



JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES COMO FORMA DE INCLUSÃO DA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA FÍSICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Lethícia Nascimento Meira; Amanda Alvino Mesquita; Silvana Nóbrega Gomes.

Centro Universitário de João Pessoa – UNIPÊ le_ed.fisica@hotmail.com

Resumo: O presente trabalho objetivou a experiência de formação inicial dos discentes do curso de Educação Física do UNIPÊ, participantes do Programa PIBID, dentro do contexto escolar a partir do estudo e investigação do conteúdo de Jogos e Brincadeiras Populares como forma de inclusão da criança com deficiência física na educação física escolar. Foi realizado através de aulas na Escola Municipal de Ensino Fundamental José Eugênio Lins de Albuquerque, localizada no bairro do Ernesto Geisel, na cidade de João Pessoa- PB. Privilegiou cerca de cento e oitenta discentes de ambos os sexos, estando incluídas entre elas duas crianças cadeirantes, pertencentes à primeira fase do ensino fundamental (Pré I ao 4º ano), com idade entre 05 e 11 anos, no turno da manhã, com uma intervenção semanal de duas aulas de 30 minutos de duração em cada turma, entre os meses de julho a outubro de 2016, onde os mesmos puderam compreender e ultrapassar a ideia de vivenciar a educação física como uma prática voltada apenas para o ensino do gesto motor correto, mas como uma possibilidade de problematizar, interpretar, inter-relacionar e ampliar suas manifestações de cultura corporal do movimento, de forma a perceber os sentidos e significados intrínsecos a essas práticas corporais, através das dimensões conceitual, procedimental e atitudinal. Assim, como forma de alcançar essas dimensões, esse trabalho apresenta o desenvolvimento da prática da iniciação à docência em educação física, possibilitado a partir das experiências dos discentes no PIBID do curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário de João Pessoa - UNIPÊ, pela sistematização do conhecimento jogos e brincadeiras populares como conteúdo.

Palavras-chave: Brincadeiras populares, Inclusão, Educação Física escolar.

INTRODUÇÃO

Para explicar os jogos e brincadeiras populares, precisamos antes falar de cultura como parte dos elementos que dão origem ao conhecimento, sendo esse é um processo contínuo e progressivo vinculado às condições históricas que o determinam, pois compreendê-la nos permite preservar os valores do jogo no âmbito educacional. Bruhns (1993) afirma que “a origem dos jogos não pode ser desvinculada da cultura de

um povo ou dos fatores históricos que propiciaram seu aparecimento”, assim o jogo popular é parte da cultura, que é vivenciada de geração em geração e sofre modificações influenciadas pelo meio.

Atualmente o jogo é vivenciado em diversos espaços, com diferentes objetivos, em diferentes partes do mundo, sendo encarado como um movimento culturalmente construído por pessoas de diversas e distintas gerações e transmitido de um povo ao outro com suas peculiaridades espontâneas. Assim,



ele se dá na escola tanto como um conteúdo quanto como uma estratégia de ensino.

Sendo aceitos legalmente, os conhecimentos construídos no espaço escolar no que se refere à manifestação corporal do movimento são reconhecidos como objeto de trabalho da educação física escolar, ressaltados pelos PCNs (2001, p. 26), Parâmetros Curriculares Nacionais, onde cita que “dentre as produções dessa cultura corporal, algumas foram incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta”.

Ao desenvolver tais conteúdos na escola, o professor intervém pedagogicamente, contribuindo para a apropriação desses conhecimentos pelo aluno, que terá capacidade de adotar uma postura crítica e reflexiva perante a sociedade, dando significado ao aprendizado obtido para sua aplicação na vida.

Partindo-se do pressuposto de que os jogos possuem funções essenciais na formação do ser humano, como socialização, valores éticos e morais, relacionamento interpessoal, etc., os jogos e brincadeiras populares surgem como uma valorosa alternativa para se trabalhar a inclusão nas escolas, visto o fato de promover autoconfiança, reforçar a convivência em grupo, introduzir novas experiências e tornar a pessoa livre para experimentar o prazer do

brincar sobreposto ao desejo de vencer, pois segundo Orlick (1989), como jogamos na sociedade em que vivemos, o jogo serve para criar o que é refletido e muitos valores importantes e modos de comportamento são aprendidos por meio dessa experimentação.

A criança deficiente também tem direito ao conhecimento e vivência dos jogos e brincadeiras populares e, assim, participar de forma igualitária (sempre que possível) das atividades desenvolvidas nas aulas de educação física, pois como reforça Soler (2003, p.23), os jogos “são uma abordagem filosófica pedagógica criada para promover a ética da cooperação e a melhoria da qualidade de vida para todos, sem exceção”. E completa citando que o jogo se baseia na inclusão com o objetivo de “trabalhar com as pessoas no sentido de ampliar a participação e a integração delas no processo em curso”.

Cabe, então, ao professor lançar mão de estratégias de inclusão no ensino regular, a partir do reconhecimento das necessidades individuais de cada um e da criação de metodologias de ensino que possibilite oportunidades de integração, convivência e afeto na escola, levando o aluno com necessidade especial a aprender a viver em sociedade, porque segundo Ceccon (1993, p.82), “...a escola está dentro da sociedade, quando mexemos na escola, estamos mexendo na sociedade”.

Portanto, nosso trabalho objetivou a experiência de formação inicial dos discentes do curso de Educação Física do UNIPÊ, participantes do Programa PIBID, dentro do contexto escolar a partir do estudo e investigação do conteúdo de Jogos e Brincadeiras Populares como forma de inclusão da criança com deficiência física, acreditando-se que praticando a inclusão dentro do seio da escola a sociedade aceitará melhor a criança com necessidades especiais, com a adoção de novos padrões éticos que visem o direito à educação de qualidade e igualitária para todos, como de fato, na teoria, ela é.

METODOLOGIA

O trabalho ora proposto foi realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental José Eugênio Lins de Albuquerque, localizada no bairro do Ernesto Geisel, na cidade de João pessoa- PB, onde beneficiou cerca de cento e oitenta discentes de ambos os sexos, pertencentes à primeira fase do ensino fundamental (Pré I ao 4º ano), com idade entre 05 e 11 anos, no turno da manhã, com uma intervenção semanal de duas aulas de 30 minutos de duração em cada turma, entre os meses de julho a dezembro de 2015.

O planejamento de aula desenvolvido no início do segundo semestre de 2016 foi aplicado com a abordagem do tema Jogos e

Brincadeiras Populares nas aulas de Educação Física Escolar, relacionando as atividades desenvolvidas desde a introdução ao tema, passando pela iniciação prática, até a culminância do mesmo. Para que fosse possível a realização de tal processo, participamos de encontros para planejamento colaborativo e seminários temáticos, que nos auxiliaram a desenvolver melhor o tema e realizar sua aplicação com êxito.

- Introdução ao tema

Em nossa primeira aula realizamos uma avaliação diagnóstica com o intuito de coletar informações a respeito do conhecimento e das experiências já vivenciadas pelos alunos em relação ao tema. Conversamos sobre a variedade de jogos e brincadeiras que poderíamos explorar nas próximas aulas, aproveitando a oportunidade para ouvi-los sobre quais práticas já eram comuns para eles em seu cotidiano.

Figura 1 – Apresentação do novo tema



Fonte: Lethícia Nascimento Meira

Em seguida, explicamos sobre a importância de mantermos vivos em nosso dia a dia a presença desses jogos e brincadeiras populares, os quais também foram vivenciados por seus pais na época em que



eles eram crianças. Pedimos para que eles perguntassem em casa alguns nomes de brincadeiras conhecidas por seus pais, para que pudéssemos oportunizar essa experiência histórica para eles, finalizando, dessa forma, a aula.

- Iniciação prática

A segunda aula teve início com uma roda de conversa, onde pudemos ouvir os alunos a respeito do questionamento que pedimos que fosse feito aos seus pais, onde relataram, dando explicações, de algumas das brincadeiras ensinadas e vivenciadas por eles na época em que eram crianças. Em seguida, os conduzimos à participarem da primeira brincadeira popular, o “passa anel”, onde, de forma coletiva, puderam criar estratégias de jogo e participar de forma ativa da atividade proposta. Os alunos foram posicionados em círculo, sendo escolhido um aluno entre eles para passar o anel por entre as mãos dos demais. Os que estavam sentados no círculo deveriam ficar com as mãos unidas e entreabertas, esperando o colega passar a sua mão com o anel por dentro. Em um determinado momento ele escolheria um dos jogadores para deixar o anel cair nas mãos dele sem que o resto do grupo percebesse, continuando a passagem pelos demais colegas para que ninguém desconfiasse onde estaria o anel. Para a participação efetiva e igualitária dos nossos alunos cadeirantes, os pusemos

sentados no chão, dentro do círculo com os demais.

Figura 2 – Brincadeira passa anel



Fonte: Lethícia Nascimento Meira

A segunda brincadeira vivenciada foi “seu rei mandou dizer”, com o intuito de desenvolver o lado lúdico e criativo do aluno. Uma das crianças é escolhida para ser o rei, começando a brincadeira dizendo as frases já conhecidas e que todos os demais precisam responder. Em seguida, ele deverá ordenar uma ação para que todo o grupo cumpra, sendo o último que terminar a pessoa que pagará uma prenda. E, assim, vai sendo feito um rodízio entre os alunos, para que todos vivenciem a experiência. Do mesmo modo, a participação dos nossos alunos cadeirantes foi efetiva. A aula encerrou-se com uma roda de conversa, ouvindo-os acerca das experiências aprendidas na aula.

Na terceira aula do tema Jogos e brincadeiras populares estimulamos os alunos a construir uma pipa, brincadeira muito comum em nossa região. A turma foi dividida em três grupos, onde cada grupo ficou com a responsável por confeccionar a sua pipa e enfeitá-la conforme o gosto de todos, em concordância. Orientados pelos bolsistas, os



alunos construíram a base da pipa, cobriram-na com papel de seda e fizeram a rabiola, dando assim, um acabamento delicado para seu brinquedo. Pudemos perceber que foi valiosa para o grupo a experiência de trabalhar em grupo na confecção de trabalhos manuais, onde todos, inclusive os alunos com necessidades especiais, participaram e contribuíram de igual modo com o sucesso da atividade. No final da aula ouvimos as experiências dos alunos em relação ao que foi feito durante ela e o feedback foi bastante positivo, inclusive por parte dos nossos alunos cadeirantes, onde um deles citou sentir-se “muito feliz por fazer uma pipa e brincar com ela, porque nunca tinha feito”.

Figura 3 – Confecção de pipas



Fonte: Lethícia Nascimento Meira

Em nossa quarta aula, oportunizamos aos alunos o brincar com as pipas produzidas por eles na aula anterior, sendo mais um momento de vivência com as brincadeiras populares. Primeiramente, foi retomada a explicação sobre as partes que constituem uma pipa, ensinando-os, posteriormente, sobre os passos necessários para que a pipa seja posta em movimento.

A quinta aula deu-se a partir das experiências com brincadeiras de roda e amarelinha. No primeiro momento da aula realizamos brincadeiras de roda, tais como: corre cutia, vivo-morto, entre outros, que embalsamaram os momentos de diversão entre as crianças. Na ocasião, por meio dessas brincadeiras, pudemos aperfeiçoar algumas necessidades básicas do ser humano, como por exemplo, coordenação motora, raciocínio rápido, agilidade, etc., e também estimulá-los a manter viva a consciência acerca das possíveis atividades feitas em grupo. Dando continuidade à aula, direcionamos os alunos para a outra extremidade da quadra, onde estava desenhada uma grande amarelinha. Por meio dessa brincadeira, trabalhamos a concentração e equilíbrio, fatores essenciais a serem explorados nesta fase do desenvolvimento infantil. A brincadeira da amarelinha se dá quando o aluno joga a pedrinha em uma casa, a qual não poderá pisar com os pés, e a criança vai pulando com um pé só até o fim do trajeto. Ao chegar na outra extremidade, deve retornar, apanhar a pedrinha e recomeçar, dessa vez, atirando a pedra na segunda casa e depois nas seguintes até passar por todas. O participante que errar o alvo ou perder o equilíbrio passa a vez para outro. Nessa atividade, pela impossibilidade de os nossos alunos cadeirantes participarem da prática de saltar a amarelinha, os incluímos



à brincadeira sendo eles a jogar a pedra para os seus colegas realizarem os saltos.

Figura 4 – Amarelinha



Fonte: Lethícia Nascimento Meira

Para a sexta aula, tivemos como proposta de ensino as brincadeiras de pular corda e elástico. Para a brincadeira de pular corda, trouxemos a sugestão de se trabalhar de forma gradativa, fazendo variações e aumentando o grau de dificuldade de acordo com a evolução da turma. Na brincadeira de elástico, os alunos puderam falar sobre suas experiências frente essa brincadeira, visto a mesma possuir inúmeras possibilidades de variações ao longo do jogo. Foram realizadas em ambas brincadeiras, movimentos básicos de saltar com um e dois pés, agachar, girar e equilibrar-se. Ao término da aula, os alunos expuseram as dificuldades encontradas com as brincadeiras. Para a participação dos nossos alunos deficientes, eles foram retirados da cadeira de rodas e dois dos bolsistas realizou a atividade, saltando com eles nos braços.

Em nossa sétima aula, utilizamos as brincadeiras do cuscuz, dono da rua e adedonha para trazer à consciência das crianças mais um grupo de brincadeiras que podem ser trabalhadas em grupo, sem a

necessidade do brinquedo. Na ocasião, tentamos adaptar a brincadeira do cuscuz, de forma que as regras estivessem de acordo com a dinâmica de brincadeiras saudáveis para todas as idades. Para as brincadeiras dono da rua e adedonha, atribuímos aos nossos alunos cadeirantes a função de coordenar o início das brincadeiras, o que possibilitou mais uma vez a sua inclusão nas práticas de Educação Física. Ao término da aula, reunimos os alunos no centro da quadra para ouvi-los sobre as principais experiências vivenciadas no dia, onde os alunos demonstraram total satisfação mediante o andamento da aula.

A oitava aula foi marcada pelo desafio de trazer os jogos de tabuleiro para a quadra, ou seja, joga-los à luz da Educação Física, sendo utilizados para esse dia os jogos conhecidos por futebol de prego e dama humana. No primeiro momento os alunos foram divididos em pequenos grupos, sentados no chão da quadra, para vivenciarem o futebol de prego, estimulando-os a trabalhar em grupo e a pensar nas melhores estratégias para ganhar o jogo. Os alunos demonstraram alto nível de participação com a brincadeira, entendendo que precisariam trabalhar em grupo para obter êxito no jogo. Nosso aluno cadeirante, nesta brincadeira, sentado junto aos colegas, foi acolhido e incentivado por todos a participar das jogadas.

Figura 5 – Futebol de prego



Fonte: Lethícia Nascimento Meira

Na dama humana, dividimos cada turma em duas equipes, onde cada uma teria que eleger um jogador chave, para conduzir e orientar o movimento das peças humanas durante o jogo. Esse teria que distribuir os seus jogadores no tabuleiro de acordo com organização do jogo de dama. Ao iniciar a partida cada jogador chave assumiria a função de orientar os demais jogadores de sua equipe conduzindo-os pelo espaço do tabuleiro. Assim o jogador escolhido pela turma foi um de nossos cadeirantes.

Na nona aula, continuamos com a proposta de jogos de tabuleiro, onde o dominó foi trazido para os alunos com peças maiores que as habituais, possibilitando a realização do jogo em grupo. Dessa forma, os alunos foram divididos em quatro equipes, onde duas delas jogariam entre si, ao invés de apenas dois jogadores por vez. Neste jogo os alunos foram induzidos a criarem estratégias para vencer a outra equipe em conjunto. Dessa forma, trabalhando em grupo, tanto os alunos menores quanto os maiores, puderam aprender a fazer associações entre os números para realizar as jogadas de forma correta, a

respeitar a sua vez de participar do jogo e a jogar com honestidade.

Figura 6 – Dominó e ludo humano



Fonte: Lethícia Nascimento Meira

O segundo jogo vivenciado neste dia foi o ludo humano, onde fizemos uma adaptação da brincadeira, passando a jogá-la, mais uma vez, em um tabuleiro desenhado no chão da quadra e, como regra para o jogo, testamos os conhecimentos matemáticos dos alunos através da somatória entre as pedras do dominó e, assim, eles poderiam ir avançando por entre as casas até chegar na reta final do jogo. O nível de participação e entendimento dos alunos neste dia foi muito significativo, pois eles cooperaram uns com os outros, ajudando os colegas que encontravam dificuldade ao longo do percurso. Nossos alunos cadeirantes participaram junto aos demais e, mesmo em suas cadeiras de roda, tiveram a oportunidade de cooperar e participar ativamente da brincadeira.

Separámos duas últimas aulas para trabalhar, de forma específica, algumas brincadeiras populares que utilizassem materiais recicláveis.

Na décima aula, apresentamos para eles o bilboquê. Muitos dos nossos alunos ainda não



tinham tido a vivência com este brinquedo, o que tornou a aula repleta de expectativas para conhecê-lo. Apresentamos, também, o pega varetas, onde trabalhamos a coordenação motora fina dos alunos por meio da brincadeira. Dessa forma, um feixe de varetas é jogado ao acaso na mesa, para que os jogadores tentem pegar as varetas sem tocar nas demais, ou seja, cada jogador deve, na sua vez, tentar retirar quantas varetas puder sem que nenhuma das outras se mova. Quando essa tentativa for frustrada, passa a ser a vez do próximo jogador. Nossos alunos puderam participar e interagir na aula sem maiores dificuldades.

Em nossa última aula sobre o tema, realizamos uma avaliação diagnóstica para equiparar o nível de aprendizagem obtido entre o início e o final do tema abordado nas aulas.

A culminância do nosso projeto se deu junto aos jogos internos promovidos pela Escola José Eugênio, onde na ocasião realizamos um Festival de Brincadeiras Populares com todas as crianças da escola. Com a duração de dois dias, todas as turmas puderam participar das competições intersalas, vivenciando mais uma série de brincadeiras populares comuns à infância, tais como: brincadeiras da cadeira, corrida de saco, brincadeiras cantadas, entre outros. O

encerramento, segundo a fala das próprias crianças, “foi um sucesso”.

Figura 7 – Culminância



Fonte: Lethícia Nascimento Meira

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de inclusão deve ser contínuo, bem como a capacitação do corpo docente que atuará com as crianças portadoras de necessidades especiais. Segundo Bersch (2007, p.129), essa tomada de decisão é a garantia da inclusão, sendo o professor aquele a desempenhar importante papel na definição de estratégias pedagógicas e uso de recursos que favoreçam esse processo. A escola deve estar preparada para receber essas crianças, facilitando seu acesso através da adequação da estrutura física e dispor de professores seguros para atuar junto a elas.

Sabemos que as dificuldades encontradas para atender à inclusão de alunos com deficiência nas aulas de educação física são decorrentes da má formação dos professores, questões da administração escolar, dos próprios alunos, do diagnóstico tardio, da superproteção da família, dos recursos pedagógicos escassos, das estratégias de ensino e da própria área de Educação Física.



Para buscar sanar ou, ao menos, amenizar tais dificuldades, as sugestões são no sentido de unir esforços e se voltar para a formação, o planejamento e a adoção de estratégias, selecionando recursos adequados para promover adaptações conforme a realidade de cada escola e necessidades individuais dos alunos.

O objetivo é a humanização da escola, favorecendo a troca de conhecimento entre alunos, sejam eles portadores de necessidades especiais ou não, visando a facilitação da aprendizagem, com base em suas dificuldades, capacidades e vivências externas, para podermos construir, assim, uma sociedade que respeite as diferenças e colabore para inclusão de todos.

CONCLUSÃO

A atuação com o tema de jogos e brincadeiras populares na inclusão de crianças portadoras de necessidades especiais interferiu diretamente na formação acadêmica dos bolsistas, nos permitindo novas experiências pedagógicas voltadas para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos com deficiência no contexto escolar. Superamos nossos medos, experimentamos novas possibilidades e percebemos a importância de termos vivenciado essas experiências que tanto valorizaram a

participação de todos, seja nos planejamentos, nos estudos, discussões, desenvolvimento e desafios nas aulas e o contato direto com alunos deficientes e não deficientes em um mesmo espaço de aprendizagem.

Pudemos, a partir dessa valorosa experiência, ampliar, dentro do nosso contexto, as discussões sobre as ações de ensino e aprendizagem e nos aprofundar no planejamento, a fim de minimizar e/ou superar as dificuldades presentes, através da sistematização, criação de estratégias e experimentos que favoreceram a apropriação do conhecimento e o respeito ao tempo de aprendizagem de cada aluno.

REFERÊNCIAS

BERSCH, Rita. Considerações finais. In: SCHIRMER, Carolina. et al. **Atendimento educacional especializado**: Deficiência física. Brasília: 2007. P.129.

BOAVENTURA, Roberta da Silva; CASTELLI, Michele de Souza; BARATA, Tatiana Cristina Rodrigues. **Os benefícios da atividade física para a pessoa com deficiência**. Omnia Saúde, v.6, n.1, p.51-61, 2009.

BRASIL. Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora com Deficiência. **Declaração de Salamanca e**



Linha de Ação sobre Necessidades Educativas Especiais. Brasília, Corde, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília: MEC, 2001.

BRHUNS, Heloísa. **Corpo parceiro e corpo adversário.** Campinas – SP: Papirus, 1993.

CECCON, V. **Escola da vida e vida na escola.** Petrópolis, Ed. vozes, 1993.

ORLICK, T. **Vencendo a competição.** São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

SOLER, R. **Jogos cooperativos.** Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

SOUSA, E; TAVARES, H. **Acessibilidade da criança com deficiência física na escola.** Monografia (Graduação em Pedagogia), Faculdade Católica de Uberlândia, Minas Gerais.

