



# A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA FACILITADORA NA APRENDIZAGEM DO SALTO EM DISTÂNCIA PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Telma Suely Bezerra do Nascimento <sup>1</sup>

## RESUMO

A ludicidade está presente em todas as fases do ser humano e é essencial para o seu desenvolvimento. Percebe-se a necessidade da prática lúdica no processo de ensino-aprendizagem, sobretudo nas possibilidades de intervenção numa proposta inclusiva, como caminho para construção da aprendizagem através de jogos, brincadeiras e brinquedos. Deste modo, objetiva-se mostrar através do jogo da macaca, as possibilidades de perceber o processo pedagógico do salto em distância para pessoa com deficiência intelectual. As dificuldades encontradas nesse processo de aprendizado nos possibilitaram refletir sobre os caminhos a seguir na utilização do jogo da macaca de forma lúdica, um jogo de possibilidades no aprender. Pode-se salientar ainda que as experiências vivenciadas no decorrer das aulas utilizando o jogo macaca, contribuiu de maneira significativa na execução do salto em distância em todas as suas fases de progressão pedagógica reais de ensinar e aprender.

**Palavras-chave:** Lúdico, Salto em distância, Educação inclusiva, Deficiência intelectual, Esporte adaptado.

## INTRODUÇÃO

Esse artigo é resultado oriundo do projeto Clube Escolar Paralímpico, executado no distrito de Mosqueiro – Pará. O projeto foi desenvolvido no mês de março a outubro de 2018, atendendo a alunos com deficiência intelectual das mais diversas séries de uma escola estadual de Ensino Fundamental, localizada no distrito de Mosqueiro, Belém, estado do Pará. Com a finalidade de realizar uma atividade que despertasse o interesse por jogos de atletismo e incentivasse o desenvolvimento de habilidades em alunos com deficiência intelectual, conseqüentemente, melhorando a qualidade de vida e saúde mental dessas crianças, realizou-se essa experiência lúdica para o treino do salto em distância.

O Projeto teve início com a aprovação, no ano de 2011, do mesmo pelo Edital Clube Escolar Paralímpico, onde o Comitê Paralímpico selecionaria 20 projetos no Brasil para atender suas demandas, oferecendo suporte financeiro custeando materiais esportivos, profissionais e

---

<sup>1</sup> Professora de educação física – SEDUC/PA, [telma-bezerra@hotmail.com](mailto:telma-bezerra@hotmail.com);

transporte durante os primeiros 10 meses. Posteriormente, o projeto foi aprovado novamente, garantindo subsídio por mais 10 meses. Após este período, o projeto ganhou autonomia para continuar suas atividades até os dias atuais, passando a ser denominado de Projeto Esporte Para Pessoas com Deficiências, vinculado à Secretaria de Estado de Educação do Pará.

A macaca foi a brincadeira escolhida para mediar o aprendizado do salto em distância de forma lúdica. Em Portugal é conhecida como jogo da macaca, na Espanha é chamada de *cuadrillo*, no Chile chama-se *luche*. E é da França que trouxemos o nome amarelinha, pois ali o jogo é chamado de “marelle”. Trata-se de um jogo popular onde é desenhado no chão um caminho, feito por blocos, onde deve-se percorrer esse caminho até chegar ao topo em uma área em meia lua (céu). Segundo as regras do jogo, deve-se pular em cada bloco usando um pé só, podendo utilizar os dois pés apenas nos espaços de blocos duplos.

Segundo os PCN, as situações lúdicas, competitivas ou não, são ambientes propícios à aprendizagem, pois permitem a prática de diversos movimentos que requerem a atenção do aluno na tentativa de realizá-los de forma satisfatória e adequada. Ao mesmo tempo, também incluem a possibilidade de repetição para manutenção e prazer funcional, bem como a oportunidade de resolver diferentes problemas. Além disso, sendo o jogo um momento muito importante de interação social, questões de sociabilidade constituem a motivação para manter o interesse pela atividade.

A ludicidade proporciona ao educando o seu desenvolvimento pessoal, associado aos fatores sociais e culturais colaboram para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, desenvolvimento pleno do processo de ensino aprendizagem, tornando possível o entendimento da pessoa com deficiência intelectual (BARCELAR, 2009; GUSSO, 2005).

O objetivo deste artigo é relatar a experiência vivenciada nas aulas esportivas na modalidade de atletismo, prova do salto em distância, com perspectiva na percepção do processo pedagógico com a utilização do jogo lúdico da macaca para pessoas com deficiência intelectual.

## METODOLOGIA

A proposta teve início perante as dificuldades enfrentadas para execução da sequência pedagógica do salto em distância na modalidade de atletismo. O pensar numa proposta que possibilitasse a melhor maneira de oportunizar a prática do salto, deu origem a ideia de utilizar o jogo da macaca de forma lúdica no ato de ensinar, tornando possível a execução do mesmo.

A escola onde o projeto foi desenvolvido possui 356 alunos matriculados, com atendimento educacional especializado à 33, sendo 3 alunos com deficiência física, 5 com transtorno do espectro autista, 2 com transtorno de desenvolvimento integrativo (psicose infantil), e 23 com deficiência intelectual. No total participaram do processo 10 alunos com Deficiência Intelectual.

O projeto foi desenvolvido com metodologia participativa, permitindo que o aluno se envolva de forma ativa no processo de ensino-aprendizagem. A execução do projeto se deu em duas etapas. A primeira etapa da proposta consiste no brincar de macaca, treinando as habilidades de equilíbrio, saltar e pular. Foi realizada no pátio da escola, composta por 4 fases:

- Fase 1- Desenhar a macaca com giz no solo cimentado da escola e iniciar a brincadeira de maneira livre, depois começando a incluir as regras do jogo.

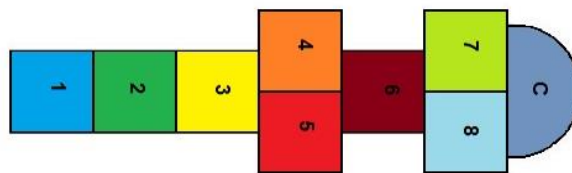


Figura 1A: jogo da macaca tradicional

- Fase 2- cria-se um novo formato no desenho da macaca, a fim de aprimorar as habilidades de salto, afastando o elemento “céu” da macaca. conforme o desenho abaixo:

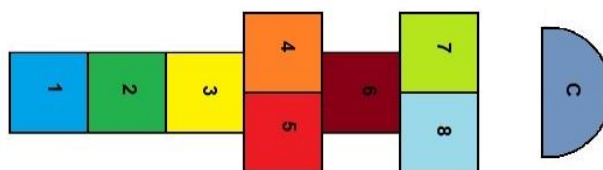


Figura 1B: jogo da macaca na transição 1, com o céu mais afastado.

- Fase 3- o formato da macaca agora possui mais elementos que desenvolvem a habilidade da corrida, com mais casas de um pé só.

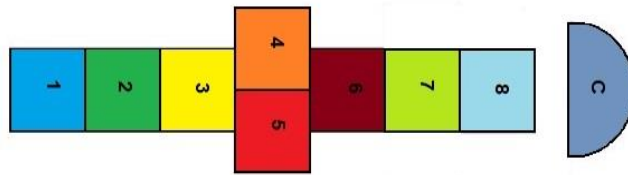


Figura 1C: jogo da macaca na transição 2.

- Fase 4 – nessa fase é mantido apenas o “céu” da macaca, e os blocos são todos enfileirados, a fim de que o aluno treine aqui a velocidade e a corrida.

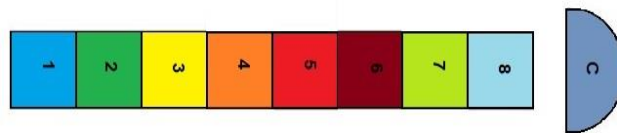


Figura 1D: jogo da macaca na transição 3.

A segunda etapa da proposta foi realizada na praia do chapéu virado, no distrito de Mosqueiro, estado do Pará. É composta por 3 fases:

- Fase 1- Na fase 1 desta etapa, troca-se os blocos da macaca por marcações com cones no chão, a fim de orientar a distância entre os passos do aluno.



Figura 2A: pista de salto mantendo o elemento céu.

- Fase 2 – Na fase dois, coloca-se um caixote para impulsionar o salto.



Figura 2B: pista com a tábua de salto.

- Fase 3 – Na fase 3, troca-se o elemento céu pela caixa de areia. Dessa forma, a transição de macaca para estrutura de salto em distância, é concluída.

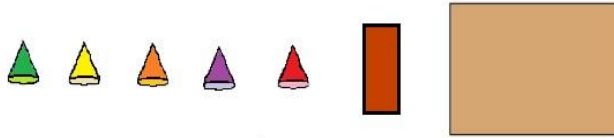


Figura 2C: pista de salto na versão final.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Deficiência intelectual é o termo utilizado no meio científico, que define um estado de considerável redução da capacidade intelectual do indivíduo, que se apresenta abaixo da média da sociedade (BALONE, 2010). Logo, a deficiência intelectual é caracterizada por limitações nas habilidades mentais gerais. Essas habilidades estão ligadas à inteligência, atividades que envolvem raciocínio, resolução de problemas e planejamento, entre outras (BALONE, 2010).

A inteligência é avaliada por meio do Quociente de Inteligência (QI) obtido por testes padronizados. O déficit intelectual é classificado em 4 níveis pelo DSM-IV, de acordo com as orientações da Organização Mundial de Saúde: o primeiro é o profundo, que engloba as crianças com QI menor que 20; o segundo é o severo, que reúne indivíduos com QI entre 20 e 35; o terceiro é o moderado, com pessoas de QI entre 36 e 51, e, por último, a categoria leve, onde estão crianças com um QI mais elevado, entre 52 e 67. O coeficiente de inteligência considerado normal para a média da população é igual ou superior a 70 (OMS, 2010).

Para Vygotsky (2011), é a partir dos jogos e das brincadeiras que as crianças têm mais facilidade para aprender o que lhes é proposto. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação”.

Segundo Paulo Freire (2001), ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. E o uso da ludicidade na prática e no processo de ensino-aprendizagem é uma das melhores ferramenta para possibilitar essa construção.

Durante o processo de ensino-aprendizagem, o professor busca e se empenha para ser um facilitador. Existem diversas ferramentas que podem ser utilizadas para o ensino, além da tradicional aula expositiva. É de extrema importância que os docentes cada vez mais procurem



por processos que facilitem esse meio e o tornem mais democrático. Para a grande maioria dos alunos, a aula expositiva é uma maneira pouco eficaz para o aprendizado.

De acordo com Wajskop (2007), Froebel, Montessori e Decroly foram os primeiros pedagogos da educação pré-escolar a romper com a educação verbal e tradicionalista de sua época. Propuseram uma educação sensorial, baseada na utilização de jogos e materiais didáticos, que deveria traduzir por si a crença em uma educação natural dos instintos infantis. Porém, enfatiza a importância de um adulto como mediador desse processo.

Segundo Barbosa (2007), uma das razões pela qual o aluno não aprende algo é porque a diversidade e as singularidades não são respeitadas no momento em que todos são submetidos ao mesmo processo tradicional de ensino, ao mesmo tempo. O processo de aprendizagem deve ser prazeroso para o aluno, despertando nele o interesse em explorar e ampliar esse aprendizado. De acordo com o Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente a realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substituídos, (BRASIL, 1998, p. 27).

Corroborando com este pensamento, tem-se a afirmativa de Gusso e Schuartz (2005), onde para eles, a criança se desenvolve através de uma aprendizagem natural, a partir de sua interação com o meio, de forma inata e também estimulada por outra pessoa.

Para Luckesi, (2000), a ludicidade não se relaciona apenas com a presença das brincadeiras ou jogos, mas também com um sentimento, atitude que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras.

A ludicidade permite que o educador tenha um olhar diferenciado sobre o seu próprio trabalho, observando os alunos e suas individualidades, os diferentes resultados. Tal prática transforma a sala de aula em um ambiente de experimentações, novas descobertas e múltiplas emoções na hora de aprender. Seja por meio de teatros, jogos, dinâmicas, contação de histórias, são importantíssimas para que os alunos adquiram autoconhecimento, podendo despertar talento e habilidades.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Dos dez alunos que participaram do projeto, dois tiveram uma maior dificuldade em progredir e passar pelas fases descritas na metodologia, porém tiveram melhoras significativas nas capacidades de atenção, socialização e motoras no equilíbrio e na coordenação. Oito alunos tiveram bom desempenho e se destacaram em todas as fases do processo. Os oito alunos participaram do Festival realizado no dia 10 de junho de 2018 no Distrito de Mosqueiro, Belém, promovido pelo Projeto Polo Esportivo NEL (Núcleo de Esporte e Lazer), Seduc-Pará. A partir deste festival, quatro alunos obtiveram classificação na modalidade de Atletismo para a seletiva estadual e dois alunos foram selecionados para seletiva nacional do 11º Jogos Paralímpico Escolar Paraense, realizado no período de 27 a 30 de junho do ano de 2018 na cidade de Marabá, Pará. E um aluno participou das Paralímpiadas Escolares realizada em São Paulo obtendo a terceira colocação no salto em distância.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A realização deste projeto proporcionou uma vivência de oportunidades diferenciadas através de métodos ativos numa busca de soluções que viessem contribuir no aprendizado de nossos alunos. O Jogo da Macaca trouxe a possibilidade do fazer, perante as dificuldades encontradas pelos alunos. Eficaz jogo de equipe, que permitiu trabalhar o conceito de esperar pela vez, de respeitar o tempo e as capacidades do outro, para além de trabalhar o equilíbrio, a coordenação e a motricidade. Com a prática e a familiarização das etapas os alunos avançaram as fases conforme sua individualidade, com a positividade da interação, da socialização e do despertar pela prática lúdica.

## REFERÊNCIAS

ABERASTURY, A. **A criança e seus jogos**. Petrópolis: Vozes, 1972.

BACELAR, V. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador, EDUFBA, 2009.

BARBOSA, M. C. S. **Por que alfabetizar é sempre compreendido como apenas ensinar a língua escrita?** IN: FERREIRA, V.S. *Infância e linguagem escrita: práticas docentes*. Minas Gerais: Univale, 2007.

BRASIL, Ministério da Educação, (1997). **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. Brasília, MEC/SEF.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. V. 2.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 31. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

GUSSO, E.; SCHUARTZ, M. A. **A criança e o lúdico: A importância do Brincar**, 2005. Disponível em: < <https://portalidea.com.br/cursos/auxiliar-de-creche-apostila03.pdf> >

LUCKESI, C. C. (org.). **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da biossíntese**. Salvador: Gepel, 2000.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS) **Classificação dos transtornos mentais e comportamentais. Descrições clínicas e orientações diagnósticas**. Capítulo V: retardo mental (F70-F79). O CID10.10ª revisão, edição 2010.

RIBEIRO, A. et al. **Jogos, brinquedos e brincadeira no processo ensino aprendizagem**. Akrópolis, Umuarama, v. 12 n 4, p. 216/219, out./dez.2004.

VYGOTSKY, L.S. **A defectologia e o estudo do desenvolvimento e da educação da criança anormal**. Trad. Denise Regina Sales, Marta Kohl Oliveira, Priscila Nascimento Marques. *Revista Educação e Pesquisa*, v.37, n.4, p.861-870, 2011.





WAJSKOP, Gisela. **O Brincar na Pré-Escola**. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2007.