume uma qualidade muito específica; tornando-se uma ferramenta de aprendizagem que mantém uma constância de forma a dar prazer e de continuar sendo eterno. Huizinga (1980).

Logo, ao unir as palavras jogo e inclusão temos o termo “Jogos de Inclusão” na tentativa de criar um novo paradigma para tentar solucionar os problemas causados pelos jogos esportivos tradicionais, que excluem os menos habilidosos, preocupando-se apenas com as habilidades específicas relacionadas às modalidades esportivas.

Desta maneira, os jogos de inclusão por ocasionarem tensão e alegria, proporcionam aos participantes, o prazer e entusiasmo, de forma efetiva, respeitando assim os limites e a individualidade de cada um, sem perder o foco nas práticas dos fundamentos de alguns esportes e a execução dos gestos técnicos esportivos.

## **A EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO**

Para os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1999) as competências para uma Educação Física no Ensino Médio devem ser, entre outras:

- ✓ Participar de atividades em grandes e pequenos grupos, compreendendo as diferenças individuais e procurando colaborar para que o grupo possa atingir os objetivos a que se propôs.
- ✓ Reconhecer na convivência e nas práticas pacíficas, maneiras eficazes de crescimento coletivo, dialogando, refletindo e adotando uma postura democrática sobre os diferentes pontos de vista postos em debate.

E decorrendo dos itens mencionados pelos PCN's, verifica-se a importância de trabalhos diferenciados para que possa existir uma aceitação mútua sobre a individualidade de cada um, fazendo com que todos cheguem ao seu objetivo, visando à participação inclusiva de todos.

Nahas (1997) sugere que a função da Educação Física para o Ensino Médio deve ser a educação para um estilo de vida ativo. O objetivo é ensinar os conceitos básicos da relação atividade física, aptidão física e saúde, além de proporcionar vivências diversificadas, levando os alunos a escolherem um estilo de vida mais ativo.

O autor ainda observa que esta perspectiva procura atender a todos os alunos, principalmente aos que mais necessitam: sedentários, baixa aptidão física, obesos e portadores de deficiências. Neste sentido, foge do modelo tradicional que privilegiava apenas os mais aptos e que não atendia às diferenças individuais.

As aulas no Ensino Médio são quase sempre uma repetição mecânica dos programas de Educação Física do Ensino Fundamental (MELO, 1995). Em geral, não apresentam características próprias e inovadoras, que considerem a nova fase vivenciada pelos alunos.

Assim, o autor supra citado indica a importância de um trabalho onde seja oferecida uma ampla gama de atividades aos alunos, além dos esportes tradicionais.

O autor implementou um programa de Educação Física para o Ensino Médio utilizando jogos, entre eles, diferentes tipos de queimadas, hand sabonete, pic bandeira, quatro cantos, e outros.

### Metodologia

Participam da coleta de dados vinte e três (23) alunos do Ensino Médio, matriculados nas aulas de Educação Física Escolar, com idade entre quatorze (14) e dezessete (17) anos, sendo doze (12) meninas e onze (11) meninos.

O instrumento utilizado foi uma questão, direcionada pelo escalonamento tipo Likert, que; “Consiste em um conjunto de itens apresentados em forma de afirmações, ou juízos, ante os quais se pede aos sujeitos que externem suas reações, escolhendo um dos cinco, ou sete pontos de uma escala”. (LINTZ e MARTINS, 2000, p. 46).

A questão foi desenvolvida pela vivência do grupo com a prática dos jogos de inclusão, aplicados durante as aulas de Educação Física.

### Resultado e Discussão

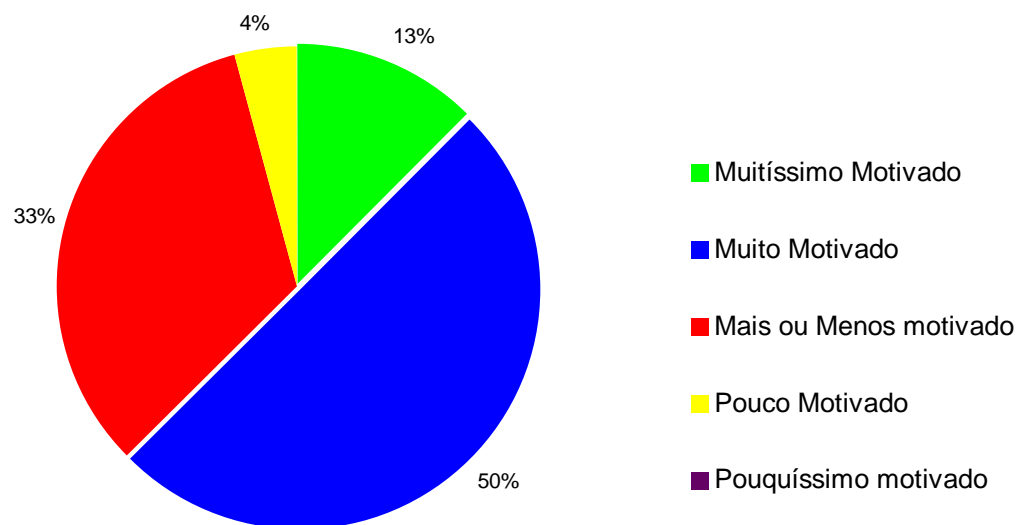


Gráfico 1 – Grau de motivação nas aulas

De acordo com o escalonamento tipo Likert, podemos verificar, no gráfico 1 que 50% dos participantes encontram-se no estágio de “muito motivado” nas aulas de Educação Física, onde podemos subentender o gosto pela prática dos conteúdos aplicados. A justificativa pode ser encontrada nas palavras de Melo (1995) onde afirma nem sempre ser as habilidades complexas, envolvendo os esportes, que motivam os alunos, mas também os jogos, havendo a inclusão dos habilidosos e não habilidosos, promovendo um engajamento dos alunos às aulas.

Para Magill (1984), a motivação é importante para a compreensão da aprendizagem e do desempenho de habilidades motoras, pois tem um papel importante na iniciação, manutenção e intensidade do comportamento. Sem a presença da motivação, os alunos em

aulas de Educação Física, não exercerão as atividades ou então, farão mal o que for proposto, e de certa maneira abandonando a proposta básica das aulas de Educação Física, que é de levar o indivíduo a ter uma vida ativa .

Segundo Betti (2001) o jogo é um dos conteúdos mais utilizado em Educação Física Escolar, muito embora esta utilização vá decrescendo, conforme os anos de escolarização vão aumentando, ou seja, a educação infantil o utiliza muito, enquanto no Ensino Médio poucos professores (as) o vêem como conteúdo. Então se compreende um pouco a forma de repulsa e desprezo dos alunos, do Ensino Médio em relação aos jogos, esse desprezo tem explicação, para Darido, et al (2005) no Ensino Médio, os alunos apresentam vergonha de se exporem e rejeição ao novo, associado ao medo de errar.

### **Considerações Finais**

É evidenciado, que pelo fato dos jogos de inclusão serem novidades, não há uma rotina, pois conhecem outros tipos de atividade e se divertem com ela, tendo momentos de prazer associado com a aquisição de novos conhecimentos.

Assim, os jogos de inclusão tornam-se, para os professores, uma alternativa para a inclusão dos alunos nas aulas de Educação Física no Ensino Médio, realizada de maneira lúdica, sem perder o foco nas práticas dos fundamentos de alguns esportes e a execução dos gestos técnicos esportivos.

Mas é necessário que os professores que lecionam para o Ensino Médio tenham ousadia para oferecer novas propostas para este grupo tão diferente, pois enfrentarão no primeiro instante da apresentação destes jogos, certo menosprezo e repulsa pela parte dos alunos, pois o medo de errar e a vergonha os prendem, sendo assim somente pela vivência dos mesmos os professores poderão notar os jogos de inclusão como um fator que motiva os alunos a participarem das aulas de Educação Física do Ensino Médio.

### **Referências Bibliográficas**

BETTI, I. C. R. **Jogos: Possibilidades e adequações. Perspectivas em Educação Física Escolar**. Niterói, v.2, n.1 (suplemento), 2001.

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais: **Ensino Médio: linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília: M.E. / S. E.; 1999.

CAVALLARI, R. V; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com Recreação**. 2ª ed. São Paulo: Ícone, 1995.

DAVID, P. A. **O professor de Educação Física no contexto da inclusão do aluno com deficiência física no ensino regular nas escolas públicas de São Caetano do Sul, 2004**. 98 p. Dissertação (Mestrado em Distúrbio do Desenvolvimento). Programa de Pós-Graduação em Distúrbio do Desenvolvimento: Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2004.

DARIDO, S.C, et al. **Educação Física no Ensino Médio: reflexões e ações**, Natal: Revista Virtual EFartigos, v.3, n. 10, set. 2005. Disponível em: <http://www.efartigos.atspace.org> . Acesso em 24 jan.2006

FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro. Teoria e Prática da Educação física**. São Paulo: Scipione, 1989.

HUIZINGA, J. **Homo ludens.: o jogo como elemento da cultura**. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LINTS, A; MARTINS, G. A. **Guia para elaboração de monografia e trabalhos de conclusão de curso**. São Paulo: Atlas, 2000.

MAGGIL, R. A. **Aprendizagem motora. Conceitos e Aplicações**. São Paulo: Editora Bles Cher, 1984.

MELO, R. Z. **Educação Física na escola: conteúdos adequados ao 2º grau**. Rio Claro: UNESP, Monografia de Graduação, Instituto de Biociências, Departamento de Educação Física, p.1-25 1995.

NAHAS, M. V. **Educação Física no ensino médio: educação para um estilo de vida ativo no terceiro milênio**. Anais do IV Seminário de Educação Física Escolar/ Escola de Educação Física e Esporte, p.17-20, 1997.

---

Currículo

---

**Evandro Valim**

Graduado em Educação Física pela Universidade do Grande ABC (2006). Professor do Colégio Objetivo.

**Patrícia Aparecida David**

Graduação em Educação Física pela Universidade do Grande ABC (1998), Especialização em Educação Física Escolar pela Faculdade de Educação Física de Santo André (2000); Mestrado em Distúrbios do Desenvolvimento pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (2004). Membro do LEPEBIMH – Laboratório de Estudos e Pesquisas Biopsicossociais do Movimento Humano - UniABC

---

**Endereço:**

**Evandro Valim**

Universidade do Grande ABC  
Av. Industrial, 3330  
Santo André - SP – Brasil - CEP 09080-511  
evandro.valim@telefonica.com.br