

JOGOS ADAPTADOS PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA: UMA POSSIBILIDADE DE INTERVENÇÃO DO PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA

¹ Juvenal de Sousa Queiroz

² Prof. Me. Raíssa Forte Pires Cunha

INTRODUÇÃO

Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS 2014), atividade física é qualquer movimento corporal com gasto de energia executado durante o trabalho, jogos ou em tarefas domésticas, sendo a mesma não confundida com exercício físico. Dessa maneira, quando colocada para área educacional, deve-se proporcionar um contexto que leve os alunos, sobretudo aqueles com deficiência, a vivenciarem uma infância rica em seus aspectos psíquico-afetivos e motor. É competência dos professores favorecer socialização (MAUERBERG, 2011). Assim, o(a) professor(a) deve está seguro nas suas escolhas de brincadeiras, bem como saber atrair a participação do aluno abordado.

No olhar de Sherrill (1998), o profissional deve se nortear nos estágios do desenvolvimento cognitivo e assim escolher recursos didáticos para melhorar o seu programa de atividades, pois o meio pedagógico ainda carece de materiais adequados ao uso de pessoas com deficiência, tais como jogos adaptados, brincadeiras e brinquedos populares. Para Huizinga (1938), jogo é algo voluntário colocado dentro de tempo e espaço, seguindo regras esclarecidas, buscando um fim para o grupo e em si mesmo com produção de sentimentos aos participantes.

No pensar de Vygostsky (1998), o brincar é fonte que impulsiona aprendizagens, pois a criança se comporta de forma mais desinibida do que na vida cotidiana, exercendo simbolismos e ações que mobilizam novos conhecimentos. Com isso, é benéfico que os profissionais produzam aulas baseando-se sempre nas potencialidades dos alunos. Dessa forma, compreende-se a importância do jogo e da brincadeira para tal público.

Diante disso, formulou-se a seguinte questão: De que forma podemos adaptar jogos e brincadeiras para pessoas com deficiência? Essas adequações são viáveis? Elas proporcionam a participação de todos? Pensando-se de uma forma hipotética e baseando-se nos conhecimentos empíricos dos pesquisadores, pressupõe-se que o profissional da Educação Física deve estar sempre em busca de formação continuada para melhor incluir o público tratado nas aulas, ou seja, as pesquisas sobre metodologias contribui efetivamente com oportunidades equitativas de participação.

Nesse contexto define-se equidade como algo universal, onde todos possam usufruir, por exemplo, de produtos, espaços e programas sem carência de um projeto específico. Assim sendo, o mentor deve está munido de ideias para minimizar todas as barreiras impostas na sociedade começando pela atitudinal, metodológica e assim por diante.

Diante disso, tal pesquisa tem como objetivo identificar a adaptação dos jogos, brincadeiras e brinquedos que favorecem a participação de pessoas com deficiência.

Este estudo tem como relevância a ressignificação dos profissionais de Educação Física, bem como mostrar caminhos para os acadêmicos, pois ao planejar suas aulas devem pensar na inclusão, ou seja, em dá oportunidade para todos, visto que não somente um aluno ganhará, mas toda a turma.

RESUMO EXPANDIDO
EIXO TEMÁTICO: INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

METODOLOGIA

A escritura trata-se de um estudo qualitativo/descritivo abordado entre (março a novembro/2018) sob a coordenação geral do programa de monitoria acadêmica e iniciação científica - PROMIC, onde foi feita a monitoria da disciplina “Atividade Física para Pessoas com Deficiência” com a orientação da Professora Mestre Raíssa Forte Pires Cunha. A pesquisa qualitativa analisa os fenômenos relacionados aos seres humanos em seus diversos ambientes(GODOY, 1995). Já para Gil (2002) descrever é entender e coletar dados sobre algo. Assim, as duas investigações buscam por um método subjetivo focar as características das questões analisadas.

Dessa maneira, houve pesquisas na biblioteca da Unifametro(R. Carneiro da Cunha,240- centro), sendo também realizado investigações nas bases de dados Google Acadêmico e Scielo. No entanto, como fonte principal esteve o livro da segunda edição Atividade Física Adaptada para Pessoas com Deficiência da Eliane Mauerberg- de Castro, somado aos conhecimentos adquiridos nas reuniões de estudos com a já citada orientadora.

Com base nesses apanhados foram adaptados alguns jogos e brincadeiras e os mesmos aplicados junto aos estudantes de Educação Física durante as monitorias.

Logo após a vivência, fez-se uma discussão sobre a aplicação dos jogos adaptados em diversos contextos, sendo eles formais ou informais.

RESULTADOS

01) JOGO DE DOMINÓ



A adaptação está na numeração das pedras. No convencional, identifica-se a quantidade com base na coloração. Foi deixado o total em alto relevo, sendo as casas marcadas com cola quente. Com essa simples mudança, aumenta-se as pessoas que podem usufruir desse jogo, por exemplo, pessoas cegas. O jogo se dá de forma comum com duração mediante a vitória de um dos participantes, sendo que a pessoa que não tem deficiência jogará

com os olhos tampados ocasionando uma interação social.

02) JOGO DA VELHA

Esse jogo popular também foi adaptado em prol da inclusão. Ele se faz em um espaço quadrado, onde as linhas horizontais e verticais têm um alto relevo(pode ser cola quente/outra material que der uma textura diferente) e as pedras são quadradas e outras redondas. Seu desenrolar não fica longe do usual com duração de acordo com a vitória de um dos membros.



Na vivência, os estudantes foram vendados. E dessa forma se promove um ambiente alegre com a participação de todos.

03) BRINCADEIRA DO ARRANCA RABO

Essa brincadeira é conhecida, porém quase sempre é reprimida para pessoas com deficiência. Entretanto, aqui está direcionada aos indivíduos surdos, ou seja, sua forma de brincar não foge do conhecido, o que diferencia é a explicação, pois elas devem ser firmes, por exemplo, demonstrar primeiro e depois explicar, se não souber libras, faz-se gestos que cheguem o mais próximo possível da situação. Com isso, aprende-se libras brincando, visto que é um assunto pouco abordado nas escolas.

04) JOGO DE VÔLEI ADAPTADO



¹ (Centro Universitário da Grande Fortaleza) ² (Centro Universitário da Grande Fortaleza)

RESUMO EXPANDIDO
EIXO TEMÁTICO: INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Esse jogo tem seis componentes, e existem os set's, porém tem suas particularidades, como quadra menor, rede baixa e jogadores sentados, na vivência alunos absorvendo conhecimentos de que na escola não se tem o objetivo de formar atletas, mas levar todos ao gozo das práticas de forma inclusiva e buscar vencer a si mesmo.



05) JOGO DE BASQUETE ADAPTADO

Teve início em centros de reabilitação, onde era estimulação para atividade esportiva e como prática complementar aos indivíduos com traumas oriundos das batalhas durante a II Guerra Mundial. Já na contemporaneidade tem caráter muito mais esportivo, tendo semelhanças com o comum, por exemplo, a altura e pontuação da cesta.

DISCUSSÕES

Piaget (1990), caracteriza o jogo nas etapas do exercício, simbólico, regras e construção, sendo por meio voluntário buscando prazer e um fim em si mesmo. Não existe uma cultura inteiramente sem brinquedos, se eles não existem fabricados, o professor de Educação Física deve estar atento para as possíveis adaptações que podem acontecer. *__ imagem 01*

Quando o responsável organiza seu material em função das habilidades sensorio e perceptivo-motoras, a tarefa pedagógica fica mais fácil (MAUERBERG, 2011). Assim, o profissional deve estar munido de ideias para minimizar todas as barreiras impostas na sociedade começando pela atitudinal, metodológica e assim por diante. *__ imagem 02*

O caráter lúdico proporciona uma participação efetiva no processo de ensino aprendizagem tornando-se um momento ímpar de crescimento pessoal e coletivo (KISHIMOTO, 1998). Com isso, a Educação Física, enquanto ponte de mudanças sociais, cabe a responsabilidade de reconhecer a relevância dos jogos, brincadeiras e brinquedos no processo de inclusão como recursos viáveis e eficazes na aprendizagem dos alunos com ou sem deficiência. *__ imagem 03*

Aufauvre (1987 *apud* Mauerberg, 2010) fala de critérios ao escolher os BBJ's (brinquedos, brincadeiras e jogos), por exemplo, jogos estimulam a fantasia e os brinquedos devem conter dimensões grandes que acomode a coordenação fina e outras estimulações. O docente parte do pressuposto que mesmo diante de um contexto sucateado, ele tem sempre que acolher, e munir ideais, como embrulhar uma bola com sacolas para fazer o jogo de gollball ou inclinar uma corda no fito dos alunos pularem com particularidade, com estímulo para todos, ou seja, construir e reconstruir em prol da inclusão. *__ imagem 04*

Pérez (1998), para organizar uma socialização, têm surgido ao longo da história formas de especialização na educação. Assim, compete ao profissional de Educação Física exercer seu trabalho com punho justo, buscando por meio metodológicos criar e recriar brinquedos, brincadeiras e jogos atendendo as capacidades de todos, pois assim é possível apontar caminhos para minimizar a exclusão de alunos com graus de deficiência. *__ imagem 05*

CONSIDERAÇÕES FINAIS

RESUMO EXPANDIDO
EIXO TEMÁTICO: INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

O homem necessita do brincar, pois a ação lúdica oportuniza o socioafetivo humano, firmando a solidariedade. Assim, é relevante tais atividades no desenvolvimento das crianças com deficiência. Portanto, todas as atividades, se não a maioria podem ser colocadas para o público debatido.

Entretanto, não somente o professor, mas os envolvidos com ele devem estar preparados para adequarem seus planos para todos os alunos, sem exceção, com isso, se cria espaços de acessibilidades, onde se pode trabalhar a inclusão social e educacional das pessoas mencionadas.

Assim, o professor de Educação Física não deve ser apenas mais UM a ignorar alunos. Mas efetivamente ser um agente transformador e trabalhar em prol das potencialidades, sem distinção de crianças com ou sem deficiência, promovendo um ambiente inclusivo e fazendo metamorfoses de espaços, brinquedos, brincadeiras e jogos, ultrapassando os muros das escolas. Dessa maneira, é possível apontar caminhos para uma sociedade mais equitativa.

REFERÊNCIAS

- AUFAUVRE, M. R. **Aprender a brincar __ Aprender a viver**. São Paulo: Manole Ltda, 1997.
- GODOY, Arilda Schmidt. **Pesquisa qualitativa tipos fundamentais. Administração de Empresas**, Rio Claro, São Paulo, p. 1-10, jun. 1995.
- GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. Editora Atlas S.A, São Paulo, p.1-176, 2002.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura*. (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KISHIMOTO, T. M. (Org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- MAUERBERG – de Castro, Eliane. **Atividade Física Adaptada** /Eliane Mauerberg de Castro - 2. ed. - Ribeirão Preto, SP: Novo Conceito Editora, 2011. P. 32, 339, 372, 387.
- ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Constituição da Organização Mundial da Saúde (OMS/WHO)** -1946.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. Ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990.
- PÉREZ GÓMEZ ,A.I. **Os processos de Ensino-aprendizagem: Análise Didática das Principais Teorias da Aprendizagem** in PÉREZ GÓMEZ, A.I **Compreender e transformar o ensino**. Porto Alegre: Artemed, 1998.
- SHERRILL, C.(1998). **Adapted Physical Activity, Recreation and Sport**. Crossdisciplinary and Lifespan (5th.ed.). Dubuque: McGraw - Hill
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Aprendizagem e Desenvolvimento Intelectual na Idade Escolar**. In: VYGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo:1988. MARIA, Vânia. MARIA, Coelho. **O Jogo Como Prática Pedagógica na Escola Inclusiva**. Santa Maria:Artemed, 2010. P. 08.