



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

MARIANA DO NASCIMENTO SOARES

**O JOGO E A EDUCAÇÃO FÍSICA EM UMA INSTITUIÇÃO DE
EDUCAÇÃO ESPECIAL**

BELÉM- PA

2019

MARIANA DO NASCIMENTO SOARES

**O JOGO E A EDUCAÇÃO FÍSICA EM UMA INSTITUIÇÃO DE
EDUCAÇÃO ESPECIAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação Física do Instituto de Ciências da Educação na Universidade Federal do Pará, como requisito para obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Welington da Costa Pinheiro

BELÉM- PA

2019

MARIANA DO NASCIMENTO SOARES

**O JOGO E A EDUCAÇÃO FÍSICA EM UMA INSTITUIÇÃO DE EDUCAÇÃO
ESPECIAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação Física da Universidade Federal do Pará, como requisito para a obtenção da titulação de Licenciado em Educação Física. Orientador: Prof. Dr. Welington da Costa Pinheiro.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Welington da Costa Pinheiro
Universidade Federal do Pará- UFPA – Orientador

Prof. Ms. Osvaldo Galdino dos Santos
Universidade Federal do Pará- UFPA – Membro

Prof. Ms. Pedro Paulo de Souza Brandão
Universidade Federal do Pará- UFPA – Membro

Conceito: _____

Belém, ____ de _____ de 2019.

AGRADECIMENTOS

Começo meus agradecimentos com a seguinte frase: “E até aqui Deus me sustentou”. Sou grata a todas as dificuldades, pois através delas eu pude crescer e me tornar quem sou hoje. Acredito que o sentimento mais nobre que podemos ter é a gratidão. E me alegro, pois meu coração transborda gratidão. Sou grata a todas as pessoas de luz que eu tive contato até hoje.

Agradeço especialmente aos meus pais, Jorge e Ana (in memória), que batalharam de sol a sol para que tivéssemos o possível e nos ensinaram a sermos pessoas fortes e batalhadoras. Posso dizer a eles que nada do que eles fizeram ou passaram, para nos criar e educar, foi em vão. Hoje, retribuo mais um pouco a eles, do suor e energia que dispenderam por nós. Eu não poderia ter sido tão feliz em outra família. Não posso deixar de citar aqui, minhas irmãs. Obrigada pela companhia nesses 30 anos de vida.

Agradeço ao meu esposo que nesses oito anos de caminhada, seguiu me ajudando e incentivando na busca pelos meus sonhos e objetivos. Teria sido muito mais difícil desempenhar as tarefas de esposa, mãe, filha, dona de casa, estudante, doceira, e guarda municipal, sem você em minha vida. Também, não teria tido as minhas duas maiores riquezas, do jeitinho que elas são, minha Dalila e meu Danilo. Meus filhos, vocês foram meu maior incentivo durante esses anos de faculdade.

Obrigada ao Grupo Parafolclórico “Os Baioaras” nas pessoas do Mestre Venâncio, Edna Padilha, Edson Padilha e Nonato Padilha, que sempre acolheram a todos os bailarinos como filhos. Vocês juntamente com meu pai, plantaram em minha vida, a sementinha da Educação Física. Edna, o meu carinho e amor por você vai além da distância e tempo. És uma verdadeira mãe a todos que passaram pelo grupo.

Agradeço também a todos os colegas que ganhei no curso sejam eles da turma 214 e 115, em especial a resenha e cito aqui (Marcos, Nillo, Samuel, Leonardo, Roberto, Matheus e Caio), assim como meus bebês Louise, Yancka, Jéssica. E um ser que Deus colocou como um anjo a me incentivar, Gilberto. Vocês fizeram desses cinco anos muito mais prazerosos e levo muitas lembranças boas ao lado de todos. Em especial, gratidão pela acolhida do meu Danilo desde quando estava na barriga.

Agradeço a todos os professores da Faculdade de Educação Física pelas contribuições em minha formação, não somente no âmbito acadêmico, mas enquanto ser humano. Especialmente pela sensibilidade diante das alunas que se tornaram mães durante o curso e precisaram levar seus bebês para a sala de aula. Vocês foram exemplos de profissionais.

Destaco aqui alguns professores que foram muito importantes durante a fase do TCC: Concita você é luz, obrigada pelo incentivo e atenção aos alunos do Curso; Galdino que sempre esteve presente com seus incentivos; Anselmo, você me deu o gás que eu precisava para começar a escrever. E meu orientador Welington, obrigada por me incentivar e por acreditar que eu fosse capaz. Parabéns pela excelente didática em orientar-me. Desculpa pelas inconvenientes mensagens de WhatsApp.

Agradeço aos professores que se dispuseram a me ajudar nas entrevistas, mesmo com suas demandas de final de ano, foram solícitos e não mediram esforços para que eu pudesse, com a ajuda deles, concluir esse trabalho. E por fim, sou grata a cada inspetor, chefe de divisão e colega de trabalho que me ajudaram das mais variadas maneiras, durante o tempo que estivesse estudando. Seria injusto citar nomes e correr o risco de esquecer-me de algum. Por isso deixo aqui meu obrigada de forma geral à Instituição Guarda Municipal de Belém.

SOARES, Mariana do Nascimento. **A importância do jogo na Educação Física no contexto da Educação Especial**. 2019. 60pag. Trabalho de Conclusão de curso (TCC). Universidade Federal do Pará, Belém, 2019.

RESUMO

O jogo enquanto elemento da cultura esta presente em diversas civilizações e seus significados atribuídos dependendo da sociedade e contexto social. O ato de jogar é uma ação que antecede até mesmo a civilização. A Educação utiliza-se do jogo como recurso de ensino pelas contribuições resultantes do uso do mesmo. Podemos destacar aqui: desenvolvimento motor, cognitivo, psicológico, da sociabilidade, inteligência, raciocínio, agilidade, afetividade, entre outros. Assim como o ensino regular já reconheceu os benefícios do jogo no processo de ensino e aprendizagem, a Educação Inclusiva e Especial passou a inserir atividades lúdicas no conteúdo e nas metodologias desenvolvidas com alunos que possuem alguma deficiência. Partindo na necessidade em investigar a relação que o jogo tem com a Educação Física Inclusiva, surge a problemática de pesquisa: Qual a importância dos jogos na Educação Física Inclusiva. O objetivo geral da pesquisa é: investigar o jogo na Educação Física em uma Unidade de Ensino Especializado. Já enquanto objetivos específicos, delimitou-se: a) identificar os tipos, materiais, metodologias e processos avaliativos utilizados para abordar o conteúdo jogo; b) compreender a importância atribuída ao jogo pelos professores entrevistado; c) refletir sobre os limites e possibilidades do conteúdo jogo na Educação Física especial. A partir das análises foi possível identificar a importância que o jogo assume ao permitir que o aluno com deficiência possa não só participar do processo de ensino e aprendizagem, mais que isso, tornar-se agente ativo no processo. Capaz de atuar com suas limitações, não sendo mais aluno passivo que não era visto como capaz de desenvolver habilidades hoje presentes nas ações do mesmo. Sendo possível adquirir noções sociais importantes para as relações na comunidade em que o aluno convive.

Palavras-Chave: Jogo. Educação Física. Educação Especial

ABSTRACT

Gambling as an element of culture is present in various civilizations and their assigned meanings depending on society and social context. Gambling is an action that predates even civilization. Education uses the game as a teaching resource for the contributions resulting from its use. We can highlight here: motor, cognitive, psychological development, sociability, intelligence, reasoning, agility, affection, among others. Just as regular education has already recognized the benefits of gambling in the teaching and learning process, Inclusive and Special Education has begun to include playful activities in the content and methodologies developed with students with disabilities. Departing from the need to investigate the relationship that the game has with Inclusive Physical Education, the research problem arises: What is the importance of games in Inclusive Physical Education. The general objective of the research is: to investigate the game in Physical Education in a Specialized Education Unit. As specific objectives, it was delimited: a) to identify the types, materials, methodologies and evaluation processes used to approach the game content; b) understand the importance attributed to the game by the teachers interviewed; c) reflect on the limits and possibilities of game content in special Physical Education. From the analysis it was possible to identify the importance that the game assumes in allowing the student with disabilities not only to participate in the teaching and learning process, but also to become an active agent in the process. Able to act with its limitations, no longer being a passive student who was not seen as able to develop skills present in his actions. Being able to acquire important social notions for relationships in the community in which the student lives.

Keywords: Game, Education Physical, Education Special

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Estudiosos que consideram o jogo como método de ensino.....	13
Quadro 2: Características dos jogos segundo Huizinga.....	15
Quadro 3: Divisão do jogo de acordo com Caillois.....	16
Quadro 4: Fases do Estágio do desenvolvimento infantil.....	19
Quadro 5: Jogos sensório-motores.....	20
Quadro 6: Perfil dos docentes entrevistados	46

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
2. O JOGO COMO MANIFESTAÇÃO DA CULTURA HUMANA	12
2.1 Jogo: História, conceitos e características	12
2.2 Jogo e os teóricos do desenvolvimento humano	18
3. A INCLUSÃO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA	27
3.1 A história da pessoa com deficiência	27
3.2 Leis e diretrizes da Educação Inclusiva	31
3.3 A Educação Inclusiva e Educação Física	37
4. A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESPECIAL NA ÓTICA DO PROFESSOR	44
4.1 Procedimentos Metodológicos	44
4.2 Análise dos dados: O que dizem os professores?	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS	56
APÊNDICE	60

INTRODUÇÃO

O jogo enquanto elemento da cultura esta presente em diversas civilizações e seus significados atribuídos dependendo da sociedade e contexto social. Dentre as características gerais defendidas por autores como Piaget, Vygotsky e Elkonin, destacamos: liberdade ou caráter voluntário; ação lúdica; o prazer (ou desprazer); o “não sério”; as regras; caráter improdutivo; a incerteza dos resultados; a imaginação; criatividade, entre outros.

Além das características apresentadas acima, segundo Piaget (1990), o jogo constitui como um fundamental elemento de aprendizagem, principalmente na fase infantil. O autor destaca algumas fases da infância em que é possível, por meio do jogo, desenvolver habilidades cognitivas da criança. Ao jogar a criança cria uma relação entre o significado das suas ações e o seu cotidiano. Dessa forma, desenvolve habilidades e torna-se consciente das ações “do brincar”. Com isso, o jogo age como elemento de mudança, que vincula situações reais com as imaginárias.

A Educação utiliza-se do jogo como recurso de ensino pelas contribuições resultantes do uso do mesmo. Podemos destacar aqui: desenvolvimento motor, cognitivo, psicológico, da sociabilidade, inteligência, raciocínio, agilidade, afetividade, entre outros. Assim como o ensino regular já reconheceu os benefícios do jogo no processo de ensino e aprendizagem, a Educação Inclusiva e Especial passou a inserir atividades lúdicas no conteúdo e nas metodologias desenvolvidas com alunos que possuem alguma deficiência.

Os dados do censo escolar, divulgados em 31 de janeiro de 2019, apontaram que o número de matrículas de estudantes com necessidades especiais de ensino, cresceu 33,2% em todo o país, no período entre 2014 e 2018. A referida pesquisa foi realizada pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) e em números podemos falar que em 2014 foram 886.815 alunos matriculados que apresentavam deficiência, altas habilidades ou transtornos globais. Já em 2018 os números subiram para 1, 2 milhão de alunos matriculados dentro das mesmas especificidades (INEP, 2019).

Diante desses números, percebe-se que há uma grande demanda de alunos que possuem alguma deficiência. Tornam-se necessárias, portanto, medidas que possibilite que os mesmos sejam inseridos e recebam ensino de qualidade. Nessa direção, uma das ações estabelecidas resultante de leis e diretrizes foi a Educação Inclusiva.

A Educação Inclusiva caracteriza-se por ser uma educação que inseri num mesmo contexto de ensino, alunos com diferentes ritmos de aprendizagem podendo apresentar ou não alguma necessidade de ensino especial. Soler (2005) traz uma reflexão da importância de se

trabalhar com a inclusão, não somente para o aluno, mas para a escola, que também se beneficia:

A Inclusão é uma grande oportunidade para a Escola se transformar e se modernizar e também uma chance de os professores se aprimorem investindo em formação, tornando-se competentes para lidar com a diversidade, visando uma nova escola e, conseqüentemente, uma nova sociedade (SOLER, 2005, p.79).

O jogo passa a ser adotado como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem, sendo visto como uma ação positiva. Dessa forma, é possível que professores consigam desenvolver habilidades e potencialidades dentro de uma abordagem inclusiva. Mantoan (1999) defende que ao mudarmos a perspectiva da educação não estamos mudando apenas a maneira de fazer educação, mas, principalmente, o aluno. E ao citar aluno ele destaca que não somente o deficiente será alcançado pela educação inclusiva, e sim, todos os alunos que terão contato com a mesma.

Diante do exposto, surge a necessidade de compreendermos o processo que envolve o ensino e aprendizagem na Educação Inclusiva por meios dos jogos. A questão levantada apareceu a partir da experiência e contato com alunos de uma Unidade de Ensino Especializado localizada no bairro do Marco, que ocorreu durante o ano de 2018 na disciplina Estágio Supervisionado IV, do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Pará. Nessa experiência, foi possível verificar que muitos professores adotam os jogos como ferramenta de ensino e a partir dessa constatação levantamos nosso problema de pesquisa: Qual a importância dos jogos enquanto metodologia na Educação Física Inclusiva?

A relevância social surge a partir da discussão do jogo como elemento humano e o arcabouço cultural que ele traz. A relevância acadêmica mostra-se a partir da necessidade em discutirmos a Educação Física Inclusiva e seus mecanismos de aprendizagem. Servindo de aliado na formação de professores qualificados a atuarem na Educação Inclusiva. Fazendo o uso do jogo não somente com o caráter lúdico, mas para o desenvolvimento de habilidades e conteúdos da Educação Física. Além disso, convém ressaltar que a pesquisa assume caráter científico e, assim, contribui no processo de construção de conhecimento, servindo de fonte e subsídio para debater e aprofundar esse tema.

Sendo assim, buscando entender a importância do jogo na Educação Física Inclusiva e como ocorre esse processo, acreditamos que investigar a concepção e resultados a partir do olhar do professor que já atua no ensino especializado, seja uma importante abordagem a ser adotada. Com o objetivo de responder nosso problema de pesquisa, elaboramos os objetivos: geral: investigar a importância do jogo enquanto metodologia na Educação Física em uma

Unidade de Ensino Especializado. Já enquanto objetivos específicos, delimitou-se: a) analisar a produção de conhecimento jogo como manifestação da cultura humana; b) identificar os tipos , materiais, metodologias e processos avaliativos utilizados para abordar o conteúdo jogo; c) compreender a importância atribuída ao jogo pelos professores entrevistado; c) refletir sobre os limites e possibilidades do conteúdo jogo na Educação Física especial.

O trabalho esta organizado, além da introdução e considerações finais, as seguintes seções: 2. O jogo como manifestação da cultura humana, na qual trazemos a historia, conceitos e características do jogo, bem como teóricos do desenvolvimento humano; 3. Inclusão da pessoa com deficiência, que trata da história da pessoa com deficiência, as leis e diretrizes da Educação Inclusiva e a relação da Educação Inclusiva e a Educação Física; 4. A importância do jogo na Educação Física Inclusiva, contendo os procedimentos metodológicos e análises e discussões das entrevistas realizadas.

2. O JOGO COMO MANIFESTAÇÃO DA CULTURA HUMANA

2.1. Jogo: História, conceitos e características.

Entre os diversos autores que estudam o jogo, Huizinga em sua obra *Homo Ludens* (2000) defende que o jogo é mais primitivo até mesmo que a cultura. E que seria a partir do jogo que nasce a cultura. Para o autor os animais já brincavam antes mesmo do homem e não precisaram que a cultura existisse para tal. Além de que a humanidade não teria acrescentado nenhuma característica importante à ideia geral do jogo. Embora a obra de Huizinga represente um grande feito no que tange o estudo do jogo, vários autores trazem a evolução histórica que o jogo sofreu durante os séculos e discordam do que Huizinga defendi. Do contrario, seria possível educador um cachorro, o que ate hoje mostrou-se impossível.

É possível encontrarmos em alguns trabalhos, que mostram o caráter lúdico que era atribuído ao jogo e que somente aposto o renascimento que se tem uma nova concepção pode jogo. Onde o mesmo passa a ser empregado para fins educativos. A partir dai vemos os jogos como conteúdo escolar (PACAGMAN, 2013).

Segundo Baranita (2012), na Grécia Antiga, os jogos já eram utilizados como meio para educação, chamados assim, de jogos educativos. Eram bastante defendidos por Platão que atribuía, aos mesmos, notório valor moral e educacional. E sendo utilizados como transmissão de conhecimento e valores pelos povos egípcios, maias e romanos.

Durante o Cristianismo, o jogo passa a ter uma conotação de impuro e profano. Pacagnam (2013) destaca um trecho de (MASTON, 1966, p.10) onde traz a fala de um educador alemão do século XVII: “a recreação deve ser proibido em todas as suas formas”. Com isso analisamos que os jogos não eram bem vistos e sua prática deveria ser banida, pois achavam que o jogo ou qualquer tipo de recreação afastava da presença de Deus. Nallin (2005) enfatiza o descrédito que o jogo passa ter e o olhar pejorativo que a Igreja acrescenta ao mesmo em uma frase “A partir daí, os jogos são vistos como delituosos, que levam à prostituição e à embriaguez”.

Piccolo (2009) acrescenta que para os gregos os jogos eram vistos como ações de crianças; Os judeus relacionavam o jogo ao riso; os romanos viam os jogos ligados às festas e os germanos encaravam os jogos como sendo ações de não trabalho que proporcionavam satisfação.

Kishimoto (2005) fez um levantamento histórico sobre o jogo e elencou nomes de estudiosos que consideraram os jogos como método de ensino. Diante do referido trabalho

criamos um quadro com o nome do estudioso, período em que o mesmo viveu e as características defendidas por cada um. Vejamos abaixo:

QUADRO 1: ESTUDIOSOS QUE CONSIDERAM O JOGO COMO METODO DE ENSINO SEGUNDO KISHIMOTO		
Rabelais	1494 – 1553	Ensino deveria passar pelo jogo. Onde um simples jogo de cartas pode ajudar no ensino de aritmética e geometria
Rousseau	1712 – 1778	Aprender deveria ser uma conquista ativa. A criança deveria aprender com prazer
Pestalozzi	1746 – 1827	Escola como sociedade. Jogo como meio de aquisição de conceitos como responsabilidade, cooperação.
Froebel	1782 – 1852	Criança como criadora. Um bom educador ensina através dos jogos.
Decroly	1871 – 1932	Ensino através de materiais especializados. Criou materiais com a finalidade de ensinar percepção, raciocínio e motricidade às crianças com deficiência.
Dewey	1859 – 1952	Jogos como ferramenta do ensino espontâneo. Aprendizagem da criança em ambiente natural, segundo seus interesses.
Montessori	1870 – 1952	Valorização dos jogos sensoriais
Vygotsky	1896 – 1934	Jogos e brincadeiras como resultado de influências sociais com as quais a criança tem contato.
Piaget	1896 – 1980	Jogo como meio de ensino e desenvolvimento intelectual. O jogo evolui à medida que a criança cresce e ganha novas adaptações.

Fonte: Kishimoto (2005)

Kishimoto (2005) diz que os jogos se modificam com o tempo e sociedade, sofrendo mudanças nos seus sentidos e significados. Assim como a infância sofreu diversas transformações e recebeu inúmeros significados com o passar do tempo, podemos observar que os jogos também passaram pelo mesmo processo, onde ora foi valorizado ora foi discriminado e esquecido.

Para Kishimoto a dificuldade em estabelecer um significado unilateral do jogo é dada pelo fato de todos os jogos possuírem características que os aproximam e distanciam ao mesmo tempo. Ou seja, o que realmente diferencia o jogo do não jogo é o significado que cada cultura dá ao mesmo. O que para determinada cultura é jogo, pode ser trabalho em outra cultura. Sendo difícil defini-lo sem considerar as peculiaridades e multiplicidade que o jogo possui (KISHIMOTO, 1997).

A palavra JOGO derivada do latim “*incus*” ou “*jocus*” que significa diversão, brincadeira. Nos dicionários de Língua Portuguesa, encontramos as seguintes definições: 1- Atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento; 2- Atividade submetida

a regras que estabelecem quem vence e quem perde. Ou seja, o jogo é definido como divertimento, distração e passatempo. Podendo ser coletivo ou individual; praticados por adultos ou crianças.

Segundo o dicionário Aurélio, jogo é definido como: 1) atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho, ex: jogo de damas; jogo de futebol. 2. Brinquedo, passatempo, divertimento: jogo de armar; jogos de salão. 3. Passatempo ou loteria sujeito a regras e no qual, às vezes se arrisca dinheiro: jogo de cartas: jogo de bicho (DICIONÁRIO AURELIO ON-LINE, 2019).

Embora esteja disponível nos dicionários um significado quase que hegemônico da palavra jogo. O mesmo apresenta uma complexidade de definições e significados. Como podemos observar em Kishimoto:

Tentar definir o jogo não é fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, advinha, contar histórias, brincar de mamãe e filhinha, de domino, de quebra-cabeça, de construir barquinhos e uma infinidade de outros (KISHIMOTO, 1997, p.13).

Ao jogar, a criança estabelece uma relação entre o significado das suas ações e o seu cotidiano, desenvolvendo suas habilidades e tornando-a consciente das suas decisões. Dessa forma, o jogo constitui importante elemento para as mudanças das necessidades e consciência da criança. Funcionando como fator que vincula as situações reais com as imaginárias. O que o torna ponto de desenvolvimento. (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Kishimoto (1997, p. 14) segue, “um tabuleiro de xadrez feito em mármore tem o mesmo significado do que o tabuleiro em madeira? O primeiro não seria objeto de decoração e o segundo jogo?” ou “a boneca é um brinquedo para a criança que brinca de mãe e filha, mas para certas tribos indígenas é símbolo de divindade, objeto de adoração”. As citações acima expressam a dificuldade em tentarmos definir o jogo devido sua complexidade e multiplicidade de significados.

Segundo Kishimoto (1997):

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrática, porque enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social (KISHIMOTO, 1997, p. 15).

Diferente de Huizinga que defende que os jogos precedem a cultura assumindo até mesmo que os animais brincam, muitos autores defendem que o jogo é resultado da cultura,

sendo modificado por esta. Além de ser capaz de desenvolver nos indivíduos habilidades de convivência social e coletiva.

Diversos especialistas que se debruçam em estudar o jogo concordam que o mesmo é uma atividade que possui uma finalidade em si, sendo subjetivo e com objetivo implícito. Considerados como atividades livres.

Na Educação Física, os jogos são muito relacionados com o desporto, principalmente jogos de competições, exigindo um alto nível de habilidades tendo como objetivo não cometer erros. O que causa equívocos entre seus praticantes. Jogo vai além do ato de ganhar ou perder, deve ser visto como a manifestação de ações da criança diante das relações da mesma com a sociedade e a natureza na qual esta inserida (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Huizinga (2000) define o jogo como atividade voluntária; supérfluo; livre; meio de evasão da vida real/cotidiano; não sério; desinteressado; autônomo e temporário. Dispõem de tempo e espaço específico para a sua prática, onde ocorre o processo criativo; pode ser repetido e alternado; possui ordem específica (regras); incerto/ imprevisível (não sabemos quem perde ou quem ganha).

A fim de tornar a citação acima, mais detalhada, criamos um quadro onde mostra as principais características listadas por Huizinga e seus significados.

QUADRO 2: CARACTERÍSTICAS DO JOGO SEGUNDO HUIZINGA	
Atividade Voluntária	O jogador escolhe jogar ou não. É livre.
Supérfluo	Não se representa meio de produção. Pode ser descartado.
Evasão (vida real/cotidiano)	No momento jogo, o indivíduo sai da realidade e entra no mundo da fantasia. Acontece numa esfera temporária.
Desinteressado	Atividade isolada e limitada.
Autônomo	Existe independente da cultura, sendo anterior a mesma.
Temporário	Dependendo do grau de significância pode ou não perdurar vários tempos e gerações.
Tempo e espaço	Ocorre em tempo e espaço específicos.
Criativo	Permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. E transmitido, torna-se tradição.
Repetido e alternado	O jogo pode ser realizado inúmeras vezes, podendo ser finalizado e reiniciado.
Regras	Possui regras próprias. O jogo exige uma ordem suprema e absoluta e qualquer desobediência poderá “deteriorar” o jogo.
Incerto	Não sabemos do resultado. Quem ganha ou perde.

Fonte:Huizinga, 2000.

Apresentaremos as contribuições de Caillois (1990) ao analisar o jogo no aspecto do seu conteúdo e as experiências resultantes da sua prática. O jogo é dividido em Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx.

QUADRO 3: DIVISÃO DO JOGO DE ACORDO COM CAILLOIS	
Agôn	Jogos ligados às atividades competitivas; Buscar criar situações ideais e igualitárias; Vencedor sendo o melhor preparado; predominante nas praticas esportivas e competições.
Alea	O jogador passivo, não faz uso de habilidades adquiridas. Predomina o acaso, o destino, a sorte, cuja representatividade social é dada nos dias atuais pelos diversos jogos de azar.
Mimicry	Ligados à adoção de personagens. Uma forma de tomar para si uma realidade que não a sua. É a invenção incessante. São os jogos protagonizados.
Ilinx	Quebra dos padrões de estabilidade do corpo. Buscar de vertigem. A exemplo: jogos de rodas

Fonte: Caillois, 1990.

Além disso, Caillois (1990) listou as características estruturais do jogo, de forma bem resumida, sendo:

- **Livre:** o jogador só joga quando tiver vontade, não pode ser obrigado, senão este perderia sua diversão e alegria;
- **Delimitada:** está restrita a espaços de limite e tempo;
- **Incerta:** o resultado não pode ser determinado a priori;
- **Improdutiva:** não gera bens e riquezas, apenas os movimentam; e
- **Regulamentada:** sujeita a convenções e regras que devem ser obedecidas para o desenvolvimento da atividade;
- **Fictícia:** caráter opositor a vida cotidiana e séria.

Para Caillois (1990), o jogo deve ser espontâneo tendo um começo e fim. Carregado de “fantasia” onde ocorra uma fuga da vida real. Com regras e sem resultado previamente definido. E principalmente, não deve gerar bens. Não pode esta ligadoà produção, do contrario, será trabalho.

Segundo Kishimoto (1997) pesquisadoresdo Laboratoire de Recherchesurle Jeu et le Jouet, da Université Paris-Norei estabeleceram três níveis de diferenciação do jogo: O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto.

No primeiro nível o sentido do jogo está ligado ao contexto social. Aqui o jogo apresenta interpretações e projeções sociais. O meio para que o processo ocorra é através da linguagem. Ou seja, cada sociedade constrói um significado de jogo de acordo com seus costumes, valores e tradições.

Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que o jogo aparece de modos tão diferentes, dependendo do lugar e da época. Em certas culturas indígenas, o "brincar" com arcos e flechas não é uma brincadeira, mas preparo para a arte da caça e da pesca (KISHIMOTO, 1997, p. 108).

O segundo nível diz respeito às regras que cada jogo possui. Onde é possível identificar e diferenciar os jogos entre si. Por exemplo: um jogo de xadrez é diferenciado da dama ou da trilha, pelas suas regras. Ocorrendo simultaneamente ao lúdico. Pois ao mesmo tempo em que a pessoa desenvolve uma atividade lúdica ela também executa as regras do jogo (KISHIMOTO, 1997).

No terceiro nível o jogo é analisado enquanto objeto. Os materiais que são utilizados para fabricar as peças do jogo dão significados diferentes de acordo com as culturas que os caracterizam. Como descreve Kishimoto (1997):

O xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. Tais aspectos permitem uma primeira exploração do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam (KISHIMOTO, 1997, p. 108).

Kishimoto (1997) traz um capítulo inteiro sobre as características do jogo e para tal utiliza-se da interpretação de vários autores como Vygotsky que ao analisar o jogo traz o elemento do desprazer. Ele menciona que há jogos em que na busca pelo objetivo o desprazer é resultado.

Além dessa característica acrescenta-se uma análise diferente do "não sério", quando falamos a respeito da não seriedade do jogo, não podemos deixar de mencionar que embora o jogo ocorra de forma livre e espontânea, a criança ao brincar, leva a sério o jogo e suas regras. Ou seja, o caráter não sério está mais ligado ao riso, ao lúdico que são opostos ao trabalho e produção de bens (KISHIMOTO, 1997).

Henriot (1989) acrescenta mais uma característica ao mencionar a intencionalidade. Para que o jogo ocorra é preciso que haja a verdadeira intenção de jogar. O autor expressa ao dizer "Nem sempre, o pesquisador consegue identificar um jogo, uma vez que se pode manifestar um comportamento que, externamente, tem a semelhança de jogo, mas não está presente a motivação interna para o lúdico". Por exemplo: podemos ver crianças reunidas

brincando. Mas no momento em que uma delas menciona que não está brincando, não estamos diante do jogo. É preciso que exista a atitude mental de querer brincar.

Christie (1991) *apud* Kishimoto (2005) elabora critérios para a identificação do jogo infantil. Vejamos a seguir:

- 1- **A não literalidade:** Os jogos possuem significados e sentido próprios e independentes. A realidade interna predomina sobre a externa. “O sentido habitual é substituído por um novo”.
- 2- **Efeito positivo:** Ao jogar a criança expressa alegria, felicidade. O jogo acrescenta inúmeros efeitos positivos à criança, desenvolvendo aspectos motores, sócias, psicológicos.
- 3- **Flexibilidade:** A criança desenvolve a flexibilidade ao brincar. Como o jogo não é fixo e pode sofrer alterações e adaptações, a criança aprende a criar alternativas e ser mais flexível.
- 4- **Prioridade do processo de brincar:** Quando a criança está diante do jogo e prioriza o processo de brincar. É necessário que a concentração esteja voltada para o ato de brincar. Caso contrário não será jogo.
- 5- **Livre escolha:** Só é considerado jogo se for de livre escolha e de forma espontânea.
- 6- **Controle Interno:** O jogo deve ser controlado pelos próprios jogadores que irão decidir sobre todo o desenvolvimento e possíveis alterações. Caso ocorra por pessoa externa, não se caracteriza jogo infantil.

Em análise geral e diante das colaborações dos autores mencionados acima, podemos apresentar as características gerais do jogo. Sendo elas: liberdade ou caráter voluntário; ação lúdica; o prazer (ou desprazer); o "não sério" ou o efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância; o caráter improdutivo, a incerteza de resultados; a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço (KISHIMOTO, 1997).

2.2 O jogo e os teóricos do desenvolvimento humano

Quando passamos para a análise do jogo enquanto manifestação cultural humana podemos encontrar diversos autores que estudam o jogo e a partir dos seus levantamentos, apresentam diferentes concepções da categoria jogo e dos benefícios do mesmo para a

educação. Nas próximas páginas veremos as concepções de jogo de acordo com os teóricos: Piaget, Vygotsky e Elkonin.

Jean Piaget foi um psicólogo que fez grandes contribuições ao campo da educação e pedagogia. Dedicou-se a pesquisar e estudar o jogo como ferramenta indispensável para o desenvolvimento da inteligência. Suas contribuições são até os dias atuais muito estimadas.

Para Piaget (1990) *apud* Baranita (2012) o jogo é indispensável para o desenvolvimento da criança. Através do mesmo o lúdico é trabalhado, o que torna o jogo fundamental na prática pedagógica. Sendo pelo lúdico que a criança desenvolve as funções como inteligência e aspectos sociais e psicológicos. E mais que isso, pelo jogo a criança assimila o meio social e a própria realidade.

O psicólogo relacionou o jogo com os estágios do desenvolvimento cognitivo da criança. Dessa forma ele estabeleceu etapas do desenvolvimento da criança de acordo com a faixa etária e as relacionou aos tipos de jogos.

QUADRO 4: FASES DE ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL		
Fases	Faixa-Etária	Descrição
Sensório-motor	Nascimento aos 02 anos	A criança brinca sozinha e não utiliza regras porque não tem noção delas. Jogos de exploração sensório- motores. Única finalidade é a diversão. (JOGOS PRÁTICOS OU DE EXERCÍCIO)
Pré-operatória	02 – 06/07 anos	A criança brinca de faz de conta. Usa a imaginação e imitação. Utiliza o cotidiano como referencia. O início do conceito de regras. (JOGOS SIMBÓLICOS)
Operações concretas	07 anos 11 anos	A criança já é um ser social. A presença das regras são fundamentais. Considerado uma preparação para a vida adulta. (JOGO DE REGRAS)

Fonte: Piaget (1990) *apud* Baranita (2012).

A partir das fases de estágios de desenvolvimento Piaget classificou os jogos em três categorias, sendo elas: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras. A seguir analisaremos cada categoria do jogo.

- **Jogos de Exercício:** Considerados os primeiros jogos em que a criança tem contato, sendo ausentes os símbolos e regras. Nesse momento a criança joga com o intuito de

apenas “conhecer o corpo” pela diversão. Desenvolve a habilidade sensório-motora. Ou seja, seu único objetivo é executar e explorar gestos simples como: agarrar, morder, sacudir objetivos, emitir sons, balançar braços e pernas. De acordo com Piaget, ainda há duas categorias dentro dos jogos de exercícios: **Jogos sensório-motores** e **jogos de pensamento**. Vejamos os quadros a seguir:

QUADRO 5: JOGOS SENSÓRIO-MOTORES	
Jogos de exercícios simples	De 1 mês até aos 18 meses. Produção de gestos que o adaptem a realidade. Limita-se a repetir movimentos. A característica principal é o prazer do funcionamento das estruturas já existentes.
Jogos sem finalidade	A partir das ações adquiridas constrói outras novas para seu prazer. Ocorre a criação de movimentos novos.
Combinações com finalidade	Aqui as crianças procuram simplesmente divertir-se através da combinação de novos movimentos. A criação de movimentos diferentes para o mesmo objetivo.

JOGOS DE PENSAMENTO
Seriam os jogos envolvendo as perguntas que as crianças fazem. Ao fazer uma pergunta pelo simples prazer de perguntar seria um exercício simples ou ao fazer a primeira pergunta, inventar novas palavras e sons sem finalidade seriam as combinações com finalidade. E por fim, criar palavras sem significado pré-estabelecido pelo simples prazer em fazer são combinações lúdicas de pensamento com finalidade.

- **Jogos Simbólicos:** São jogos que a criança tem contato entre 2 a 6/7 anos. Onde a mesma usa da imaginação, imitação para assimilar a realidade. Dessa forma, dá significado através do jogo de símbolos. É facilmente identificado quando a criança “imita” uma situação que presenciou ou transforma um objeto em outro (ex: caneta em varinha mágica). Ou quando usa a linguagem para expressar e comunicar com os outros. Nesses jogos as regras ainda estão ausentes. São os jogos de conta-de-conta.

- **Jogos de Regras:** Surge entre os 07 e vai até os 11 anos. A presença das regras é a principal característica sendo o que desperta o interesse da criança. Jogos que exigem grande concentração e uma regulação no comportamento. São as regras que direcionam o jogo e o prazer em jogar está relacionado ao seu cumprimento.

Nesta categoria de jogos, o que a caracteriza é a existência de regras, criadas pelas crianças ou não, e a competição entre os sujeitos inerentes ao jogo. Contudo, o jogo de regras só aparece quando a criança deixa a fase egocêntrica e passa a ser social, desenvolvendo os relacionamentos sócio afetivo que se prolongam por toda a vida (BARANITA, 2012, p. 39).

Ao analisarmos os estudos de Piaget sobre os jogos e a partir da relação entre os estágios de desenvolvimento e a classificação dos jogos percebemos a influência direta que jogos têm no processo do desenvolvimento social, moral, intelectual e psicológico.

Vygotsky era um psicólogo que trabalhou como professor e pesquisador. Defendia o homem como ser social e biológico. Para o mesmo, a criança utiliza a fala em seus primeiros momentos de vida como ferramenta de interação social e somente alguns anos mais tarde como instrumento de pensamento. Estudou os jogos com o objetivo de identificar suas características e analisar a relação dos mesmos no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Através do jogo a criança é capaz de desenvolver suas habilidades intelectuais, sociais e cognitivas. Suas pesquisas ajudaram na interpretação dos jogos e sua utilização no campo da educação.

Para o psicólogo a criança só é capaz de jogar a partir dos 03 anos de idade. Antes disso a criança apenas age de forma instintiva. Não sendo capaz de identificar os símbolos e relacioná-los com a vida real. Diferente de Piaget, que diz existir jogo até mesmo em crianças de meses.

Para Vygotsky (1989) a criança se desenvolve no campo imaginário a partir das representações do cotidiano. Seria nesse momento que o jogo surge como forma de alterar e representar as vontades e desejos da criança. Ao nascer, a criança inicia seu desenvolvimento biológico. No entanto, a aprendizagem está ligada às relações sociais e culturais. Ou seja, ao jogar, a criança cria o mundo ao seu ponto de vista e desenvolve suas ações diante das simulações das situações reais.

Vygotsky (1989) classifica o desenvolvimento da infância em três níveis: Nível de desenvolvimento real, Nível de desenvolvimento potencial e a Zona de desenvolvimento proximal. Sendo caracterizados a seguir:

- **Nível de desenvolvimento real:** A criança consegue desenvolver as atividades sozinhas, sem necessitar de ajuda;
- **Nível de desenvolvimento potencial:** A criança só realiza as atividades com ajuda. Ações influenciadas por outras pessoas;
- **Zona de desenvolvimento proximal:** É a distancia entre o que a criança consegue executar sozinha (nível de desenvolvimento real) e o que ela não executa sem ajuda (nível de desenvolvimento potencial). Este nível de desenvolvimento sofre constantes alterações nos seus limites, uma vez que a criança avança suas habilidades. Ou seja, o que hoje ela não consegue fazer e pertence ao desenvolvimento potencial, amanhã ela conseguirá e passará a fazer parte do desenvolvimento real.

Para o autor, três elementos caracterizam o jogo: a imaginação, a imitação e as regras. No ato de criar e recriar, a criança imita papéis e atitudes dos adultos e do seu cotidiano. Fazendo o uso de hábitos, atitudes, valores e situações da vida real por meio do jogo. Com isso, cria significados imaginários às relações sociais nas quais esta inserida. Essa ação proporcionada pelo jogo é que favorece o desenvolvimento do pensamento abstrato e o amadurecimento das regras sociais (BARANITA, 2012).

Jogo não seria uma memória do que a criança tem contato durante suas relações sociais. Seria, na verdade, o ato de transformar uma nova realidade criada de acordo com as expectativas e interesses da criança. Reproduzindo as experiências que já viveu.

Para Vygotsky (1989) o jogo seria o meio pela qual a criança se desenvolve afetiva, social e psicologicamente. Onde na escola pode assumir um papel de metodologia de ensino. Desde que o professor estabeleça os objetivos pretendidos através do uso do jogo como instrumento de ensino.

A função do professor seria de mediar esse processo, proporcionando condições favoráveis para que as habilidades cognitivas sejam desenvolvidas. O jogo não é apenas uma ferramenta de avaliação do desenvolvimento da criança, mas também um meio pelo qual a criança adquire novas habilidades.

Daniil Borisovich Elkonin (1904- 1984), psicólogo e importante auxiliar de Vygotsky, após cinco décadas de estudos, concluiu sua pesquisa sobre as brincadeiras publicando sua obra mais popular no Brasil, a psicologia do jogo (1978). O mesmo só foi traduzido para o Português em 1998 e representa uma grande referência sobre o jogo. Para Elkonin o jogo é

uma atividade social, sendo de grande importância e exercendo influência direta na construção da personalidade e psique infantil.

Elkonin (1998) *apud* Piccolo (2010):

Destaca que o primeiro aspecto fundamental para a construção de qualquer teoria sobre o jogo deve incidir na sua diferenciação com as atividades lúdicas praticadas pelos animais, pois, os humanos possuem a peculiaridade de planejarem suas ações previamente, ao passo que os animais, agem puramente por instintos. Portanto, o jogo humano possui uma característica teleológica em seu desenvolvimento, mesmo que às vezes pareça imperceptível (PICCOLO, 2010, p.2).

Dessa forma, ainda que o autor não anule que os animais possuem habilidades que envolvam o lúdico. Não podem ser comparadas ao jogo praticado pelo homem, uma vez que os animais agiriam por instintos e o jogo como atividade humana precede de planejamento, ainda que seja imperceptível.

Para Elkonin, o jogo e toda atividade lúdica surge a partir de situações sérias do cotidiano, da sociedade em que a criança está inserida. Não sendo possível haver um distanciamento de jogo e realidade. Ou seja:

Qualquer proposta que entende o jogo como fenômeno dado e, não construído socialmente, representa um falho entendimento humano sobre o processo de construção do próprio homem, o qual só pode ser realizado de forma histórica e cultural (PICCOLO, 2010, p.3).

O jogo dialoga com o processo de construção do homem e da sociedade. Elkonin destacada entre todos os tipos de jogos, tais como: jogos objetivos jogos pré-esportivos, jogos esportivos, dentre outros. Os jogos protagonizados, como atividade principal no período de 0 a 6 anos ou, na fase pré- escolar. O autor não anula os demais tipos de jogos por entender que não há uma sequência linear no seu desenvolvimento e sim “um processo de complexos ciclos que compõem-se e recompõem-se continuamente” (PICCOLO, 2010, p.4).

O jogo é uma ação de faz-de-conta onde a criança representa papéis de outras pessoas, executa ações e estabelece regras relacionadas à vida real. Para isso, utilizam-se da imaginação, imitação e conceitos da sociedade onde está inserida.

Elkonin amplia seus estudos sobre a periodização do desenvolvimento e defini-os em épocas, sendo elas: 1ª Infância - 0 a 3 anos; Infância - 3 aos 7 anos e Adolescência- idade escolar até a juventude. Dividindo cada época em dois períodos sendo um período do **1º grupo** onde estão as atividades criança-adulto (assimilação de motivos e normas) e um período do **2º**

grupo onde estão as atividades criança - objeto social (assimilação de procedimentos e ações com objetos). Totalizando em seis períodos:

- **Comunicação emocional direta - (1º grupo):** Base para a formação sensório-motora de manipulação, criação de afeto amistoso.
- **Atividade objetual manipuladora - (2º grupo):** Compreensão das ações com os objetos e assimilação dos procedimentos sociais.
- **Jogo de papéis - (1º grupo):** reproduz ações realizadas pelos adultos com esses objetos, através da imitação e imaginação. O que determina o conteúdo do jogo é o entendimento que a criança tem do mundo dos adultos.
- **Atividade de estudo - (2º grupo):** entrada na escola, a atividade principal os estudos, a criança passa a ter deveres para cumprir.
- **Comunicação íntima pessoal - (1º grupo):** criação de pontos de vistas gerais sobre o mundo, sobre as relações com as pessoas e sobre o futuro.
- **Atividade profissional/estudo - (2º grupo):** Atividade cognitiva criadora, investigativa, visando o campo profissional, o indivíduo como um trabalhador.

Entre cada mudança de atividade principal ocorrem crises caracterizadas por frustrações, desobediências, conflitos com novas regras e exigências. Dessa forma o jogo protagonizado evidencia a mudança nos conflitos entre crianças de diferentes idades e suas ações.

Elkonin (1998) *apud* Piccolo (2010) conceitua os jogos protagonizados: “como importantes contribuintes para a interiorização das regras sociais e, construção da coletividade em interesses comuns, o que nos permite caracterizar essa atividade como potente propulsora das futuras atividades profissionais”.

O início do jogo protagonizado tem relação com a divisão institucional do trabalho, ao retirar as crianças do processo de produção. Não estando presente desde os primórdios e sendo fruto da sociedade, ou seja, uma construção humana. E sua expansão cultural esta relacionada ao processo educacional (PICCOLO, 2010).

O entendimento das atividades lúdicas só pode ser realizado se levarmos em conta o complexo processo educacional a que cada um de nós está submetido, a criança ao nascer encontra um mundo multifacetado e pluri-articulado, sendo que seu principal sustento é garantido pelos adultos que a rodeiam. Entretanto, ela precisa começar a intervir/agir nesse mundo, fato que só pode ser realizado pela apropriação cultural de diversos elementos constituintes da sociedade, dentre eles, ações adultas como o trabalho, que representa o principal componente dos jogos infantis (PICCOLO, 2010, p.3).

Esse processo que desencadeia no surgimento do jogo esta ligado ao processo de produção de uma sociedade. Nos primórdios as ferramentas de trabalho eram simples o que facilitava a presença das crianças no meio de produção e sua inserção no mercado de trabalho. Com o passar dos anos e o incremento de novas tecnologias voltadas aos meios de produção, as atividades voltadas ao trabalho tornaram-se mais complexas levando ao distanciamento da criança desse cenário adulto. Com isso, os jogos surgem para que, por meio destes, a criança fosse capaz de assimilar o mundo dos adultos. Onde podemos ver em Piccolo (2010):

A criança participa até onde pode do mundo dos adultos e onde não pode integra-se nesse meio pelas atividades lúdicas, ou seja, ao estudarmos os jogos podemos visualizar os limites e possibilidades oferecidas às crianças por determinada sociedade (PICCOLO, 2010, p.4).

Elkonin ainda divide o desenvolvimento do jogo em quatro níveis:

1º Nível: ações com objetos; papel determinado pelo caráter das ações; ações que se repetem; a ordem das ações não são essências.

2º Nível: ações com objetos; correspondência ação lúdica- ação real; logica das ações relacionadas com as ações reais.

3º Nível: interpretações de papéis; ações ligadas aos papéis; logica e o caráter das ações são determinadas pelo papel assumido; não é aceita a infração da logica das ações.

4º Nível: executa ações relacionadas com as atitudes adotadas; falas com caráter teatral; ações múltiplas e variadas; de acordo com a ordem lógica real; não é aceito a infração das logicas das ações e suas regras.

A partir dos níveis de desenvolvimento podemos concluir que embora haja uma sequência de ações de acordo a faixa etária da criança, não são estes que determinam a evolução entre os níveis, e sim, a variedade das experiências e brincadeiras. Onde o principal agente de mudança e evolução é o cotidiano e experiências da vida real da criança.

Ou seja, de acordo com os níveis estabelecidos por Elkonin não se pode analisar somente a faixa etária das crianças. É necessário observamos o cotidiano e as experiências que as mesmas possuem. Sendo essas experiências ate mais importante para ditar o progresso entre os níveis.

De modo geral, com exceção do Huizinga, autores como Piaget, Vygotsky e Elkonin concordam que o jogo é fruto das interações sociais, sendo, dessa forma, produto da cultura. O que o torna uma criação humana. Onde ele pode ser interpretado e ganhar novos

significados dependendo do contexto social estudado. Após anos de estudos, os autores estudados, consideram o jogo como uma importante ferramenta de ensino. Sendo possível, através do mesmo, alcançar resultados no processo de ensino e aprendizagem.

Na educação física o jogo é muito relacionado aos jogos de competições e através do mesmo a criança desenvolve habilidades e estabelece relações do cotidiano com suas vontades. Contribuindo para a aquisição de conhecimento.

Com isso, finalizamos o capítulo onde trazemos o embasamento teórico do jogo e seus aspectos fundamentais de acordo com os estudiosos aqui levantados. Passaremos agora a apresentar no capítulo seguinte, os aspectos históricos da Educação Inclusiva, assim como, seus aspectos legais.

3. A INCLUSÃO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA

A história nos mostra diferentes estágios no desenvolvimento de políticas voltadas à atenção e assistência de pessoas com deficiências, por meio de alguns autores é possível traçar uma trajetória histórica-social da pessoa com deficiência e seu papel diante da sociedade com o decorrer dos anos.

Convém destacar que nesta seção, ainda que hoje existam termos apropriados para se referir às pessoas com deficiência, não foi sempre assim. E por estarmos trazendo trechos e recortes de tempos históricos, haverá momentos que utilizaremos termos que hoje não são corretos para se referir à pessoa com deficiência, tais como: “aleijado”, “retardado”, “sequelado” entre outros.

Alguns trechos da literatura trazem elementos que podem servir de objeto de análise de como se davam as relações entre as pessoas com deficiência e os demais indivíduos da sociedade, e partir disto apresentaremos os marcos sociais e culturais sobre o tema abordado.

3.1 A história da pessoa com deficiência

Antes de abordarmos os aspectos históricos da pessoa com deficiência, é necessário trazer a definição de deficiências e seus tipos. A Lei nº 13.146/15 considerada o Estatuto da Pessoa com Deficiência, considera pessoa com deficiência “a aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas”. Onde em seu inciso 1º trata da avaliação da deficiência considerando os seguintes aspectos:

- I - os impedimentos nas funções e nas estruturas do corpo;
- II - os fatores socioambientais, psicológicos e pessoais;
- III - a limitação no desempenho de atividades; e
- IV - a restrição de participação.

Por meio da Lei nº 5.296/04 as deficiências são classificadas nas seguintes categorias:

a) deficiência física: alteração completa ou parcial de um ou mais segmentos do corpo humano, acarretando o comprometimento da função física, apresentando-se sob a forma de paraplegia, paraparesia, monoplegia, monoparesia, tetraplegia, tetraparesia, triplegia,

triparesia, hemiplegia, hemiparesia, ostomia, amputação ou ausência de membro, paralisia cerebral, nanismo, membros com deformidade congênita ou adquirida, exceto as deformidades estéticas e as que não produzam dificuldades para o desempenho de funções;

b) deficiência auditiva: perda bilateral, parcial ou total, de quarenta e um decibéis (dB) ou mais, aferida por audiograma nas frequências de 500Hz, 1.000Hz, 2.000Hz e 3.000Hz;

c) deficiência visual: cegueira, na qual a acuidade visual é igual ou menor que 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica; a baixa visão, que significa acuidade visual entre 0,3 e 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica; os casos nos quais a somatória da medida do campo visual em ambos os olhos for igual ou menor que 60°; ou a ocorrência simultânea de quaisquer das condições anteriores;

d) deficiência mental: funcionamento intelectual significativamente inferior à média, com manifestação antes dos dezoito anos e limitações associadas a duas ou mais áreas de habilidades adaptativas, tais como: comunicação; cuidado pessoal; habilidades sociais; utilização dos recursos da comunidade; saúde e segurança; habilidades acadêmicas; lazer; e trabalho;

e) deficiência múltipla - associação de duas ou mais deficiências; e

Historicamente, não há relatos de como as primeiras civilizações tratavam as pessoas com deficiências, muito menos, se as mesmas conseguiram sobreviver ao ambiente primitivo em que viviam, uma vez que eram impossibilitadas de caçarem e não existiam construções que servissem como abrigamos para os mesmos. Segundo Gugel (2007), achados arqueológicos mostram que no Egito Antigo a pessoa com deficiência fazia parte das classes sociais nos diversos níveis.

Estudos mostram que os egípcios costumavam tratar com generosidade seus anões, ocupando, inclusive, cargos e exercendo ofícios. Os mais pobres eram vendidos aos faraós por alto valor. Entre os cargos ocupados destacava-se os de dançarino e músico. No entanto, os gregos aceitavam apenas as deficiências adquiridas, devendo os que nascessem com deficiências, serem eliminados o quanto antes, pelos pais (SILVA et al, 2008).

Na Grécia é possível acharmos nos livros de Platão (A República) e de Aristóteles (A Política), termos como “disformes” para se referirem às pessoas com deficiências. Nos planejamentos das cidades constavam orientações de como as mesmas deveriam ser tratadas sendo pela eliminação era por exposição, ou abandono, ou ainda, atirados de abismos de uma cadeia de montanhas chamada Taygetos (GUGEL, 2007).

Em Esparta, não era diferente, por ser uma cidade dedicada à guerra, não admitiam pessoas com deficiência e os nascidos assim eram eliminados. Para os espartanos somente os fortes poderiam atuar nas guerras, servindo ao Exército de Leônidas (GUGEL, 2007). Sendo que em Roma as leis eram ainda mais severas e cruéis. Aos pais era permitido matar a criança que apresentasse deficiência física pela prática do afogamento. (GUGEL, 2007). No entanto, era mais comum que fossem abandonadas em cestos e deixadas no Rio Tibre. As que sobreviviam eram ridicularizadas nos espetáculos circenses.

Civilizações como os incas, egípcios, gregos, hebreus, acreditavam que as deficiências e deformidades eram resultado de males causados por maus espíritos. Sendo proibido que essas pessoas adorassem aos deuses e entidades religiosas. Os que apresentassem qualquer tipo de deficiência eram considerados impuros e pecadores (SILVA et al, 2008).

Outro exemplo do tratamento dado às pessoas com deficiência pelos povos astecas, era a ridicularização a que eram expostos. A exemplo citamos o Jardim Zoológico de Montezuma, onde foram construídas instalações separadas para homens e mulheres que apresentassem qualquer tipo de deficiência. Sendo objetos de exposição para os visitantes que os observavam (SILVA et al, 2008).

Já durante o Império Romano que surge o Cristianismo trazendo consigo uma nova conduta com as pessoas deficientes. Passam a serem vistas como pessoas que necessitam de cuidados e caridades. Foi no Século IV que os primeiros hospitais para abrigarem indigentes e pessoas com deficiências foram construídos. As pessoas menos favorecidas passaram a serem vistas e protegidas (GUGEL, 2007).

A partir do estabelecimento da igreja, pessoas o que possuíam deficiências físicas, sensoriais e mentais, passam a não serem mais perseguidas, banidas, abandonadas ou exterminadas. São vistas como criaturas de Deus e necessitariam de caridade e bondade (ARANHA, 2005).

A partir da Idade Média, período da queda do Império Romano, as condições de vida tornam-se precárias e a saúde fica comprometida. O nascimento de pessoas com deficiências eram vistos como sinal de poderes especiais e bruxarias. Os anões e corcundas eram ridicularizados em espetáculos. Foi nesse período que o primeiro hospital para cegos foi construído. O Quinze-Vingts, que significa 15x20 igual a 300, o número de guerreiros que tiveram seus olhos vazados na 7ª Cruzada (GUGEL, 2007).

A Idade Moderna é vista como período de renovação e surgimento de um novo pensamento. Foi durante o Século XVI que surgem os primeiros estudos voltados à pessoa surda. E com isso Geralamo Cardomo (1501 a 1576), cria o código para ensinar pessoas

surdas e mudas, a lerem e escreverem. Esse código influenciou Pedro Ponce de Leon (1520-1584) a inventar um sistema de educação para pessoas surdas, através do uso de sinais. A partir daí, Ponce passa a ser chamado de “o pai da educação dos surdos”. No século XIX, Louis Braille (1809-1852) a partir de um sistema de escrita noturna desenvolvido por militares do Exército de Napoleão, cria o sistema Braille de escrita que é utilizado até hoje por pessoas com deficiência visual (GUGEL, 2007).

Outras grandes transformações ocorreram nesse período, como podemos ver em Gugel (2007):

O Século XIX, ainda com reflexos das idéias humanistas da Revolução Francesa, ficou marcado na história das pessoas com deficiência. Finalmente se percebia que elas não só precisavam de hospitais e abrigos mas, também, de atenção especializada. É nesse período que se inicia a constituição de organizações para estudar os problemas de cada deficiência. Difundem-se então os orfanatos, os asilos e os lares para crianças com deficiência física. Grupos de pessoas organizam-se em torno da reabilitação dos feridos para o trabalho, principalmente nos Estados Unidos e Alemanha. Napoleão Bonaparte determinava expressamente a seus generais que reabilitassem os soldados feridos e mutilados para continuarem a servir o exército em outros ofícios como o trabalho em selaria, manutenção dos equipamentos de guerra, armazenamento dos alimentos e limpeza dos animais. Nasce com ele a idéia de que os ex-soldados eram ainda úteis e poderiam ser reabilitados. Essa idéia de reabilitação foi compreendida em 1884 pelo Chanceler alemão Otto Von Bismark, que constitui a lei de obrigação à reabilitação e readaptação no trabalho (GUGEL, 2007).

No Brasil, foi criado o Imperial Instituto dos Meninos Cegos (atualmente Instituto Benjamin Constant), por meio do Decreto Imperial nº 1.428, de 12 de Setembro de 1854. E posteriormente, em 26 de setembro de 1857, fundado o Imperial Instituto de Surdos Mudos (atualmente Instituto Nacional de Educação de Surdos – INES) que passou a atender pessoas surdas de todo o país, a maioria abandonada pelas famílias (GUGEL, 2007).

A partir do Século XX novas técnicas e aperfeiçoamentos nos cuidados e atenção à pessoa com deficiência surgiram. Um movimento para melhor atender e cuidar dessas pessoas é instalado. E entre os anos 1902 a 1912, cresce o número de instituições pela Europa com o objetivo de integração social da pessoa com deficiência.

Vários eventos passaram a ser realizados tendo como foco a pessoa com deficiência, como: Primeira Conferência sobre Crianças Invalidas (Londres); O primeiro Congresso Mundial de Surdos (EUA); A realização do primeiro censo demográfico de pessoas com deficiências (Alemanha) entre outros.

Durante a 2ª Guerra Mundial, muitas barbaridades foram cometidas contra as pessoas com deficiências. Como vemos em Gugel (2007):

A Segunda Guerra Mundial, ocorrida de 1939 a 1945, liderada pelo alemão Hitler, assolou e chocou o mundo pelas atrocidades provocadas. Sabe-se que o Holocausto eliminou judeus, ciganos e também pessoas com deficiência. Estima-se que 275 mil adultos e crianças com deficiência morreram nesse período e, outras 400 mil pessoas suspeitas de terem hereditariedade de cegueira, surdez e deficiência mental foram esterilizadas em nome da política da raça ariana pura (GUGEL, 2007).

Em 1945, em Londres, é criada a Organização das Nações Unidas e partir dela foram divididos os interesses para soluções de problemas mundiais, passando a criação de agências especiais para cada assunto:

- ENABLE – Organização das Nações Unidas para Pessoas com Deficiência;
- UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura;
- UNICEF - Fundo das Nações Unidas para a Infância; e
- OMS - Organização Mundial da Saúde.

No ano de 1948 os países integrantes da ONU se reúnem em sua Sede e como forma de reforçar a Carta das Nações Unidas, criam a Declaração Universal dos Direitos Humanos, onde em seu 1º Artigo lê-se: Todas as pessoas nascem livres e iguais em dignidade e direitos. São dotadas de razão e consciência e devem agir em relação uma as outras com espírito de fraternidade (GUGEL, 2007).

3.2 Leis e diretrizes da educação inclusiva

A partir da Declaração Universal dos Direitos Humanos foram criadas novas leis com o objetivo de assegurar os direitos da pessoa com deficiência. Dessa forma, abordaremos a partir desse momento os principais dispositivos legais que asseguram os direitos da pessoa com deficiência. De modo a garantir seu pleno desenvolvimento e inserção na sociedade em que vive. A importância das leis estabelecidas se faz pelo fato de a partir das mesmas, se tornar possível cobrar dos órgãos competentes, medidas e ações que amparem as pessoas com deficiência.

A respeito do direito a educação, temos nosso maior marco legal que é a Constituição Federal (CF) de 1988 que estabelece no art.205 que educação é um direito de todos, garantido o pleno desenvolvimento da pessoa, o exercício da cidadania e a qualificação para o mercado de trabalho. Assegura a igualdade de condições de acesso e permanência na escola como um princípio. Sendo dever do Estado garantir o acesso ao ensino de qualidade ao cidadão

brasileiro de forma gratuita, e ainda, a oferta do atendimento educacional especializado, preferencialmente na rede regular de ensino (BRASIL. Constituição, 1988).

A Lei nº 7.853/89 de 1989 representa um marco à pessoa com deficiência, uma vez que define como crime recusar, suspender, adiar, cancelar matricular de estudante por causa de sua deficiência, em qualquer instituição de ensino, pública ou privada. Podendo ser punido com prisão de 1 a 4 anos além de multa (BRASIL, 1989).

Em 1990, o Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei nº 8.069/90, determina que:

Os pais e responsáveis tem a obrigação de matricular seus filhos ou dependentes na rede regular de ensino. Uma ferramenta importante para aumentar o índice de crianças e adolescentes matriculados na rede de ensino. Sendo confirmado pelo relatório publicado em 2015, pela Unicef. De acordo com o documento, nas últimas duas décadas e meia, o Brasil reduziu em 88,8% a taxa de analfabetismo na faixa etária dos 10 aos 18 anos, passando de 12,5%, em 1990, para 1,4% em 2013. E desde a aprovação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), o Brasil reduziu em 64% a evasão escolar de crianças e adolescentes no ensino fundamental, passando de 19,6% dos alunos matriculados, em 1990, para 7% em 2013 (BRASIL,1990).

O Plano Nacional de Educação Especial (PNEE) representa um retrocesso à Educação Especial ao condicionar o acesso às classes comuns do ensino regular àqueles que “(...) possuem condições de acompanhar e desenvolver as atividades curriculares programadas do ensino comum, no mesmo ritmo que os alunos ditos normais”, o que eles chamam de “integração instrucional”.

A Lei nº 9.394/96 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional também conhecida como LDB/96, representa um avanço sobre a materialização de leis que tratem da educação especial e em seu CAP.II, da educação básica, em seu 3º parágrafo, traz “A educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular obrigatório da educação básica, sendo sua prática facultativa para o aluno nos seguintes casos: alunos com mais de 30 anos; que possuem jornadas de trabalho iguais ou superiores a 6h diárias; que esteja prestado serviço militar ou atividade semelhante; portadores de afecções congênitas ou adquiridas, infecções, traumatismo ou outras condições mórbidas; e que tenham filhos (BRASIL, 1996).

No art.27 da LDB/96, versa acerca dos conteúdos curriculares da educação básica e traz em seu inciso IV “promoção do desporto educacional e apoio às práticas desportivas não-formais”. Percebe-se eu o caráter de alto rendimento na EF dá espaço à formação de sujeitos e prioriza o desenvolvimento de conteúdos voltados a cultura. A respeito do ensino médio, em

seu Art.35 parágrafo 2º torna obrigatório o estudo e pratica de educação física (BRASIL, 1996).

Ao tratar da educação especial, a LDB/96 traz em seu Art.04:

Atendimento educacional especializado gratuito aos educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação, transversal a todos os níveis, etapas e modalidades, preferencialmente na rede regular de ensino” (INCISO III). E mais especificamente no Art. 58. Entende-se por educação especial, para os efeitos desta Lei, a modalidade de educação escolar oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação. Havendo, se necessário, apoio especializado nas escolas de ensino regular.

No artigo 59 da LDB/96, estabelece que os sistemas de ensino devem assegurar aos alunos, currículo, métodos, recursos educativos e organização específicos para atender às suas necessidades. Assim como terminalidade específica aos que não puderem atingir o nível exigido ou aceleração para a conclusão aos superdotados; professores com especialização adequada; educação especial para o trabalho, visando a total integração na vida em sociedade; e acesso igualitário aos benefícios dos programas sociais disponíveis (BRASIL, 1996).

Em 2001 as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial a Educação Básica, estabelece que os sistemas de ensino devem matricular todos os alunos, sendo obrigação das escolas a organização para o atendimento educacional especializado de forma complementar ou suplementar. No entanto, admiti a substituição do ensino regular em casos de maior comprometimento do aluno onde o mesmo necessite de atendimento em unidade de atendimento especializado (BRASIL, 2001).

A Convenção da Guatemala que foi promulgada no Brasil pelo Decreto nº3.956/2001, afirma que:

As pessoas com deficiências têm os mesmos direitos humanos e liberdades fundamentais que as demais pessoas. Além de tratar qualquer tipo de diferenciação ou exclusão que possa impedir ou anular o exercício dos direitos humanos e liberdades fundamentais, como discriminação (BRASIL, 2001).

Um grande avanço para a formação de professores qualificados veio em 2002 com a Resolução CNE/CP nº1/2002 que estabeleceu as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, definindo que:

As instituições de ensino superior devem prever em sua organização curricular formação docente voltada para a atenção à diversidade e que contemple conhecimentos sobre as especificidades dos alunos com necessidades educacionais

especiais. Com isso novas disciplinas são criadas, objetivando o conhecimento e preparação para a especialização do atendimento de alunos da educação especial (BRASIL, 2002).

E a Lei nº 10.436/02 reconheceu a Língua Brasileira de Sinais como forma legal de expressão e comunicação. E determinou que fossem garantidos meios seu uso e difusão. E incluiu a Libras no currículo nacionais dos cursos de formação de professores e fonoaudiologia (BRASIL, 2002).

A Portaria nº 2.678/02 aprovou o uso, ensino e produção do Sistema Braille em todas as modalidades de ensino e recomendando seu uso em todo território nacional (BRASIL, 2002). E a partir de 2003 o Ministério da Educação, através da Secretaria de Educação Especial, implanta o Programa Educação Inclusiva: Direito à Diversidade. Com a tarefa de fazer com que as escolas brasileiras se tornem inclusivas, democráticas e de qualidade (ARANHA, 2005, p.04).

O Decreto nº 5. 296/04 estabeleceu normas e critérios para a promoção de acessibilidade às pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida, implementando o Programa Brasil Acessível (BRASIL, 2004). E mais tarde, em 2007 o Plano de Desenvolvimento da Educação, abordou os eixos que tratam da acessibilidade arquitetônica dos prédios escolares, implantação de salas de recursos multifuncionais e a formação docente para o atendimento especializado (BRASIL, 2007).

Em 2006, o Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos (PNEDH), lançado pela Secretaria Especial dos Direitos Humanos, pelo Ministério da Educação, pelo Ministério da Justiça e pela UNESCO. Teve como objetivo:

Fomentar, no currículo da educação básica, as temáticas relativas às pessoas com deficiência e desenvolver ações afirmativas que possibilitem inclusão, acesso e permanência na educação superior. O que significa um avanço na educação para a pessoa com deficiência, onde até então tinham assegurados programas e políticas públicas voltadas ao ensino infantil, fundamental e médio (UNESCO, 2006).

A Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência de 2009, estabeleceu que os Estados devem assegurar um sistema de educação inclusiva em todos os níveis de ensino. Determinando que as pessoas com deficiência não sejam excluídas do sistema educacional. No mesmo ano a Resolução nº 4 CNE/CEB definiu as diretrizes para o atendimento educacional especializado na Educação Básica, devendo ser oferecido no contra turno da escolarização, prioritariamente nas salas de recursos multifuncionais da própria escola. O Atendimento Educacional Especializado pode ser realizado também em centros de

atendimento educacional especializado públicos e em instituições de caráter comunitário (art.5º).

O Plano Nacional de Educação (PNE) 2001-2011 em sua Meta 4, traz “Universalizar, para a população de 4 a 17 anos, o atendimento escolar aos estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação na rede regular de ensino” (PNE, 2001). Além de:

Implantar mais salas de recursos multifuncionais; fomentar a formação de professores de AEE; ampliar a oferta do AEE; manter e aprofundar o programa nacional de acessibilidade nas escolas públicas; promover a articulação entre o ensino regular e o AEE; acompanhar e monitorar o acesso à escola de quem recebe o benefício de prestação continuada. E em 2012 a Lei nº 12.764 instituiu a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista (PNE, 2001).

A Lei nº 13.146/15, que instituiu a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência, também conhecida como Estatuto da Pessoa com Deficiência, estabelece diretrizes e garante direitos à pessoa com deficiência no que diz respeito ao direito à vida, ao trabalho, à segurança, à moradia, à educação entre outros.

Em sete de Junho de 1994, na cidade de Salamanca, 92 governos e 25 organizações internacionais, reuniram-se para uma Conferência organizada pelo governo da Espanha em cooperação com a UNESCO, que teve como objetivo central promover uma educação para todos. Foram discutidas quais mudanças se faziam necessárias para a efetivação da educação inclusiva. A partir desse evento organizou-se o que chamamos de Declaração de Salamanca, uma verdadeira carta magna da educação. UNESCO (1994) nos traz:

O princípio fundamental das escolas inclusivas consiste em todos os alunos aprenderem juntos, sempre que possível, independentemente das dificuldades e das diferenças que apresentem. Estas escolas devem reconhecer e satisfazer as necessidades diversas dos seus alunos, adaptando-se aos vários estilos e ritmos de aprendizagem, de modo a garantir um bom nível de educação para todos, através de currículos adequados, de uma boa organização escolar, de estratégias pedagógicas, de utilização de recursos e de uma cooperação com as respectivas comunidades. É preciso, portanto, um conjunto de apoios e de serviços para satisfazer o conjunto de necessidades especiais dentro da escola. (UNESCO,1994, p.11).

A Conferência criou a Declaração de Salamanca sobre os Princípios, a Política e as Práticas na área das Necessidades Educativas Especiais e um Enquadramento da Ação. Estes documentos culminaram para a criação de mecanismos e ações que possibilitem a educação para todos. Com Instituições de ensino que recebam os alunos com deficiências e os preparem

ao ponto de serem inseridos na sociedade e sejam capazes de desenvolver suas ações sociais e biológicas (UNESCO, 1994).

Fernandes e Muller (2008) trazem suas interpretações da importância da Declaração de Salamanca e os princípios gerais que a mesma proclama a todos (escola, alunos, governo, sociedade em geral). Para o mesmo a Declaração de Salamanca estabelece que a educação de todos os estudantes de escolas regulares devem criar comunidades solidárias e com características que aproximem mais a comunidade e familiares do ambiente educacional. Sendo necessário respeitar todas as especificidades de cada aluno.

A Declaração de Salamanca proclama em cinco pontos o que deve ser uma Educação para todos:

- Cada criança tem o direito fundamental à educação e deve ter a oportunidade de conseguir e manter um nível aceitável de aprendizagem;
- Cada criança tem características, interesses, capacidades e necessidades de aprendizagem que lhe são próprias;
- Os sistemas de educação devem ser planejados e os programas educativos implementados tendo em vista a vasta diversidade destas características e necessidades,
- As crianças e jovens com necessidades educativas especiais devem ter acesso às escolas regulares, que a elas se devem adequar através duma pedagogia centrada na criança, capaz de ir ao encontro destas necessidades;
- As escolas regulares, seguindo esta orientação inclusiva, constituem os meios mais capazes para combater as atitudes discriminatórias, criando comunidades abertas e solidárias, construindo uma sociedade inclusiva e atingindo a educação para todos; além disso, proporcionam uma educação adequada à maioria das crianças e promovem a eficiência, numa óptima relação custo-qualidade, de todo o sistema educativo.

Entre os apelos contidos na Declaração de Salamanca constam: A adoção de leis e políticas que assegurem uma educação inclusiva; o intercambio entre países que possuam experiência em escolas inclusivas e o encorajamento da participação da comunidade em geral, pais e organizações de pessoas com deficiência nos planejamentos de ações da Educação Inclusiva (UNESCO, 1994).

A Declaração de Salamanca reafirma: “direito de todas as crianças à educação”. Outro ponto fundamental assegurado pela Declaração de Salamanca é onde todas as pessoas com deficiência têm direito de expressar seus anseios em relação à educação. E seus pais tem o direito de participarem da execução das ações que englobem a educação de seus filhos, devendo ser consultado sobre a mesma. Para tanto, as escolas de ensino regulares apresentam os melhores meios para que atitudes discriminatórias sejam combatidas e criando

comunidades acolhedoras e solidárias, construindo não somente uma escola inclusiva, mais que isso, uma comunidade inclusiva e respeitosa (UNESCO, 1994).

Diante de todos os princípios contidos na Declaração de Salamanca percebemos que a mesma representa muito mais do que um documento, ela acaba representando um verdadeiro “mapa” de ações e diretrizes necessárias para que todas as pessoas com deficiências possam ter o direito à educação inclusiva de qualidade sem que sofram discriminação e podendo contar com a participação dos pais e comunidade em geral para ajudar nesse processo educacional. Transformando não somente as pessoas com deficiência mais também, todo o modo que a sociedade olha as pessoas que possuem necessidades educacionais especiais.

3.3. A Educação Inclusiva e Educação Física

A Educação como a conhecemos sofreu profundas mudanças e hoje é uma educação voltada a toda pessoa com ou sem deficiência, passando a ser chamada de educação inclusiva. Com o objetivo de incluir num contexto sócio educacional a fim de eliminar ou minimizar todas as dificuldades e desigualdades entre seus alunos. No entanto, não foi sempre assim.

A história da atenção à pessoa com necessidades educacionais especiais tem se caracterizado pela segregação, acompanhada pela conseqüente e gradativa exclusão, sob diferentes argumentos, dependendo do momento histórico focalizado (ARANHA, 2005, p.05).

Analisando a trajetória da educação para pessoas com necessidades educacionais especiais Aranha (2005) os classifica em paradigmas. Para o autor o primeiro paradigma formal seria a Institucionalização que sistematizou as relações entre a sociedade e a pessoa com deficiência. E como resultado desse paradigma foram criados conventos, hospitais psiquiátricos e asilos que funcionavam como locais de confinamento. As pessoas com deficiências deveriam ser levadas para esses lugares onde não recebiam nenhuma instrução ou desenvolvimento de suas habilidades sejam cognitivas ou motoras. Ou seja, não recebiam qualquer tratamento, sendo apenas isolados do convívio em sociedade. E apesar dos avanços nos estudos e informações acerca das necessidades das mesmas, esse paradigma permaneceu como único por mais de 500 anos (ARANHA, 2005).

Aranha (2005) caracteriza esse paradigma como:

Caracterizou-se, desde o início, pela retirada das pessoas com deficiência de suas comunidades de origem e pela manutenção delas em instituições residenciais segregadas ou escolas especiais, frequentemente situadas em localidades distantes de suas famílias (ARANHA, 2005, p.14)

A partir do Século XX esse modelo passa a ser duramente criticado e vários autores publicam obras com análises e efeitos da Institucionalização. Como Goffman (1962) *apud* Aranha (2005) que em seu livro *Asylums*, traz: “um lugar de residência e de trabalho, onde um grande número de pessoas, excluídas da sociedade mais ampla, por um longo período de tempo, levam juntas uma vida enclausurada e formalmente administrada”.

Outros autores passaram a criticar a ineficiência da institucionalização em alcançar seus objetivos propostos que seriam de “favorecer a preparação, ou a recuperação das pessoas com necessidades educacionais especiais para a vida em sociedade” (ARANHA, 2005, p. 15).

Um dos principais interesses relacionados às críticas a esse modelo é ligado ao sistema econômico vigente nesse período. Para o Capitalismo “custava cada vez mais manter a população institucionalizada” (ARANHA, 2005). Desse modo, o discurso de autonomia e produtividade eram mais interessantes para a obtenção de pessoal e mão de obra.

Aranha (2005) nos mostra como se configurou a relação entre as críticas a institucionalização e o sistema econômico:

Interessava aumentar a produção e a diminuição do custo e do ônus populacional, tornando ativa toda e qualquer mão de obra possível. Fazia-se também importante diminuir o custo social rapidamente, diminuindo os gastos públicos e aumentando, assim, a margem de lucro dos capitalistas. Esses interesses, de natureza político-administrativa, favoreceram a aceleração e o crescimento do movimento (ARANHA, 2005, p.17).

Diante do fracasso do paradigma da institucionalização inicia-se o movimento pela desinstitucionalização que baseia-se na ideologia da normatização que tem como objetivo “introduzir a pessoa com necessidades educacionais especiais na sociedade, procurando ajudá-la a adquirir as condições e os padrões da vida cotidiana, no nível mais próximo possível do normal” (ARANHA, 2005, p. 18).

Ao se afastar do Paradigma da Institucionalização e

criou-se o conceito de integração, que se referia à necessidade de modificar a pessoa com necessidades educacionais especiais, de forma que esta pudesse vir a se assemelhar, o mais possível, aos demais cidadãos, para então poder ser inserida, integrada, ao convívio em sociedade (ARANHA, 2005, p.18).

Dessa forma, para ocorrer a integração era necessário a adoção de mudanças na comunidade. E a esse conjunto de mudanças atribui-se de Paradigmas de Serviços que se caracteriza em três etapas, sendo elas:

1ª Etapa: Avaliação feita por uma equipe de profissionais que levantarão todas as necessidades e mudanças necessárias no indivíduo, a fim de torná-lo mais normal possível;

2ª Etapa: Intervenção feita por equipe que passa a oferecer atendimento formal e sistematizado, norteados pela avaliação realizada na etapa anterior;

3ª Etapa: Encaminhamento da pessoa com deficiência para o convívio em sociedade.

Esse paradigma ficou caracterizado pelas escolas especiais, entidades de assistência e centros de reabilitação. Diferente do paradigma da institucionalização que se manteve por muitos anos. O paradigma de serviços logo sofreu críticas provenientes de cientistas e estudiosos e, principalmente, das pessoas com deficiências, que agora já se organizavam em associações (ARANHA, 2005, p.19).

Estava entre as críticas o fato de não ser possível “apagar” as deficiências. Assim como, a expectativa de que a pessoa com deficiência pudesse se tornar “igual” ao não deficiente. Ou seja, como se fosse possível se tornar um modelo único de indivíduo. Esse modelo não respeitava as diferenças existentes entre indivíduos de uma mesma sociedade. Diante desse contexto o paradigma de serviços passa perder força e surge o discurso de que a pessoa com deficiência é cidadã e possui direitos como qualquer outro cidadão. Aranha (2005): “detentor dos mesmos direitos de determinação e de uso das oportunidades disponíveis na sociedade, independentemente do tipo de deficiência e do grau de comprometimento que apresentem”.

Com isso começaram a perceber que embora as pessoas com deficiência precisassem de serviços, capacitação e atendimento qualificado. Essas não eram as únicas coisas fundamentais para se estabelecer uma relação de respeito, honestidade e justiça (ARANHA, 2005). Foi a partir desse pensamento que surgiu o paradigma de suporte que segundo Aranha (2005) caracteriza-se como: “a pessoa com deficiência tem direito à convivência não segregada e ao acesso imediato e contínuo aos recursos disponíveis aos demais cidadãos”

Com o objetivo de efetivar essa relação se desenvolveu o processo de disponibilização de suporte e instrumentos que garantissem o acesso a qualquer recurso existente na sociedade. “Os suportes podem ser de diferentes tipos (social, econômico, físico, instrumental) e têm como função favorecer a construção de um processo que se passou a denominar Inclusão Social” (ARANHA, 2005).

Nesse contexto surge a Inclusiva que começa a pensar locais mais próximos possíveis do normal. Onde todos os indivíduos participam ativamente das ações. Sejam pelas práticas de ensino, esporte, trabalho. Oferecendo as mesmas oportunidades de participação. Onde nas práticas de educação, os professores têm a tarefa de identificar as necessidades individuais e coletivas para que dessa forma consigam planejar suas ações com os objetivos preestabelecidos (MOREIRA, 2009).

A inclusão social não deve ser entendida como um processo que envolva apenas pessoas com deficiências. Pelo contrário, ela envolve ações entre pessoas com ou sem deficiências e a sociedade como um todo. Ambas as partes precisam fazer parte do processo para que tenhamos a inclusão social. Podemos até encontrar certa semelhança no conceito de integração e inclusão no que tange “o direito da pessoa com necessidades educacionais especiais à igualdade de acesso ao espaço comum da vida em sociedade” (ARANHA, 2005). Mas difere no sentido de que na integração o foco é a mudança e normatização do indivíduo. Já no paradigma de suportes o foco é em ambos, tanto no sujeito como na sociedade.

No âmbito educacional, a inclusão, como dito no início dessa unidade, vem assegurar que todas as pessoas, independente de possuírem ou não deficiência, possam “aprender a administrar a convivência digna e respeitosa numa sociedade complexa e diversificada” (ARANHA, 2005).

A inclusão não diz respeito a reintegrar, uma vez que para tal, não deve haver a exclusão desde o primeiro momento. Esse método de ensino abarca não somente a escola, muito, além disso, a sociedade como um todo. Para Sasaki (1998) o objetivo da integração era “corrigir” o indivíduo para depois inseri-lo novamente na sociedade. Ou seja, o “modelo médico da deficiência, segundo o qual tínhamos que modificar (habilitar, reabilitar, educar) a pessoa com deficiência para torná-la apta a satisfazer os padrões aceitos no meio social”. Quanto que o objetivo da inclusão seria preparar a comunidade em geral para receber as pessoas com deficiência. Não cabendo qualquer ação que vise à mudança do indivíduo, uma vez que se acredita que todos são semelhantes nas diferenças. Característica essa que nos torna únicos.

Para Mantoan (2011) a história da Educação especial no Brasil se estabeleceu através de modelos que inicialmente priorizavam o assistencialismo. Sendo em seguida praticado uma educação que segregava seus alunos e separava as deficiências por tipos de deficiências, ou, “segmentos”, como se refere o autor. O que acabou por contribuir que a formação educacional do aluno com deficiência acontecesse isolada do aspecto social.

Sasaki (1999) traz sua definição que a Educação Inclusiva é a prover de oportunidades iguais todos os estudantes, independente das suas limitações e até mesmo os que não as apresentem. Sendo importante que ocorra em classes organizadas de acordo com a idade e em escolas próximas da moradia dos alunos, sendo possível estabelecer um melhor convívio em sociedade para o aluno com deficiência.

Aranha (2005) defende que a escola inclusiva deve possuir elementos como: infraestrutura adequada, material didático e corpo técnico qualificado para que juntos possam

oferecer um ensino de qualidade a todos os seus alunos, independente de cor, sexo, idade, condição social e deficiência.

A Educação inclusiva caracteriza-se por oferecer oportunidades para que alunos com deficiências recebam a educação especial e sejam inseridos de forma democrática e recebam ensino qualificado em unidades de ensino regular. No entanto, há necessidades que interferem de forma significativa no processo ensino/aprendizagem do aluno e que demanda cuidados e recursos especiais, o que exige profissionais qualificados e materiais especializados (SASSAKI, 1999).

A opção por este tipo de Educação não significa negar as dificuldades dos estudantes. Pelo contrário, com a inclusão, as diferenças não são vistas como problemas, mas como diversidade. É essa variedade, a partir da realidade social, que pode ampliar a visão de mundo e desenvolver oportunidades de convivência a todas as crianças.

E a Educação Física sendo uma disciplina que está presente na vida dos estudantes desde a educação infantil, não pode fugir ao movimento da Educação Inclusiva. É possível que através da EF, vários elementos da inclusão sejam abordados, como: autonomia, respeito, afetividade, entre outros. Servindo de elo entre o conteúdo a ser desenvolvido, escola, comunidade, aluno e família do aluno.

Para Moreira (2009) a Educação Física é um caminho por onde a Educação Inclusão desenvolve os conceitos de saúde e qualidade de vida. Levando em consideração que todos somos diferentes. É possível através dessa disciplina, traçar objetivos e alcançar benefícios como autonomia social, intelectual, física. Para tanto, é necessário que os professores adotem uma postura de mudança nos aspectos pedagógicos. E com a escola não é diferente, a inclusão exige novo posicionamento das instituições de ensino em relação aos problemas de ensino e aprendizagem.

Para Martins (2014) a Educação Física é um instrumento de intervenção com alunos deficientes e para a Educação Inclusiva. Sendo necessária a ligação entre ambas. Desse modo, poderiam ser desenvolvidos conteúdos curriculares junto aos alunos com deficiência de forma mais natural. Este autor traz três possibilidades que tornam a Educação Física uma adjuvante para a Educação Inclusiva:

1ª. Possibilidade - Conteúdo: Os conteúdos ministrados são mais flexíveis durante as abordagens. Sendo positivo para os alunos que têm maiores dificuldades em alcançarem resultados mais exatos e engessados. “O professor de Educação Física dispõe de uma maior

liberdade para organizar os conteúdos que pretende que os alunos vivenciem ou aprendam nas suas aulas”. Sendo uma disciplina com mais facilidade de desempenhar um papel inclusivo.

2ª. Possibilidade – Positividade Docente: Os professores de Educação Física são vistos como pessoas que possuem atitudes mais positivas e mais facilidades para solucionar problemas apresentados. “Esta imagem positiva e dinâmica dos professores de Educação Física é um elemento importante da sua identidade profissional sendo por isso frequentemente solicitados para participarem em projetos de inovação na escola”.

3ª Possibilidade – Ampla participação: A Educação Física enquanto disciplina, possui essa característica de abarcar alunos de diferentes contextos. Sendo uma disciplina democrática. “Ainda que consciente das diferentes aptidões específicas de cada um entende-se que a Educação Física é capaz de suscitar uma participação e um grau de satisfação elevado de alunos com níveis de desempenho muito diferentes”.

Martins (2014) acredita que as aulas de Educação Física podem contribuir no processo de inclusão escolar por apresentarem características peculiar a mesma como : fonte de prazer e alegria, sensação de bem estar, serem bem recebidas pelos alunos de uma modo geral. Sendo seus conteúdos e objetivos muito importantes para o desenvolvimento do aluno nos aspectos motor, social e psicológico.

Para Freire (1989) a Educação Física desenvolve muito mais que habilidades cognitivas e motricidade. “Muito mais que isso, melhores recursos para se relacionar com o mundo dos objetos e das pessoas” (FREIRE, 1989, p. 56).

Freire estuda a contribuição da Educação Física no processo de desenvolvimento cognitivo das crianças. O autor defende que antes de desenvolver habilidades mentais, a criança desenvolve inteligência corporal. A criança seria especialista na arte de brincar e as atividades lúdicas seriam as melhores ferramentas para incentivar esse processo de aprendizagem. “A criança que brinca tem liberdade, podendo decidir sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brinquedo” (FREIRE,1989, p. 39-40).

Para Freire, a aprendizagem deve ocorrer a partir de um ponto de partida, mas sem que haja um ponto de chegada único. Podendo cada aluno alcançar pontos de chegadas diferentes e ainda assim, terem se desenvolvido. Sendo necessário que o professor respeite as limitações e características de cada aluno.

Seriam essas as características fundamentais para garantir que a inclusão fosse efetivada durante o processo de ensino aprendizagem escolar. “Ao tratar cada indivíduo como único, não há necessidade de excluir ninguém que esteja fora de padrão” (MARTINS, 2014).

Para Freire (1989) é muito fundamental que as classes não sejam homogêneas. É necessário que possua uma variedade de diferenças entre os alunos. Sendo dessa forma diferentes no começo e fim do processo. O que contribui no processo de aceitação das diferenças. Sendo possível uma troca de experiências a partir das diferenças. Situação que seria impossível se todos fossem iguais. “As relações, os direitos, as oportunidades é que têm que ser iguais; não os gestos, os comportamentos, os pensamentos, as opiniões” (FREIRE, 1989, p. 206).

A Educação Física mostra-se capaz de desenvolver os aspectos cognitivos, motores e afetivos, independentes das características apresentadas pelo aluno. Contribuindo, dessa maneira, com a formação de indivíduos mais habilidosos em se relacionarem com a sociedade como um todo.

A educação física é um importante elemento de transformação do ambiente. Onde a escola passa por modernização, os professores se qualificam e aperfeiçoam suas práticas pedagógicas e os alunos mudam suas concepções sobre as diferenças apresentadas por todos os indivíduos de modo geral (MOREIRA, 2009).

Diante do exposto nessa unidade podemos destacar o avanço ao tratamento recebido pela pessoa com deficiência. Onde após séculos de discriminação, segregação, extermínio e ridicularização houve a criação de leis e políticas públicas que possam assegurar um tratamento igual e humano. Além de estabelecer direito e garantias a essas pessoas. Entre os documentos mais importantes destacamos a Declaração de Salamanca que traz aspectos importantes para o estabelecimento da inclusão das pessoas com deficiência nos diversos cenários e contextos sociais. A educação inclusiva surge como resultado dos diversos dispositivos legais e assegura que as pessoas com deficiência possam receber educação respeitando suas diferenças e contribuindo para o desenvolvimento de habilidades intelectuais e sociais, o que antes, era considerado impossível. E por fim, a Educação Física se mostra uma importante aliada da educação inclusiva ao desenvolver habilidades motoras e sociais. Por meio desta, os alunos ganham autonomia e sentem-se mais capazes de desenvolver ações antes não desenvolvidas.

4. A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESPECIAL NA ÓTICA DOS PROFESSORES

4.1 Procedimentos Metodológicos

A presente pesquisa conta com um caráter qualitativo que segundo Neves (1996) é uma pesquisa que não busca enumerar ou quantificar resultados. Diferente disso, apresenta dados descritivos que são resultado do contato entre pesquisador e o objeto de estudo. Outra característica é que na pesquisa qualitativa o pesquisador busca interpretar e analisar os dados seguindo a perspectiva dos entrevistados e somente após isso, lança mão da interpretação pessoal dos fenômenos estudados. A pesquisa qualitativa possui um sistema com diversas técnicas interpretativas que tem como objetivo facilitar a descrição, decodificação e interpretação dos fenômenos, “tem por objetivo traduzir e expressar o sentido dos fenômenos do mundo social” (NEVES, 1996, p. 01).

Para alcançarmos os resultados que serão analisados posteriormente, iniciamos com um levantamento bibliográfico onde foi possível nos apropriarmos de conceitos e conteúdos fundamentais para a compreensão do fenômeno estudado. Gil (2008) define a pesquisa bibliográfica como:

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho desta natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Parte dos estudos exploratórios podem ser definidos como pesquisas bibliográficas, assim como certo número de pesquisas desenvolvidas a partir da técnica de análise de conteúdo (GIL, 2008, p.50).

Optamos pela pesquisa bibliográfica como ferramenta de pesquisa pela sua facilidade em nos permitir acesso a vasto material. Gil (2008) explica:

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Esta vantagem se torna particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço (GIL, 2008, p.50).

Dessa forma podemos dizer que a pesquisa em questão se enquadra no perfil qualitativa por ser um levantamento de dados bibliográficos seguido de entrevista onde de posso dos dois conteúdos foi feito a análise e interpretação dos mesmos.

Na segunda fase do estudo, utilizamos a pesquisa de campo que, segundo Gerhardt e Silveira (2009, p. 37), “caracteriza-se pelas investigações em que, além da pesquisa bibliográfica e/ou documental, se realiza coleta de dados junto a pessoas”. Como instrumento de coleta de dados optamos pela entrevista semiestruturada, onde foi apresentado um roteiro com seis perguntas a serem respondidas pelos entrevistados. Segundo Gerhardt e Silveira (2009), a entrevista semiestruturada é uma técnica de interação social, sendo composta por diálogo entre entrevistador e entrevistado através de um roteiro com perguntas abertas, dessa forma é permitido que o entrevistado possa responder com maior liberdade as perguntas realizadas.

Os entrevistados foram professores graduados em Educação Física que atuam em uma Unidade de Ensino Especializado. O contato inicial ocorreu há mais de um ano, durante o estagio supervisionado obrigatório. Momento esse em que também surge o objeto de pesquisa. Foi entregue aos três professores participantes da entrevista: carta convite, termo de consentimento livre e esclarecido e roteiro de entrevista contendo seis perguntas: 1) Qual a importância do jogo na Educação Física no contexto da Educação Especial? 2) Quais os critérios para a seleção dos jogos e que conteúdos são abordados por meio deles? 3) Que tipos de jogos e materiais são mais utilizados? 4) Qual a metodologia (como você ensina) você utiliza na utilização dos jogos? 5) Como você avalia a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos por meio dos jogos? Há dificuldades para utilizar os jogos como metodologia de ensino na Educação Especial? Quais? As entrevistas foram gravadas e os áudios posteriormente transcritos na íntegra para que pudéssemos analisá-los.

Foi possível criarmos um quadro com o perfil dos docentes onde verificamos que todos possuem mais de 10 anos de docência e apenas um dos entrevistados tem menos de três anos de atuação na Instituição pesquisada. Os demais possuem 12 e 7 anos como podemos observar. O tempo de docência reflete muito na forma como o professor analisa os limites e dificuldades durante o desenvolvimento de determinado conteúdo além de demonstrar maior domínio dos assuntos abordados. Outra informação importante que notamos é que todos os professores entrevistados possuem formação continuada, embora os mesmo tenham que ter custeado parte ou toda sua formação continuada, isso nos mostra a importância em investimentos na qualificação dos professores da rede pública de ensino.

Quadro 6: Perfil dos professores entrevistados

	PROFESSOR A	PROFESSOR B	PROFESSOR C
TEMPO DE DOCÊNCIA	27 anos	19 anos	11 anos
TEMPO NA INSTITUIÇÃO	12 anos	7 anos	2 anos e 6 meses
SETOR DE ATUAÇÃO	Psicomotricidade e dança	Educação Física/ Psicomotricidade	Laboratório de inteligências Múltiplas
FORMAÇÃO CONTINUADA	Psicomotricidade em Educação Especial	Psicomotricidade / Psicopedagogia/ Educação Especial e Inclusiva	Especialista em Educação Especial/ Mestrado em Educação

Fonte: Elaborado pela autora (2019)

A Unidade de Ensino Especializado, *lócus* da pesquisa, fica localizada no bairro do Marco, em Belém do Pará. O prédio da unidade encontra-se bem conservado e possui uma boa estrutura física, com salas de atendimento individual onde são desenvolvidos trabalhos de coordenação motora, psicomotricidade, fisioterapia; salas de recursos audiovisuais, biblioteca, sala de arte; quadra de esportes; e auditório de eventos.

A instituição é dividida em setores de atendimento: Avaliação Educacional; Pesquisa e Capacitação; atendimentos: Linguagem, Atividade de Vida Autônoma (A.V.A), Noções Lógico Matemáticas, Leitura e Escrita, Artes Cênicas, Artes Visuais, Estimulação Psicomotora, Informática Educativa, Fonoaudiologia; Atendimento e Acompanhamento Familiar; Acompanhamento a Rede Regular de Ensino; Orientação, Inserção e Acompanhamento do aluno no mercado de Trabalho. Com um corpo técnico formado por pedagogos, psicólogos educacionais, assistente social, professores de educação física e fonoaudiólogo que desenvolvem o trabalho educacional especializado com seus alunos.

Possui alunos matriculados somente para complementação do aprendizado que frequentam a Rede de Ensino Regular e também possui alunos cujo acompanhamento é integral, seja pelo nível de comprometimento do aluno, seja pela não adaptação do mesmo na escola regular ou, em alguns casos, por terem apresentado comportamentos agressivos com outros alunos, ficando possível apenas o atendimento em unidade especializada.

4.2 Análise e discussão dos dados: o que dizem os professores?

A importância dos jogos

A respeito da importância do jogo na Educação Especial, os professores entrevistados apresentaram alguns elementos que apareceram de modo uniforme entre os três entrevistados, que revela o jogo como importante para desenvolver aspectos como sociabilidade, cooperação e integração. Destacamos aqui a fala do Professor A: *“A importância do jogo na Educação Física, independente de ser na Educação Especial, trabalha a sociabilidade, a afetividade e a cooperação. Independente de o aluno ser ou não da Educação Especial”*.

Notamos que a partir dessa fala, os jogos são apresentados como capazes de desenvolver as mesmas habilidades em alunos com ou sem deficiências. O que vai diferir um do outro, são as adaptações que o jogo sofrerá para atender e incluir os alunos com deficiência. Outro aspecto importante é afetividade que surge nessa fala e em outro trecho posterior das análises. Para Vygotsky (1989) o jogo seria o meio pela qual a criança se desenvolve afetiva, social e psicologicamente. O jogo na escola pode assumir um papel de metodologia de ensino. Desde que o professor estabeleça os objetivos pretendidos através do uso do jogo como instrumento de ensino

O professor B destaca um aspecto muito importante, ao trazer um elemento do jogo que os demais professores não citam:

O jogo como conteúdo e pertencente das práticas propostas em um planejamento de Educação Física proporciona a integração, socialização e ferramenta indispensável para o desenvolvimento de valores de forma real e objetiva. Quando se propõe que em muitos casos ha um vencedor, estará incluir no acervo cognitivo do indivíduo, que frustrações e sensações de perda, fazem parte do cotidiano de todos. E a superação de contrariedades se faz necessário para o aprendizado (PROFESSOR B).

A partir dessa fala encontramos o elemento frustração e que por meio do jogo é possível trabalharmos o comportamento do aluno diante de situações de derrotas no desenrolar do jogo. Ou seja, o jogo dialoga com o processo de construção do homem e da sociedade. E acaba assumindo um papel de preparação para a vida adulta. E mais que isso, pelo jogo a criança assimila o meio social e a própria realidade (PIAGET, 1990).

Na fala do professor C surge um outro elemento *“esse conteúdo desenvolve a criticidade do contexto social”*, analisando esse trecho é possível identificarmos que com o uso dos jogos nas aulas de Educação Física é possível desenvolver o senso crítico do aluno

que possibilitara uma interpretação do seu contexto social, mais aprofundada. A respeito dessa característica fazemos um link com o que Elkonin (1998) traz sobre a ligação do jogo e toda atividade lúdica onde o mesmo surge a partir de situações sérias do cotidiano, da sociedade em que a criança está inserida. Não sendo possível haver um distanciamento de jogo e realidade.

Seleção de jogos e conteúdos

Ao perguntamos aos docentes entrevistados sobre os critérios para a seleção dos jogos e que conteúdos são abordados por meio deles, o professor A apresenta em sua fala a questão das flexibilizações. O jogo é selecionado a partir do objetivo que se quer alcançar, por exemplo: cooperação, concentração, coordenação e a partir da escolha do jogo são feitas as adaptações para que os alunos com deficiência consigam desenvolver as atividades propostas. Ou seja, para o professor A o processo de escolha do jogo parte das habilidades que se objetiva desenvolver no aluno.

O professor B cita: *“Conteúdos esses que visam ampliar o conhecimento de mundo, assim como sua interdependência enquanto pessoa construtora de sua própria autonomia e forma de lidar com desafios, contextos, lógicas e definições”*. Na fala desse professor a escolha do jogo é elemento transformador do indivíduo sendo capaz de torná-lo autônomo para participar dos processos sociais. Moreira (2009) destaca que a autonomia é desenvolvida não somente no jogo mais independente do conteúdo, na disciplina Educação Física.

O professor C destaca em sua fala, a importância de avaliarmos o nível de desenvolvimento do aluno para, a partir dessa avaliação, realizarmos a escolha do conteúdo a ser trabalhado.

Os critérios de seleção dos jogos vai depender do nível de desenvolvimento e compreensão dos alunos. Não adianta selecionar um jogo com maior complexidade, se eu percebo que naquele momento, o nível de desenvolvimento do aluno não é compatível. Então seleciono jogos com baixa ou média complexidade, e aumento o nível de acordo com a progressão do aluno. Os aspectos abordados através dos jogos são (isso a depender do jogo): socialização, raciocínio, compreensão das relações sociais, identificação de imagens do cotidiano, pareamento etc. (PROFESSOR C).

A possibilidade de flexionar o jogo transformando-o em pouca, média ou alta complexidade o torna importante conteúdo a ser inserido nos planejamentos de ensino escolar.

Essa característica é bem destacada por Christie (1991) que cita o caráter da flexibilidade que o jogo possui. Sendo possível através de adaptações flexibilizar as regras para que novos resultados sejam alcançados. Rosa (2015) cita que essa flexibilização ocorre por diversos fatores como condição do espaço, material utilizado, tempo disponível, número de participantes, etc. Ou seja, essa característica não está diretamente ligada ao jogo na educação inclusiva, mas ao jogo em si.

Tipos de jogos e materiais

Ao serem perguntados no que diz respeito aos tipos e materiais utilizados, os três professores foram semelhantes em suas respostas e citamos aqui os materiais encontrados: Bolas, balão, cadeiras, cones, cordas, lençóis, panos de vários tamanhos, quebra-cabeças, caixa de som, papéis, jogos de memória, quebra-cabeça, arcos, alguns instrumentos musicais.

Devemos destacar a resposta do Professor B: *“Infelizmente, por possuírmos baixos recursos materiais e uma demanda bem diversificada de comorbidades entre os nossos alunos, priorizamos grandes jogos, com regras estabelecidas e/ou modificadas. Estafetas e jogos de salão”*, aqui percebemos as dificuldades que a educação pública enfrenta para poder garantir um ensino de qualidade, e no processo ensino aprendizagem é necessário que o professor faça diversas concessões para poder desempenhar seu papel de forma qualificada.

É o que Iosif (2007) chama de negligência histórica da educação. Onde escolas foram criadas com o objetivo de assegurar a educação das populações de modo geral. No entanto, ao que parece, esse processo se perdeu nas inúmeras promessas políticas e surge uma escola pública criada com o objetivo “formar cidadãos com direitos distintos, onde uns parecem ter mais direitos que outros” (IOSIF, 2007, p.37).

Outra característica importante que surge na fala desse professor é sobre as características dos jogos e suas classificações dependendo do tipo de jogo, material, espaço entre outros. Esses elementos surgem em Caillois (1990) que apresenta entre as características o uso de regras que regulamenta o jogo e garante que o mesmo ocorra sem transgressões. Além da classificação onde vemos que o mesmo autor diz que os jogos podem ser classificados em 4 grandes grupos e a partir da fala do professor percebemos que os jogos da Unidade de Ensino Especializado estão mais enquadrados no grupo Agôn e Alea que seriam os jogos de grande grupos, os competitivos e esportivos no primeiro, e no segundo, os jogos que não necessitam de habilidades pré adquiridas.

Metodologia para o ensino dos jogos

Em relação à metodologia na utilização dos jogos no trabalhos dos professores entrevistados, o professor A destacou a importância de utilizar uma abordagem simples, a exemplo temos: *“O mais simples possível. Fazemos um apanhado, realmente, bem simplificado e objetivo daquele jogo. Como por exemplo: Qual a constituição, pra que serve e como é a dinâmica do jogo. Sendo mais simples e sucinto, mais objetivo e claro para que o aluno entenda.”*, e segue explicando o motivo da necessidade em adotar essa postura, *“vamos esta com pessoas com a memória comprometida. E que esquecem com maior facilidade. Não tem uma memória de longa duração”*. Ou seja, embora o aluno apresente um comprometimento das funções cognitivas, é possível desenvolver as atividades lúdicas por meio dos jogos. Apenas será necessário um maior engajamento do professor na execução das atividades, sendo fundamental que adotem uma conduta mais simples possível.

O professor B citou, em sua fala, elementos muito presentes na relação aluno-professor, principalmente na Educação Inclusiva, o afeto, carinho e reciprocidade que surgem durante o processo ensino aprendizagem. É impossível educar sem amor, e diante dos alunos com deficiência, esses aspectos ficam bem evidentes. A exemplo citamos:

[...] o melhor método de aplicação das atividades, não poderia ser outro que o lúdico e a diversão. A partir da troca de vivências de situações de forma alegre e espontânea, o interesse e as associações positivas do que você quer passar para o aluno e do que realmente ele absorve, viram uma forma saudável de construir um conhecimento dinâmico (PROFESSOR B).

Kieckhoefel (2011) explica o processo de afetividade na relação professor aluno, com destaque para a educação especial, onde ambos precisam estar engajados para que o ensino e aprendizagem ocorram de forma eficaz e qualificada. Ou seja, é necessário que o professor e aluno considerem suas emoções e sentimentos, fazendo com que suas ações sejam interligadas no processo de troca de conhecimento. Dessa forma, e criada uma conexão que facilita as abordagens durante as aulas.

A respeito do uso do lúdico como método de ensino que surge na fala do professor B, podemos fazer referência com o que diz Piaget (1990) sendo pelo lúdico que a criança desenvolve as funções como inteligência e aspectos sociais e psicológicos. E mais que isso, pelo jogo a criança assimila o meio social e a própria realidade. Para Elkonin, o jogo e toda atividade lúdica surge a partir de situações sérias do cotidiano, da sociedade em que a criança esta inserida. Não sendo possível haver um distanciamento de jogo e realidade.

Na fala do professor C “[...] o que mais importa é uma explicação objetiva e compreensiva. [...] faço o aluno tocar e experimentar o material, o objeto que será utilizado, pergunto se ele já conhecia, pergunto qual a cor, o tipo de material, se ele sabe como jogar, ou utilizar, e a partir daí vou desenvolvendo a atividade”. Aqui surge um outro elemento do processo ensino aprendizagem que é a familiarização, Piaget (1990) explica que a criança utiliza sua experiência do cotidiano durante o seu ato de brincar, é que os jogos são representações sociais onde a criança está inserida. Ou seja, para o êxito nos resultados obtidos e como forma de incentivar o aluno a participar das atividades, é importante criar pontes entre o cotidiano e o lúdico.

Avaliação da aprendizagem e do desenvolvimento

Ao serem perguntados sobre o processo de avaliação da aprendizagem e do desenvolvimento dos alunos por meio dos jogos, os três professores avaliaram de forma positiva, a aprendizagem e desenvolvimento das habilidades a partir dos jogos. O professor A destacou: *“Porque estão exercitando, naquele momento, uma gama de percepções que só tem a contribuir positivamente para o seu desenvolvimento”*.

Para o professor B o jogo transforma o aluno em protagonista das suas ações, como destacamos em *“Perguntam mais, provocam mais. aceitam frustrações e expressam suas emoções. E acrescenta “abre um leque de escolhas ao incentivar a decisão em determinada dificuldade, ao apoiar nas ideias que afloram e nas comparações que surgem, ou seja, o jogo aguça o aluno a buscar sempre e contestar”*. Aqui notamos mais uma vez a presença de dois elementos que foram destacados no início das nossas análises, o senso crítico e autonomia. Reafirmando os resultados positivos que jogo proporciona aos alunos. O professor C cita o jogo como conteúdo que atende as necessidades e especificidades de cada aluno, sendo um excelente método de ensino na educação inclusiva.

Dificuldades para a utilização dos jogos

Ao expressarem se há dificuldades para utilizar os jogos como metodologia de ensino na Educação Especial, notamos que cada professor respondeu de forma única e de acordo com sua interpretação. O professor A interpretou dificuldades ligadas ao conteúdo em si e respondeu não haver dificuldades uma vez que os alunos tem uma boa aceitação das atividades propostas e pela instituição, desenvolvendo um leque de atividades a citar:

Nos temos nossos jogos internos, nos temos as partes recreativas e nos temos um diverso leque de atividades. Desde os jogos de salão, passando pelos jogos cooperativos, os jogos da competição, os jogos mais tradicionais. E agora os jogos interativos de rede. No caso do fitdance e outras demandas que são presentes na vida social deles (PROFESSOR A).

Com a fala do professor A fica mais uma vez evidente a facilidade de se abordar o conteúdo jogos devido a aceitação e participação dos alunos nas atividades desenvolvidas. Essa é uma característica que é apropriada para que conteúdos importantes e tidos como “chatos” ou mais complexos possam ser trabalhados sem que o aluno se limite a apenas observar.

O professor B já faz uma interpretação da pergunta do ponto de vista do jogo enquanto conteúdo no processo de ensino aprendizagem e destacamos: *“A maior barreira ainda e a ignorância social da comunidade escolar: pais, gestão, determinados professores, e principalmente, o tradicionalismo pedagógico”*. E segue sua fala *“A Educação tradicionalista e conteudistas ainda, nos tempos atuais, limitam a capacidade de aprendizado às questões morais e pré- definidas de comportamento”*.

Na fala acima, percebe-se que apesar de todos os estudos e diversos autores que evidenciam o jogo como ferramenta fundamental para aprendizagem, ainda encontram-se muitos descrentes que avaliam que o aluno deve apenas aprender os conteúdos tradicionais e ligados a moral. O que é fácil de entender pelo caráter “não sério” e lúdico que o jogo assume. Ou seja, para muitos, quando o aluno joga não está aprendendo, esta apenas brincando. Desconhecendo as diversas habilidades que são desenvolvidas nesse processo do jogar. A professora B finaliza descrevendo que a maneira que combatem o preconceito a respeito do jogo é através dos resultados obtidos e que são apresentados.

Porem, enfrentamos essas discriminações com os resultados obtidos através dos próprios alunos que mostram e enriquecem nossas aulas quando demonstram o que aprenderam e reforçam que foi através do jogo que não desviaram do objetivo educacional e aprenderam felizes (PROFESSOR B).

O professor C interpretou a pergunta a partir das dificuldades ligados aos alunos. Ele respondeu *“Há dificuldades devido cada aluno possuir seu ritmo de desenvolvimento. Há jogos ou atividades que os alunos não compreendem e não conseguem desenvolver, então, há dificuldades como em qualquer outro tipo de conteúdo”*. Aqui podemos analisar que as dificuldades apresentadas podem ser facilmente resolvidas a partir de adaptações seja de material utilizado, espaço, regras entre outros elementos. Ou até mesmo a substituição de um jogo por outro que se adeque com mais facilidade e possua os mesmos objetivos.

A fala do professor C evidencia, novamente, as características que dizem respeito a Educação Inclusiva, onde mais que ensinar o conteúdo, é necessário focar o processo entre o ensino do conteúdo. É entender que a Educação Inclusiva não vai acabar com as dificuldades, ela vai dar oportunidade para que ainda com as dificuldades, o aluno possa aprender. Dessa forma, é uma educação que não se conforma com o não. Ela vai além, ela busca encontrar caminhos para que o aluno tenha acesso a educação de qualidade e faça parte ativamente do processo de ensino aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como ponto de partida investigar a importância do jogo nas aulas de Educação Física no contexto da Educação Inclusiva. Para isso foi necessário contar com o ponto de vista e experiência na docência de professores graduados em Educação Física que atuam em uma Unidade de Ensino Especializado. As entrevistas foram essenciais para a compreensão da importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem na Educação Física Inclusiva.

A partir das análises foi possível identificar a importância que o jogo assume ao permitir que o aluno com deficiência possa não só participar do processo de ensino e aprendizagem, mais que isso, tornar-se agente ativo no processo. Capaz de atuar com suas limitações, não sendo mais aluno passivo que não era visto como capaz de desenvolver habilidades hoje presentes nas ações do mesmo. Sendo possível estabelecer relações com outros alunos, professores, pais, e sociedade em que está inserido. Interagindo com autonomia e senso crítico na comunidade e assumindo papéis sociais antes impossíveis.

A partir da pesquisa percebemos que o jogo é capaz de desenvolver a autoestima, agilidade, raciocínio, lógica, criatividade, sociabilidade, afetividade, inteligência, habilidades motoras e psicológicas, entre outras. Sendo possível adquirir noções sociais importantes para as relações na comunidade em que o aluno convive.

Refletimos que apesar dos estudos publicados ainda se faz necessário novas pesquisas para que ocorram novos avanços na Educação Física Inclusiva, e assim, os benefícios do jogo na mesma, possam ser evidenciados, mudando o olhar que a comunidade escolar tem do uso do mesmo como ferramenta de ensino. Sendo necessário a compreensão da inclusão que tem como objetivo respeitar as diferenças e necessidades educativas especiais de cada indivíduo. Onde deve ser sempre priorizado o atendimento educacional qualificado e diferenciado onde alunos com ou sem deficiência possam ser atendidos e ter seus direitos respeitados.

Afinal, a inclusão escolar não é garantir que alunos com deficiência tenham tratamento especial e diferenciado. E sim, estabelecer que todos somos diferentes e devemos ter respeitadas nossas limitações, não sendo justo a exclusão de alunos que apresentem determinadas necessidades de ensino especializado.

Com essa pesquisa ficou claro que alunos com deficiências possuem capacidade de aprender e interagir nas atividades propostas, sendo necessárias algumas adaptações e flexibilizações dos conteúdos e atividades desenvolvidas. Mas nada que possa impedir o processo de ensino aprendizagem. Sendo dever da escola assegurar o direito do aluno a uma

educação de qualidade, proporcionar infraestrutura adequada e acessível, um corpo docente capacitado e atualizado, assim como, um programa curricular adaptado, para que assim, ocorra um ensino e aprendizagem com resultados satisfatórios e qualificados.

Diante do exposto entendemos que o assunto não foi esgotado, sendo necessário que novas pesquisas sejam realizadas para que futuros profissionais na área da educação possam ter subsídios para qualificar ainda mais suas ações na atuação da Educação Física Inclusiva. Tivemos dificuldades quanto à disponibilidade de mais professores da Unidade de Ensino Especializada para participarem da entrevista devido o período de dezembro e das demandas desse mês. Como avaliação de classe, fechamento de relatórios de alunos, entre outros.

Por fim, entendemos que o docente que se propõem a atuar na perspectiva da Educação Inclusiva deve buscar ferramentas diferenciadas e propor ações pedagógicas atualizadas que possibilitem um melhor aproveitamento dos conteúdos, como forma de impulsionar e incentivar seus alunos a participarem das atividades propostas e, dessa forma, desenvolverem suas habilidades, contribuindo para que toda a escola ofereça um ensino acessível a sua comunidade de alunos.

REFERÊNCIAS

ARANHA, M. S. L. **Projeto Escola Viva** : garantindo o acesso e permanência de todos os alunos na escola : necessidades educacionais especiais dos alunos / Maria Salete Fábio Aranha. - Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.

BARANITA, I. M. da C. **A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança**. 2012. Dissertação de Mestrado.1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069compilado.htm>. Acesso em: 11/11/2019.

BÖHM, O. Jogo, Brinquedo e brincadeira na educação. **Educação e a Interface com**, 2015.

BRASIL. Congresso Nacional. **Lei 7.853 de 24 de outubro de 1989**. Diário Oficial da União, Brasília, 25 out. 1989.

BRASIL. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Brasília, 1998. Disponível em:<<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001394/139423por.pdf>>. Acesso em: 04/11/2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Plano Nacional de Educação Especial**. Brasília: MEC, 2001. Disponível em: <<http://www.portal.mec.gov.br>>. Acesso em: 02/11/2019.

BRASIL.**Plano Nacional de Educação Especial (PNEE)**.Brasília: MEC/SEESP, 1994.

_____. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988.

_____. Ministério da Educação. **Lei De Diretrizes E Bases Da Educação Nacional, Lei nº 9.394**, 1996.

_____. Presidência da República. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e de outras providências. Brasília.

_____. Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República. **Programa Nacional de Direitos Humanos (PNDH-3) / Secretaria Especial dos Direitos Humanos da Presidência da República**. Brasília: SEDH/PR, 2010.

_____. **Lei nº 13.146, de 06 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).

_____. **Decreto nº 5.296 de 02 de dezembro de 2004**. Regulamenta as Leis nºs 10.048, de 8 de novembro de 2000 e 10.098, de 19 de dezembro de 2000.

_____. **Lei nº 10.436 de 24 de abril de 2002**. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial**. Brasília: MEC/SEESP, 1994.

_____. Lei nº 11.487, de 15 de junho de 2007. **Plano de Desenvolvimento da Educação**. Brasília: MEC, 2007.

CAILLOIS, R. **Os Jogos os Homens**, Lisboa Edições Cotovia, 1990.

INEP. **CENSO ESCOLAR 2019.** Disponível em: <<http://censobasico.inep.gov.br/censobasico/#/>> Acesso em: 05/12/2019.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física.** São Paulo: Cortez, 2009.

ELKONIN, D. **Psicologia do jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FERNANDES, L. P.; MÜLLER, V. R.. **Exclusão e Inclusão Social:** contribuições e experiências Inclusivas na educação física. Curitiba: SEED/PR, 2009. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/949-4.pdf>> Acesso em: 13/11/2019.

FREIRE, J.B. **Educação de corpo inteiro:** teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1989.

GIL, A. C., **Métodos e técnicas de pesquisa social / Antônio Carlos Gil.** - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.

GERHARDT, T. E. e SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa.** - Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>> Acesso em: 24/11/2019

GUGEL, M. A. A pessoa com deficiência e sua relação com a história da humanidade, 2017. Disponível em: <http://www.ampid.org.br/ampid/Artigos/PD_Historia.php>. Acesso em: 11/11/2019.

HENRIOT, J. Souscouleur de jouer - **La métaphore ludique**, Paris, José Corti, 1989.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens:** o jogo como elemento de cultura. São Paulo: Ed. Perspectiva, 4a edição, Tradução: Joao Paulo Monteiro, 2000.
Interface com, 2015.

IOSIF, R. **Os jogos e brincadeiras como conteúdo essencial para as aulas de educação física:** Uma proposta de ação voltada para a conscientização de seu ensino. Brasília – DF. 2007. 309p.

JOGO. **Dicionário Aurélio On-line.** Disponível em: <<http://aurelioservidor.educacional.com.br/download>> . Acesso em 10/11/2019.

KIECKHOEFEL, J.. **As relações afetivas entre professor e aluno.** Pontifícia Universidade do Paraná – Curitiba. 2011. 11p.

KISHIMOTO, T. M. (ORG). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 2º ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, T. **Jogo e Educação Infantil.** Editora: Pioneira. 2005

MANTOAN, M. T. E. **INCLUSÃO ESCOLAR: O que é? Por quê? Como fazer?.** São Paulo: Moderna, 1999.

MARCOLINO, S.; BARROS, F. C. O. Murbach de; MELLO, S. A.. A teoria do jogo de Elkonin e a educação infantil. **Psicol. Esc. Educ.**, Maringá , v. 18, n. 1, p. 97-104, 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141385572014000100010&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 06/11/2019.

MARTINS, C. L. R. Educação Física inclusiva: atitudes dos docentes. **Movimento**, v. 20, n. 2, p. 637-657, 2014. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/1153/115330607011.pdf>>. Acesso em 10/11/2019.

MANTOAN, M.. **A educação especial no brasil – da exclusão à inclusão escolar.** Disponível em: <<http://www.lite.fe.unicamp.br/cursos/nt/ta1.3.htm>> Acesso em: 10/11/2019.

MOREIRA, E. C.. (org.) **Educação Física Escolar: desafios e propostas.** 2.ed. Jundiaí, SP: Fontoura. 2009.

NALLIN, C. G. F.. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2005.

NASCIMENTO, C. P; ARAUJO, E. S.; MIGUEIS, M. da R. O jogo como atividade: contribuições da teoria histórico-cultural. **Psicol. esc. educ.**, Campinas , v. 13, n. 2, p. 293-302, dez. 2009. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572009000200012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 06/11/2019.

NEVES, J. L. Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades. **Caderno de pesquisas em administração, São Paulo**, v. 1, n. 3, p. 1-5, 1996.

PACAGNAM, L. O jogo como estimulação para o desenvolvimento da criança na educação infantil. 2013.

PICCOLO, M.G. Revisitando Elkonin: a análise do jogo em busca de sua historicidade perdida. **EFDesportes.com, Revista Digital.** Buenos Aires. Ano 15, Nº151, Dezembro de 2010. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd151/revisitando-elkonin-a-analise-do-jogo.htm>>. Acesso em: 15/11/2019.

PICCOLO, M.G. Jogo ou Brincadeira: Afinal, de que estamos falando. **Motriz.** Rio Claro. Ano 15, nº4, p.925-934, out/dez, 2009. Disponível :<<http://cev.org.br/biblioteca/jogo-brincadeira-afinal-que-estamos-falando/>>. Acesso em: 17/11/2019.

ROSA, M. **Os jogos e brincadeiras como conteúdo essencial para as aulas de educação física: uma proposta de ação voltada para a conscientização de seu ensino.** Londrina. 2015. 39p.

RODRIGUES, D. **Educação inclusiva: mais qualidade à diversidade.** educação inclusiva e necessidades educacionais especiais. Santa Maria: Ed. UFSM. 2005.

SASSAKI, R. K. **Inclusão: Construindo Um a Sociedade Para Todos**. 3ª edição. Rio de Janeiro: WVA, 1999, 174p.

SILVA, R. F., JÚNIOR, L. S., ARAÚJO, P. F. **Educação Física Adaptada no Brasil: da História à Inclusão Educacional**. São Paulo: Phorte, 2008.

SOLER, R. **Educação Física Inclusiva na Escola: Em Busca de Uma Escola Plural**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005. 256 p.

UNESCO, Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura. **Sobre princípios, políticas e práticas na área das necessidades educativas especiais**. Salamanca/Espanha: UNESCO, 1994.

UNESCO. **Declaração de Salamanca e enquadramento da acção**. Salamanca/Espanha: 1994. Disponível em: <http://redeinclusao.web.ua.pt/docstation/com_docstation/19/fl_9.pdf>. Acesso em: 10/11/2019.

UNICEF. **Declaração Mundial sobre Educação para Todos: plano de ação para satisfazer as necessidades básicas de aprendizagem**. Jomtien/Tailândia, 1990. Disponível em: <http://www.unicef.org/brazil/pt/resources_10230.html> Acesso em: 20/11/2019.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da mente**. Editora: Martins Fontes. 1989

APÊNDICES

APÊNDICE A

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a):

Sou estudante do curso de graduação na Faculdade de Educação Física da Universidade Federal do Pará. Estou realizando uma pesquisa de trabalho de conclusão de curso, sob orientação do professor Dr. Welington da Costa Pinheiro, cujo objetivo é **investigar a importância do jogo na Educação Física no contexto da educação especial**, a sua participação envolve uma entrevista, que será respondida através de um pequeno roteiro impresso.

A participação nesse estudo é voluntária. Na publicação dos resultados desta pesquisa, a sua identidade será mantida no mais rigoroso sigilo. Serão omitidas todas as informações que permitam identificá-lo (a).

Mesmo não tendo benefícios diretos em participar, indiretamente, você estará contribuindo para a compreensão do fenômeno estudado e para a produção de conhecimento científico.

Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa poderão ser esclarecidas pelo(s) pesquisador (es) 91- 98201-9245.

Atenciosamente

Mariana do Nascimento Soares
Graduando em Educação Física – UFPA
Matrícula:

Local e data

Consinto em participar deste estudo e declaro ter recebido uma cópia deste termo de consentimento.

Nome e assinatura do participante

Local e data

APÊNDICE B

ROTEIRO DE ENTREVISTA



SERVIÇO PÚBLICOFEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Perfil do docente

Tempo de atuação na docência:

Tempo de atuação na Instituição:

Setor de atuação na instituição:

Pós-graduação:

1. Qual a importância do jogo na Educação Física no contexto da Educação Especial?
2. Quais os critérios para a seleção dos jogos e que conteúdos são abordados por meio deles?
3. Que tipos de jogos e materiais (recursos) são utilizados?
4. Qual a metodologia (como você ensina) na utilização dos jogos?
5. Como você avalia a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos por meio dos jogos?
6. Há dificuldades para utilizar os jogos como metodologia de ensino na Educação Especial? Quais?

APÊNDICE C
TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS

Perfil do docente - **PROFESSOR A**

Tempo de atuação na docência: 27 anos

Tempo de atuação na Instituição: 12 anos

Setor de atuação na instituição: Psicomotricidade e dança

Pós-graduação: Psicomotricidade em Educação Especial

1. Qual a importância do jogo na Educação Física no contexto da Educação Especial?

R: A importância do jogo na Educação Física, independente de ser na Educação Especial, trabalha a sociabilidade, a afetividade e a cooperação. Independente de o aluno ser ou não da Educação Especial. Esses são os fundamentos do jogo.

2. Quais os critérios para a seleção dos jogos e que conteúdos são abordados por meio deles?

R: Os critérios são, nos fazemos as flexibilizações das atividades, independente de qual será o jogo. Você tem alunos com síndromes, com paralisia cerebral. E você pode desenvolver qualquer jogo. Sendo que todos precisam ter uma flexibilização, uma adaptação, para atender todos os alunos. E os conteúdos abordados são os objetivos que o jogo oferece. Se é um jogo cooperativo, se ele vai ter essa abordagem nessa perspectiva.

3. Que tipos de jogos e materiais (recursos) são mais utilizados?

R: Utilizamos os recursos próprios e da demanda de cada jogo. Bola, balão, cadeiras. E nos fazemos todos os tipos de jogos. Desde os jogos de competição (jogos competitivos), até os jogos cooperativos e os jogos de salão também.

4. Qual a metodologia (como você ensina) na utilização dos jogos?

R: O mais simples possível. Fazemos um apanhado, realmente, bem simplificado e objetivo daquele jogo. Como por exemplo: Qual a constituição, pra que serve e como é a dinâmica do jogo. Sendo mais simples e sucinto, mais objetivo e claro para que o aluno entenda. E repetir quantas vezes forem necessárias. Porque vamos esta com pessoas com a memória comprometida. E que esquecem com maior facilidade. Não tem uma memória de longa duração. Então é necessário que durante o jogo, no percurso do jogo, essa metodologia “do tá” explicando, de fazer as flexibilizações. Elas estão presentes.

5. Como você avalia a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos por meio dos jogos?

R: Importantíssima. Essa aprendizagem é muito valiosa. Porque estão exercitando, naquele momento, uma gama de percepções que só tem a contribuir positivamente para o seu desenvolvimento.

6. Há dificuldades para utilizar os jogos como metodologia de ensino na Educação Especial? Quais?

R: Não. Não há. Porque ha aceitação. Os alunos da Unidade Especializada Yolanda Martins, participam bastante. Nos temos nossos jogos internos, nos temos as partes recreativas e nos temos um diverso leque de atividades. Desde os jogos de salão, passando pelos jogos cooperativos, os jogos da competição, os jogos mais tradicionais. E agora os jogos interativos de rede, né? No caso do fitdance e outras demandas que são presentes na vida social deles.

Perfil do docente - **PROFESSOR B**

Tempo de atuação na docência: 19 anos

Tempo de atuação na Instituição: 7 anos

Setor de atuação na instituição: Educação Física/ Psicomotricidade

Pós-graduação: Psicomotricidade / Psicopedagogia/ Educação Especial e Inclusiva

1. Qual a importância do jogo na Educação Física no contexto da Educação Especial?

R: O jogo como conteúdo e pertencente das práticas propostas em um planejamento de Educação Física proporciona a integração, socialização e ferramenta indispensável para o desenvolvimento de valores de forma real e objetiva. Quando se propõe que em muitos casos ha um vencedor, estará incluir no acervo cognitivo do indivíduo, que frustrações e sensações de perda, fazem parte do cotidiano de todos. E a superação de contrariedades se faz necessário para o aprendizado.

2. Quais os critérios para a seleção dos jogos e que conteúdos são abordados por meio deles?

R: Ao escolhermos os jogos levamos em consideração a ludicidade como ponte e alicerce para a concretização do aprendizado, tanto dos conteúdos de Educação Física como os demais conteúdos vindos dos demais profissionais da escola em geral. Conteúdos esses que visam ampliar o conhecimento de mundo, assim como sua interdependência enquanto pessoa construtora de sua própria autonomia e forma de lidar com desafios, contextos, logicas e definições.

3. Que tipos de jogos e materiais (recursos) são mais utilizados?

R: Infelizmente, por possuímos baixos recursos materiais e uma demanda bem diversificada de comorbidades entre os nossos alunos, priorizamos grandes o jogos, com regras estabelecidas e/ou modificadas. Estafetas e jogos de salão. Os materiais são: cones, cordas, lençóis, panos de vários tamanhos, bolas variadas, quebra-cabeças, caixa de som e papéis.

4. Qual a metodologia (como você ensina) na utilização dos jogos?

R: Como muitos dos nossos alunos buscam em nós, enquanto professores, o afeto, o carinho e a reciprocidade, o melhor método de aplicação das atividades, não poderia ser outro que o lúdico e a diversão. A partir da troca de vivencias de situações de forma alegre e espontânea, o interesse e as associações positivas do que você que passar para o aluno e do que realmente ele absorve, viram uma forma saudável de construir um conhecimento dinâmico.

5. Como você avalia a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos por meio dos jogos?

R: Há uma significativa experiência positiva. Os alunos tornam-se protagonistas de suas ações. Perguntam mais, provocam mais. Aceitam frustrações e expressam suas emoções. O jogar, fato inerente aos seres humanos enquanto fundamental recurso de partilha e mudanças, abre um leque de escolhas ao incentivar a decisão em determinada dificuldade, ao apoiar nas ideias que afloram e nas comparações que surgem, ou seja, o jogo aguça o aluno a buscar sempre e contestar.

6. Há dificuldades para utilizar os jogos como metodologia de ensino na Educação Especial? Quais?

R: A maior barreira ainda é a ignorância social da comunidade escolar: pais, gestão, determinados professores, e principalmente, o tradicionalismo pedagógico. A Educação tradicionalista e conteudista ainda, nos tempos atuais, limitam a capacidade de aprendizado às questões morais e pré- definidas de comportamento. O lúdico enquanto ferramenta sofre preconceitos, é o “burlesco” de atuação educacional. Porém, enfrentamos essas discriminações com os resultados obtidos através dos próprios alunos que mostram e enriquecem nossas aulas quando demonstram o que aprenderam e reforçam que foi através do jogo que não desviaram do objetivo educacional e aprenderam felizes.

Perfil do docente - **PROFESSOR A**

Tempo de atuação na docência: 11 anos

Tempo de atuação na Instituição: 2 anos e 6 meses

Setor de atuação na instituição: Laboratório de Inteligências Múltiplas

Pós-graduação: Especialista em Educação Especial/ Mestrado em Educação

1. Qual a importância do jogo na Educação Física no contexto da Educação Especial?

R: O jogo enquanto conteúdo é importante para desenvolver a lógica, o raciocínio e dependendo da maneira a ser trabalhado, esse conteúdo desenvolve a criticidade do contexto social. Nas aulas de Educação Física, compreende-se o jogo como um dos conteúdos da cultura corporal, servindo como elemento de desenvolvimento do ser humano. E no trabalho pedagógico, na Educação Especial, o jogo passa a ser um conteúdo lúdico, de socialização, sem perder seu caráter crítico-social. Onde este poderá ser desenvolvido a partir do nível de cada aluno, a partir da compreensão do aluno público- alvo da Educação Especial.

2. Quais os critérios para a seleção dos jogos e que conteúdos são abordados por meio deles?

R: No meu caso, com o trabalho desenvolvido no programa LIM, os critérios de seleção dos jogos vai depender do nível de desenvolvimento e compreensão dos alunos (alunos do programa com deficiência intelectual). Não adianta selecionar um jogo com maior complexidade, se eu percebo que naquele momento, o nível de desenvolvimento do aluno não é compatível. Então seleciono jogos com baixa ou média complexidade, e aumento o nível de acordo com a progressão do aluno. Os aspectos abordados através dos jogos são (isso a

depende do jogo): socialização, raciocínio, compreensão das relações sociais, identificação de imagens do cotidiano, pareamento etc.

3. Que tipos de jogos e materiais (recursos) são mais utilizados?

R: Jogos de encaixe; jogos de identificação social (pai, mãe, avô, avó, professor, aluno, casa, escola, etc.); jogos de reconhecimento de cores e números, de letras; jogos envolvendo a psicomotricidade. Os materiais são diversos: bolas, jogos de memória, quebra-cabeça, arcos, alguns instrumentos musicais.

4. Qual a metodologia (como você ensina) na utilização dos jogos?

R: Como trabalho com alunos com deficiência intelectual (D.I.). Trabalho com o caráter qualitativo. Tendo utilizar como metodologia o concreto, evito explicações abstratas, pois para o contexto dos alunos com D.I. o que mais importa é uma explicação objetiva e compreensiva. Então ao explicar apresento como será a atividade, faço o aluno tocar e experimentar o material, o objeto que será utilizado, pergunto se ele já conhecia, pergunto qual a cor, o tipo de material, se ele sabe como jogar, ou utilizar, e a partir daí vou desenvolvendo a atividade.

5. Como você avalia a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos por meio dos jogos?

R: Avalio que seja bom. Os jogos como qualquer outro conteúdo da cultura corporal tem sua importância, bem como tem suas dificuldades de compreensão e desenvolvimento. E percebo que atende a necessidade e especificidade de cada aluno. Cada aluno, possui seu ritmo de desenvolvimento, sendo assim, o jogo contempla essa especificidade.

6. Há dificuldades para utilizar os jogos como metodologia de ensino na Educação Especial? Quais?

R: Sim! Há dificuldades devido cada aluno possuir seu ritmo de desenvolvimento. Há jogos ou atividades que os alunos não compreendem e não conseguem desenvolver, então, há dificuldades como em qualquer outro tipo de conteúdo.