XVII CONBRACE
IV CONICE 2011
11 A 16 SET | PORTO ALEGRE
CIÊNCIA & COMPROMISSO SOCIAL
IMPLICAÇÕES NA/DA EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE

O JOGO DE FAZ-DE-CONTA FOMENTANDO PRÁTICAS INCLUSIVAS

Ludmila Lima Peterle
Michelly de Menezes Garcia

RESUMO

Tendo em vista as temáticas sobre a brincadeira infantil e a inclusão social, sobretudo das crianças pequenas nos vários contextos brasileiros, este estudo objetivou identificar e analisar as contribuições do jogo de faz-de-conta para o aprendizado e desenvolvimento das crianças com deficiência intelectual em uma turma inclusiva no espaço da brinquedoteca. A metodologia utilizada fundamentou-se numa pesquisa qualitativa de caráter descritivo e exploratório, orientada para a observação, registro e análise dos episódios de faz-de-conta. As considerações finais apontam para a importância do jogo de faz-de-conta para o desenvolvimento infantil das crianças visto que ao jogar, a criança se relacionou com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma nova significação. Enfim, é no jogo que a criança tem acesso à cultura tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico. Outro aspecto a se destacar, foram as diversas possibilidades que esta brincadeira oportunizou no sentido da aproximação e do compartilhamento de brincadeiras entre a criança com Necessidades Educacionais Especiais (NEEs) e seus colegas, favorecendo o aprendizado nas trocas de experiência entre eles.

Palavras Chaves: *Jogo de faz-de-conta. Deficiência Intelectual. Inclusão.*

RESUMEN

Em vista de las cuestiones sobre el juego del nino y la inclusión social, especialmente de los niños pequeños em los diversos contextos de Brasil, este estúdio tuvo como objetivo identificar y analizar las contribuciones de los juegos de fantasia para el aprendizaje y el desarrollo de los niños com discapacidad intelectual em un espacio en las aulas inclusivas en la ludoteca. La metodología se basa en una investigación cualitativa es descriptivo y exploratorio, destinado a la observación, registro y análisis de los episodios de cuenta confeccionados. Las conclusiones apuntan a la importancia del juego de fantasía para el desarrollo infantil , los niños juegan, el niño estaba relacionado con el contenido cultural que se reproduce y se transforma, de la que se apropia y le da un nuevo significado . De todos modos, el juego es que el niño tenga acceso a la cultura, tal como existe en un momento dado, pero con todo su peso histórico. Otro aspecto a tener en cuenta, se las muchas posibilidades que este juego proporciona una oportunidad en el sentido de cercanía y de compartir bromas entre los niños con Necesidades Educativas Especiales (Nees) y sus colegas, fomentar el aprendizaje en el intercambio de experiencias entre ellos.

Palabras Clave: *Juego de la fantasía. Discapacidad Intelectual. Inclusión.*

SUMMARY

In view of the issues on the child's play and social inclusión, especially of young children in various Brazilian contexts, this study aimed to identify and analyze the contributions of game of make-believe for learning and development of children with intellectual disabilities in an inclusive classroom space in the playroom. The methodology is based on a qualitative research is descriptive and exploratory, aimed at observing, recording and analysis of episodes of made-up account. The conclusions point to the importance of the game of make-believe for child development as the children play, the child was related to cultural content that it reproduces and transforms, from which it appropriates and gives a new meaning . Anyway, the game is that the child has access to culture as it exists at a given moment, but with all its historical weight. Another aspect to be noted, was the many possibilities that this game provided an opportunity in the sense of closeness and sharing jokes between children with Special Educational Needs (Nees) and his colleagues, encouraging learning in the exchange of experience between them.

Keywords: *Game of make-account. Intellectual Disability. Inclusion.*

1. INTRODUÇÃO

O Programa Permanente —Prática pedagógica de Educação Física para pessoas com deficiência intelectual, desenvolvido no Laboratório de Educação Física Adaptada - LAEFA/CEFD/UFES, desde 1995 vem se consolidando na UFES como um eficaz agente na formação profissional, produção de conhecimentos e extensão universitária em Educação Física Adaptada. Ao longo desses anos, participaram do Programa mais de cem estagiários do curso de Educação Física da UFES, cujas experiências oportunizaram diversas apresentações e publicações de trabalhos em eventos científicos, além do atendimento a mais de cem crianças, jovens e adultos com deficiência.

O momento da educação física brasileira é de transformação, construção e (res) significação dos conhecimentos e práticas corporais. Hoje, a área do conhecimento Educação Física promove sua universalização e prática em todos os segmentos de nossa sociedade.

Neste aspecto, nos apoiamos em autores (COLETIVO DE AUTORES, 1992; DAOLIO, 2004; SANTIN, 1999) que preconizam a experiência corporal significativa do/a aluno/a, oportunizando-o, tenham eles/as necessidade educacional especial (NEEs) ou não, um maior número de possibilidades de vivências corporais produzidas na/pela cultura, de forma que as limitações e possibilidades presentes neste movimentar-se, favoreça o entendimento social em que,

> [...] a diferença deixará de ser critério para justificar preconceitos, que causem constrangimento e levem a subjugação dos alunos, para se tornarem condição de sua igualdade [...]. Porque os homens são iguais justamente pela expressão de suas diferenças (DAÓLIO, 2001, p. 100).

Corroborando com a Carta Internacional de Educação Física da UNESCO (acesso em 27 jul. 2010, p. 2) —[...] a prática da Educação Física é um direito de todos e seus programas devem dar

prioridade principalmente aos grupos menos favorecidos da sociedade. Nesse sentido, mantendo nosso compromisso com a prática de ensino, pesquisa e extensão, missão das Universidades Públicas, organizamos o projeto de extensão ―Brinquedoteca: aprender brincando, para intensificar essas ações junto aos acadêmicos do curso de Educação Física da UFES e ampliar a oferta de serviços de Educação Física a comunidade.

Nesse espaço de atuação e intervenção nos questionamos sobre quais as contribuições do jogo de faz-de-conta para o aprendizado e desenvolvimento das crianças com deficiência intelectual em uma turma inclusiva no espaço da brinquedoteca?

Diante dessa questão problema organizamos o seguinte objetivo de pesquisa: Identificar e analisar as contribuições do jogo de faz-de-conta para o aprendizado e desenvolvimento das crianças com deficiência intelectual em uma turma inclusiva no espaço da brinquedoteca.

2. APROFUNDANDO O CONHECIMENTO SOBRE BRINCADEIRA

Várias são as razões para valorizarmos a brincadeira como a principal atividade da criança (LEONTIEV, 1994; VYGOTSKY, 1991; VICTOR, 2000). Entre tantas podemos citar o desenvolvimento da criança a partir do exercício das suas potencialidades e da sua sociabilidade. Além disso, porque, brincando, a criança aprende fazendo e prepara-se para o futuro. No entanto, muitas vezes, as crianças não têm boas condições para brincar porque faltam lugares adequados e que promovam a brincadeira; porque estão ocupadas com o trabalho indireto em casa ou nas ruas; porque os adultos não acham importante que elas gastem o seu tempo brincando; e, porque, nas escolas, os professores aliam o jogo e a brincadeira às situações de ensino, tornando-os desinteressantes.

As crianças brincam de diferentes formas que correspondem a sua faixa etária e/ou ao seu desenvolvimento cognitivo, psicomotor, psicossocial e afetivo-emocional. Elas brincam sozinhas, de faz-de-conta, com outras crianças ou com adultos, em grupo, correndo, saltando, jogando bola, experimentando e desenvolvendo habilidades, inventando, aprendendo, jogando e competindo. Todas as formas de brincar são importantes e necessárias para que a criança conheça coisas novas e adquirira conhecimentos em diferentes dimensões, considerando o seu contexto histórico e social (CHICON, 2004; KISHIMOTO, 2003).

Para esse autor, as regras presentes a este brincar são explicitas e implícitas e, são vivenciadas pelas crianças enquanto uma possibilidade de mediação para a vida adulta, como se observa, por exemplo, nos jogos de papéis sociais como brincar de casinha, de médico...

Ao investir na brincadeira é que possível a criança, tenha ela necessidades educacionais especiais ou não, descobrir os limites e possibilidades do corpo; ousar, se arriscar e se desafiar em experiências novas; aprimorar a linguagem em suas diferentes manifestações (gestual, oral, gráfica...); afinar a

afetividade e, por que não, lidar com as frustrações; interagir com os colegas e com os adultos, numa troca de experiências intensa e rica; enquanto brinca toma decisões importantes tais como: de que vai brincar, com quem (sozinho ou em grupo), de que forma, com que objetos (brinquedo), por quanto tempo, etc., enfim, na brincadeira torna-se sujeito de seu próprio processo de aprendizado e desenvolvimento (CHICON, 2004). Assim, é nessa perspectiva que apontamos a importância dessa atividade para a criança e, nesse contexto, há um elemento que entendemos merece a atenção especial dos pais: o brinquedo.

Os brinquedos podem ser novos, usados, de plástico, metal, de madeira ou de pano, o que importa na verdade não é o material constituinte do brinquedo nem tão pouco o estado físico dele, e sim, o que ele pode proporcionar a criança, como a realização de suas fantasias, a experimentação de momentos criativos, alegres, com muito prazer e aprendizado (SANTOS, 1997).

Durante a infância a criança adquire capacidades de conceituação que caracterizam o início do processo de formação de conceitos os quais envolvem todas as funções mentais superiores, constituindo um processo mediado por signos (VYGOTSKY, 1991). Segundo Cunha (1994) a criança ao manipular os objetos vai experimentando o mundo ao seu redor pelo prazer de descobrir e assim satisfazendo sua curiosidade pelo conhecer.

Nesse aspecto, a brinquedoteca — espaço criado para estimular a criança a brincar — torna-se um espaço acolhedor, prazeroso e ideal para que favoreçam as brincadeiras. Nele as crianças encontram todo o estímulo a manifestações de suas potencialidades e necessidades lúdicas. Nele tudo convida a explorar, sentir, experimentar, a potencialização da criatividade, visto a possibilidade de contato com uma enorme variedade de brinquedos, jogos e materiais presentes (CUNHA, 1994; 2005).

Para que uma brinquedoteca funcione é fundamental a existência de estímulos às atividades lúdicas. Portanto, a presença de pessoas, denominadas como brinquedistas, que estimulem e promovam as brincadeiras, subsidiem as manifestações de suas potencialidades e sirvam de parceiros para as suas brincadeiras, torna-se, indubitavelmente, necessária. Essas pessoas, consideradas educadoras, nesse caso os alunos do curso de Educação Física da UFES, precisam ser formadas para tais funções a fim de desempenhá-las de forma adequada, porque não é só brincar com a criança, mas, acima de tudo, deixá-la brincar sem interferências invasivas que poderão provocar a paralisação do brincar, porque ―[...] o verdadeiro educador não violenta a criança com suas expectativas para ela, pois se preocupa em não destruir seu interesse pela atividade (CUNHA, 1994, p. 7).

Nesse sentido, em nosso trabalho na brinquedoteca, os brinquedistas têm um papel muito interessante no sentido da mediação pedagógica na interação das crianças com necessidades educacionais especiais e com desenvolvimento típico consigo mesmas, com os colegas e com os objetos (VYGOTSKY, 1991; OLIVEIRA, 1993).

3. MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

Em Vygostky (apud OLIVEIRA, 1993) a mediação é compreendida como um processo de intervenção de um elemento mediador entre duas partes, que cujo tanto pode ser uma lembrança de uma experiência anterior, quanto traduzido por meio da ação de uma pessoa, constituindo assim, um elo entre as relações do sujeito com o meio, que ao longo do desenvolvimento do indivíduo tais relações mediadas passam a sobressair sobre as relações diretas. Para o autor, a mediação é um processo essencial para tornar possíveis as atividades psicológicas voluntárias, intencionais, controladas pelo próprio indivíduo.

Nesse bojo, diferenciam-se dois elementos básicos na mediação: o instrumento e o signo. Os instrumentos são ferramentas materiais reguladoras da atividade externa do homem. São conhecidos como um recurso entre o homem e o objeto de conhecimento, elevando as possibilidades de modificação da natureza.

Por exemplo, quando utilizamos uma pá em vez da mão para cavarmos um pequeno buraco que seja, em um menor tempo possível. Nesse caso o instrumento foi utilizado como um elemento facilitador para a realização de um trabalho específico em tal ocasião. Eles são produzidos ou até mesmo buscados para certo objetivo traçado e irão levar consigo a função para qual foram destinados. Ele também pode ser um objeto social e mediador da relação entre homem-mundo.

Os signos por sua vez fazem com que o homem seja capaz de controlar por si só suas atividades psicológicas e expandir sua capacidade de atenção, memória e armazenamento de informações. Diariamente recorremos ao uso de signos, afirmando a idéia de que a memória mediada por signos tem maior capacidade que a não mediada (OLIVEIRA, 1993).

4. METODOLOGIA

O estudo se configura como uma pesquisa qualitativa de caráter descritivo e exploratório. Está orientado para a observação, registro e análise dos episódios de faz-de-conta de crianças que apresentam deficiência intelectual, interagindo no mesmo espaço-tempo com crianças de desenvolvimento típico, na brinquedoteca, organizada no espaço do Laboratório de Educação Física Adaptada – LAEFA/CEFD/UFES. O estudo foi desenvolvido no período de maio a novembro de 2009.

Os sujeitos deste estudo foram quinze crianças, de ambos os sexos, com idades entre 5 e 6 anos, dentre elas dez crianças oriundas do Centro de Educação Infantil da UFES (CRIARTE/UFES), sendo que uma delas apresenta a síndrome de Down e 05 alunos com deficiência intelectual da Sociedade Pestalozzi do município de Serra/ES, todas matriculadas no projeto de extensão ―Brinquedoteca: aprender brincando‖, do LAEFA/CEFD/UFES. Estas crianças foram atendidas no espaço da brinquedoteca por seis estagiários do curso de Educação Física, em um encontro semanal, no turno vespertino, todas as terças-feiras, das 15 às 16 horas.

Na brinquedoteca, que está organizada em diferentes cantinhos temáticos como casinha, camarim, leitura, jogos de construção, etc., as crianças eram recebidas pelos estagiários no rito de entrada, sentando

em roda para uma conversa inicial sobre as regras de uso do espaço e para relembrar acontecimentos do encontro anterior. Em seguida, elas eram orientadas a explorar os diferentes cantinhos espontaneamente, a partir do próprio interesse. A medida que elas começavam a brincar, os estagiários observavam e, paulatinamente, iam se inserindo nas brincadeiras, tornando-se parceiros, procurando estimular, ampliar e enriquecer a brincadeira delas. Ao final, todas as crianças eram orientadas a organizar o espaço, guardando os brinquedos nos lugares e sentando na rodinha, para o rito de saída, que constava de um diálogo sobre a experiência vivida.

No momento do atendimento os estagiários assumiam as seguintes funções: dois se ocupavam em realizar a videogravação e fotografias da intervenção e quatro se ocupavam com a função de brinquedista, isto é, atuavam estimulando a brincadeira da criança. Para além desse momento, a equipe de pesquisa se reunia logo após o atendimento (das 16 às 17 horas) para realizar a avaliação e planejamento do encontro seguinte e, das 17 às 18 horas para o desenvolvimento do grupo de estudos.

O instrumento utilizado para coleta de informações foi a observação com pautas definidas como: a) as relações da criança com os colegas e brinquedistas; b) a mediação pedagógica; c) as situações de jogo de faz-de-conta; com registro no caderno de diário de campo, totalizando o número de 20 registros.

O processo de análise das informações se deu através da apresentação de episódios de aula, indicativos da mediação pedagógica dos brinquedistas; relação da criança com deficiência intelectual com os brinquedistas e colegas e; situações de faz-de-conta.

Cabe destacar ainda que o nome das crianças citadas no estudo são fictícios e que a pesquisa foi autorizada pelos pais e/ou responsáveis pelo Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

5. BRINCANDO E APRENDENDO: O BRINCAR COMO PROCESSO

O jogo é parte do universo infantil, portanto está presente no dia-a-dia das crianças. Como diz Freire (1997), as crianças são especialistas em brincar. Por meio das brincadeiras espontâneas desenvolvidas pelas crianças no espaço da brinquedoteca e da ação mediadora do brinquedista, observamos por diversas vezes a aproximação e compartilhamento de brincadeiras entre as crianças com deficiência intelectual e os colegas, favorecendo o aprendizado nas trocas de experiência entre eles.

No jogo, a criança se relacionou com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma nova significação. Enfim, é no jogo que a criança tem acesso à cultura tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico.

Percebemos com as observações realizadas, que a criança com deficiência intelectual, encontra certa limitação em desenvolver as brincadeiras de faz-de-conta, provavelmente, em razão da menor experiência sociocultural, pois, como afirma Vygotsky (1991), a criança representa na brincadeira de faz-de-conta, somente aquilo que ela conhece, aquilo que ela tenha vivido.

O papel mediador do brinquedista é muito importante no processo de inclusão, na provocação do diálogo entre os alunos, da colaboração, ajudando-os a superar suas limitações e orientando-os para que aprendam a compartilhar suas brincadeiras. Para Vygotsky (1991), nessa situação, os brinquedistas têm o papel de provocar avanços que não ocorreriam espontaneamente.

Para melhor ilustrar tais reflexões apresentaremos a seguir alguns relatos do nosso diário de campo e, na continuidade, os analisaremos a luz de nossas considerações teórico-epistemológicas. Os sujeitos em destaque são crianças caracterizadas como crianças com necessidades educacionais especiais (NEEs) por deficiência intelectual.

Episódio 1: Vamos brincar de casinha?

> *Iniciada a aula o aluno José (síndrome de Down) foi até o cantinho da "casinha" pegar um determinado brinquedo que sempre lhe interessava, mas, para sua surpresa não estava lá. José então começou a procurá-lo pelo cantinho sem sucesso. Dirigiu-se então até a escada (escada de madeira usada em reabilitação de crianças com deficiência física, com degraus de um lado, plataforma e degraus de descida do outro lado, com corrimão dos dois lados) onde estavam três de suas colegas brincando. As alunas Lucia, Isadora e Sandra, estavam brincando de casinha e José foi logo pegando e brincando com o secador de cabelo. Como José estava brincando com um dos brinquedos que as alunas haviam colocado na escada, a brinquedista propôs a elas que o incluíssem na brincadeira. Foi então que a aluna Sandra convidou José para fazer parte da brincadeira.*
>
> *Nesse momento, as alunas Sandra e Isadora juntamente com José iniciaram a brincadeira no cantinho da casinha, arrumando-o com vários utensílios como ferro de passar roupa, secador de cabelo, teclado musical, entre outros. Já a aluna Lucia no primeiro momento se recusou a fazer parte da brincadeira. José então começou a brincar com o secador de cabelo individualmente, ficando nesta brincadeira por dois minutos. Neste momento, visando fomentar e incluir José no contexto da brincadeira das alunas, a brinquedista sugeriu que ele continuasse utilizando o secador de cabelo só que desta vez, para secar o cabelo da aluna Isadora, enquanto esta se maquiava, passando a compartilhar a brincadeira.*
>
> *Para fomentar ainda mais a brincadeira, a brinquedista perguntou a Isadora: "Aonde você vai arrumada desse jeito?". A aluna Isadora respondeu: "Vou ao aniversário de José". E continuou se arrumando para a tal festa, se maquiando e colocando o relógio. As alunas Lucia e Sandra estavam no cantinho das fantasias e quando retornaram foram informadas da festa. As alunas Lucia e Sandra voltaram ao cantinho das fantasias e trouxeram roupas para se arrumarem para a festa. A brinquedista atenta pediu para que José passasse as roupas para elas vestirem (diário de campo n. 4, em 26 maio 2009).*

A cena foi muito divertida, José secando o cabelo da aluna Isadora com o secador e depois passando as roupas delas, para que se arrumassem para a festa, enquanto a brinquedista ajudava as alunas a se vestirem.

Nesse episódio se observa a importância do papel mediador do brinquedista na brincadeira,

colaborando e estimulando na interação das crianças entre si, na medida em que ia dialogando com os participantes, gerando uma temática (a festa de aniversário de José), que dava sentido/significado as ações das crianças, aproximando o aluno com deficiência das colegas e vice-versa, enriquecendo a brincadeira, tornando a mesma compartilhada.

Dessa forma, reconhecemos como afirma Vygotsky (1991) que os brinquedistas têm o papel de provocar avanços que não ocorreriam espontaneamente.

Nesse contexto, evidencia-se a brinquedoteca como um local que privilegia o brincar em suas diferentes manifestações e que por esse motivo, constitui-se em um ambiente favorável a inclusão de crianças com deficiência intelectual, uma vez que, forma e fortalece vínculos afetivos, além de ser um espaço para se trabalhar

positivamente a auto-estima dos envolvidos, potencializando-os frente às diferenças.

Episódio 2: Quem está falando ao telefone?

> *Joana estava com um telefone e um rádio. O brinquedista perguntou o que ela estava fazendo. Ela de inicio ignorou o brinquedista, mas, ao insistir ela respondeu a ele que estava conversando com Julia uma colega dela. O brinquedista ao questionar o que Julia estava falando, Joana respondeu: "Ela num fala, ela desligou o telefone!" (repete a ação por duas vezes). O brinquedista simulou uma conversação com a Julia ao telefone, passando a ligação para Joana, que se despediu e desligou o telefone, dizendo que Julia a convidou para comer bolo de fubá na casa dela. Joana e o brinquedista foram para a cozinha onde começaram a comer o bolo e tomar refrigerante. Logo outras três crianças passaram a brincar junto. Neste momento Joana não os impediu de participar da brincadeira (diário de campo n. 7, em 16 jun. 2009).*

Inicialmente Joana (aluna com deficiência intelectual oriunda da Associação Pestalozzi) era uma criança que brincava sozinha apresentando dificuldades para se relacionar com outras crianças, suas brincadeiras eram quase sempre individuais ou acompanhadas apenas pelo brinquedista. No decorrer do processo, percebemos que Joana passou a interagir mais com as outras crianças bem como passou a se envolver em brincadeiras coletivas e não somente com as suas.

Neste aspecto, percebemos que o contexto da brincadeira de faz-de-conta, oportuniza as crianças com deficiência intelectual saírem do seu cotidiano, vivenciar situações de conflitos e descobertas, atribuindo novos significados para as situações, ressignificando suas experiências anteriores, superando limitações, bloqueios afetivo/emocionais, tornando-se mais aberta as experiências inovadoras, ao aprendizado e desenvolvimento (LEONTIEV, 1994; VYGOTSKY, 1991; VICTOR, 2000).

Episódio 3: Pião e os seus giros

> *O brinquedista após ir buscar mais uma folha de papel chamex no escritório da brinquedoteca, observou que havia um pião, feito de madeira, no cantinho de jogos e pensou como poderia usá-lo e girá-lo para que o Erick (criança com deficiência intelectual oriunda da associação Pestalozzi) pudesse observar e participar dessa atividade momentânea. O brinquedista chamou o Erick em sua direção e perguntou a ele se já havia visto aquele objeto antes (ele fez sinal de negativo, no entanto já veio em direção ao brinquedista querendo pegá-lo). O brinquedista deixou ele pegar o brinquedo para que utilizasse da forma que bem entendesse. Para surpresa do brinquedista, ele utilizou de uma forma muito peculiar, ou seja, como o pião tem em uma de suas extremidades a ponta de um prego, ele pegou a folha chamex e tentou riscá-la com a ponta do pião, na tentativa de escrever alguma coisa. No entanto, tal ação foi pausada quando ele percebeu que não estava riscando e a folha já estava na*

> *iminência de rasgar (vale lembrar que na atividade anterior o aluno estava desenhando e riscando outras folhas chamex com lápis de cor e canetinhas). O pião, nesse caso, foi utilizado de uma forma (simbólica) pela criança, deixando de lado, o caráter funcional do pião, aliás, antes de entregar o brinquedo em sua mão, o brinquedista jamais imaginaria que ele poderia utilizá-lo dessa maneira. Na seqüência, o brinquedista pegou o pião e o girou sobre o chão, utilizando a ponta dos dedos para lhe dar impulso (caráter funcional). Quando o brinquedo parou de girar, o Erick o pegou e fez um movimento de giro com uma das mãos (mostrando com gesto o movimento do pião) e, ao mesmo tempo, fez um barulho com a boca, simbolizando, o barulho que o pião fez no chão (diário de campo, n. 15, 15 set. 2009).*

Muitos questionamentos e dúvidas surgiram em relação a esse episódio, na perspectiva de qual deveria ser o porquê do menino Erick ter utilizado o pião como um lápis em um primeiro momento, riscando a folha no sentido de escrever, rabiscar algo? Para analisar tal situação, levaremos inicialmente em consideração a atividade que ele estava realizando anteriormente, em que ele se utilizava do lápis, canetinhas (instrumentos mediadores) com a finalidade de rabiscar/riscar o papel.

No nosso entendimento a ação do aluno de riscar com o pião a folha em branco foi mediada por uma analogia a experiência anterior (signo) com o lápis/canetinha. Lembrando que os signos são elementos que representam ou expressam objetos, eventos, situações (OLIVEIRA, 1993), permitindo a ele fazer uma operação mental mesmo na ausência do objeto de sua experiência anterior (lápis).

Então surge outra questão, por que o aluno interrompeu seu ato de riscar a folha com o pião? Por que quando ele percebeu que a ponta do pião não riscava, ou coloria o papel, ele recorreu mais uma vez ao uso da lembrança vivenciada anteriormente ou ―instrumento psicológico‖ (signo) recordando que lá o lápis tinha ponta como o pião, porém coloria. Isso nos leva a refletir a luz do pensamento de Vygotsky (1991), que explica que os signos são elementos que auxiliam o ser humano no controle das atividades psicológicas e a ampliar a capacidade de atenção, memorização, etc.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No que tange a análise dos dados, compreendemos que o papel mediador do professor é decisivo no processo de inclusão, isto é, o professor deve atuar com uma preocupação em atender às diferenças e, para cumprir esse papel, precisa agir como mediador nas relações dos alunos consigo mesmo, com os outros e com os objetos, ajudando-os a superar as dificuldades que emergem do processo ensino-aprendizagem e orientando-os para atingir níveis de independência e autonomia.

A brinquedoteca foi considerada pelos membros da equipe de pesquisa como um espaço importante para estimular o aprendizado e desenvolvimento infantil. Nela as crianças aprendem em um espaço de liberdade, ricos em estímulos, de forma autônoma e volitiva.

Nossas considerações apontam para a importância do jogo de faz-de-conta para o aprendizado e desenvolvimento infantil das crianças com deficiência intelectual, apesar das limitações presentes em seus modos funcionais e sociais, visto que ao jogar, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma nova significação. Enfim, é no jogo que a criança tem acesso à cultura tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico.

Outro aspecto a se destacar, foram as diversas possibilidades que esta brincadeira oportunizou no sentido da aproximação e do compartilhamento de brincadeiras entre a criança com necessidades educacionais especiais (NEEs) e seus colegas, favorecendo o aprendizado nas trocas de experiência entre eles.

Na análise das situações que envolviam o jogo de faz-de-conta, percebemos também que a criança, tenha ela necessidades educacionais especiais ou não, recria situações vivenciadas na vida real, estabelece novas formas de relação com objetos e assume papéis que, via de regra, não são possíveis, no plano do real. Ao brincar, geralmente as crianças reproduzem atividades de adultos, bem como modos de relação dos adultos entre si ou dos adultos com elas. E, enquanto brincam, elas têm a possibilidade de lidar com dificuldades psicológicas complexas que atravessam a sua relação com a cultura na qual se encontram inseridas, como o medo, a dor, a perda, a violência, as regras de conduta, a amizade, o amor, o respeito, a cooperação, etc. E aprendem brincando, seja individualmente ou compartilhando brincadeiras na interação com os outros colegas e com os adultos.

7. REFERÊNCIAS

CHICON, J. F. **Jogo, mediação pedagógica e inclusão**: a práxis pedagógica. Vitória, ES: EDUFES, 2004.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1993.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca**: um mergulho no brincar. São Paulo: Maltese, 1994.

_____. **Brinquedos, desafios e descobertas**. Rio de janeiro: Vozes, 2005.

DAOLIO, J. **Educação Física e o conceito de cultura**. Campinas: Autores Associados, 2004.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1997.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

LEONTIEV, A. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, Al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 5. ed. São Paulo: Ícone, 1994. p. 119-142 .

OLIVEIRA, M. K. de. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993.

SANTIN, S. **Educação Física**: uma abordagem filosófica da corporeidade. 2. ed. Injuí: Unijuí, 2003.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

VICTOR, Sonia Lopes. A deficiência mental e o jogo. In: _____. **Aspectos presentes na brincadeira de faz-de-conta da criança com a síndrome de Down**. 2000. 132f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, da Universidade de São Paulo (FEUSP), São Paulo, 2000. Cap. 2, p. 26-51.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

UNESCO, **Carta Internacional da Educação Física e do Desporto.**

Disponível em: <http://www.unesco.pt/cgi- bin/educacao/docs/edu_doc.php?idd=19>. Acesso em: 27 jul. 2010.

Ludmila Lima Peterle - Acad. LAEFA/CEFD/UFES
Rua: Castelo n°16, apt.101, Vila Capixaba, Cariacica – ES - Brasil
CEP.:29148-190
ludmiluka@hotmail.com

Michelly de Menezes Garcia - Acad.LAEFA/CEFD/UFES
Rua: São João, n° 56, Ataíde, Vila Velha – ES – Brasil
CEP.: 29119-145
michellymenezes@hotmail.com

Materiais Necessários: Computador e Data Show