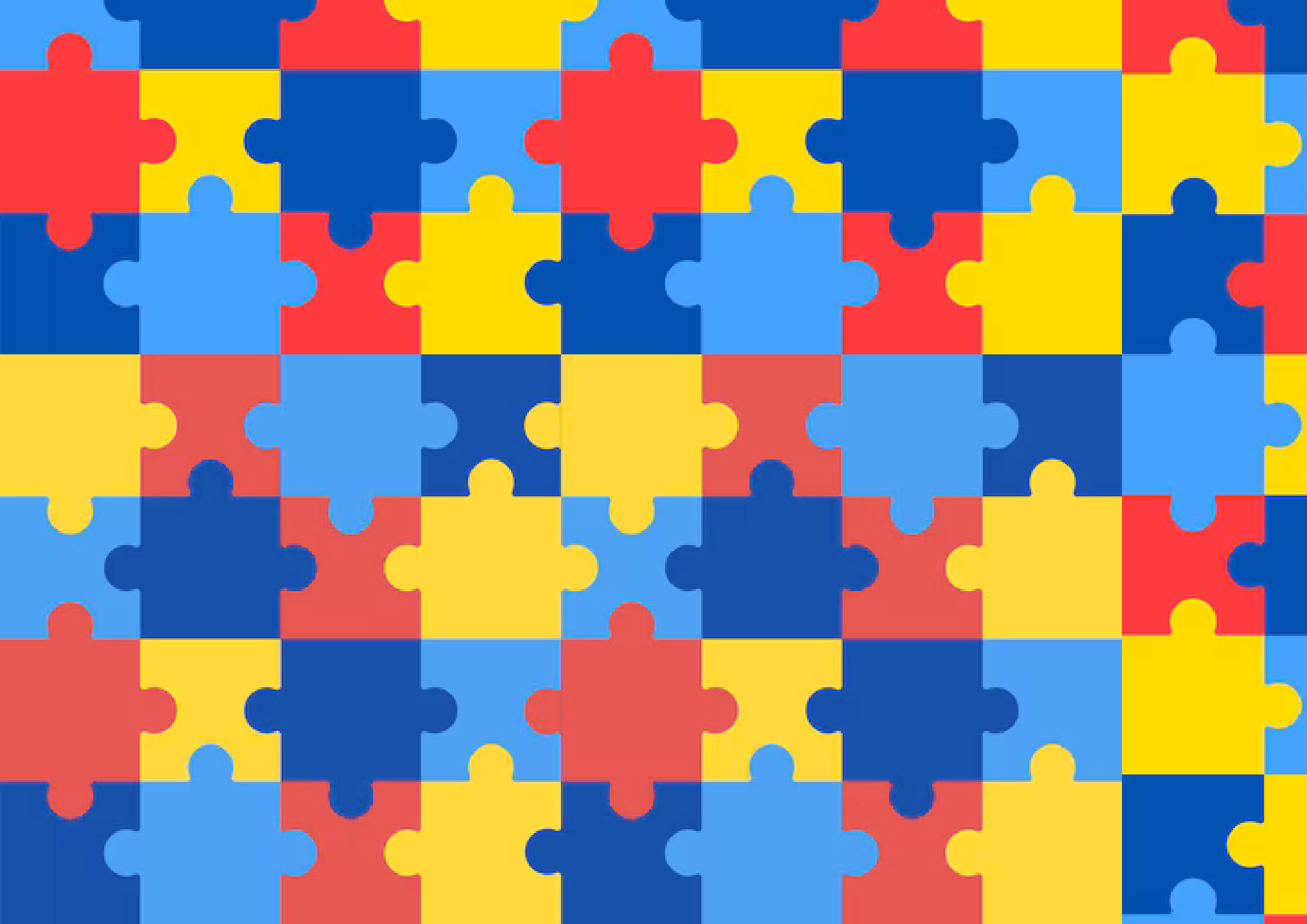


JOGANDO PELA EDUCAÇÃO INCLUSIVA:

UMA SEQUÊNCIA PEDAGÓGICA PARA
O 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL





UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA – FEFF
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL – PROEF



REALIZAÇÃO

Universidade Federal do Amazonas - UFAM

Faculdade de Educação Física e Fisioterapia - FEFF

Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação

Física em Rede Nacional – PROEF

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES



EXECUÇÃO

Prof^a. Ana Paula Filgueira Coutinho

SUPERVISÃO GERAL

Prof^o. Dr^o. João Luiz da Costa Barros

ILUSTRAÇÕES

Canva.com

MANAUS -AM

2026



FICHA CATALOGRÁFICA:

PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL – PROEF

C871j Coutinho, Ana Paula Filgueira
Jogando pela educação inclusiva: uma sequência pedagógica
para o 7º ano do ensino fundamental / Ana Paula Filgueira
Coutinho. - 2026.
82 f. : il., color. ; 31 cm.

Orientador(a): João Luiz da Costa Barros.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Amazonas,
Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede
Nacional, Manaus, 2026.

1. Jogo. 2. Educação Física escolar. 3. Transtorno do Espectro
Autista (TEA). 4. Teoria histórico-cultural. 5. Ensino
Desenvolvimental. I. Barros, João Luiz da Costa. II. Universidade
Federal do Amazonas. Programa de Pós-Graduação em Educação
Física em Rede Nacional. III. Título

REFERÊNCIA DA DISSERTAÇÃO:

COUTINHO, ANA PAULA FILGUEIRA. **O ENSINO DO JOGO LÚDICO PARA ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA): UM EXPERIMENTO DIDÁTICO FORMATIVO NO ENSINO FUNDAMENTAL II.** DISSERTAÇÃO (MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA) – UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS, FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA, MANAUS, 171 F., 2026

À minha família, aos amigos, aos alunos, aos professores e a todos que, de alguma forma, contribuíram para a minha trajetória de vida. Também àqueles que acreditam que, um dia, a educação alcançará a todos, tornando desnecessária a ênfase na importância da inclusão.

Não posso deixar de considerar que o ser humano é uma entidade que não se basta por si. Parte do que ele precisa para viver não está nele, mas no mundo fora dele.

João Batista Freire



Apresentação.....	09
Seção 1 - Fundamentos Conceituais.....	10
1.1 - Teoria Histórico-Cultural.....	11
1.2 - Ensino Desenvolvidor.....	15
Seção 2 - O Mundo Especial do Jogo.....	22
2.1 - Jogo enquanto meio e fim.....	21
2.2 - Jogo na Atividade de Estudo.....	26
2.3 - Jogando pela Inclusão.....	29
Seção 3 - Jogo: do abstrato ao concreto.....	33
3.1 - Plano de Ensino com Enfoque Inclusivo-Desenvolvidor.....	34
3.2 - Materialização das Ações de Estudo.....	38
Reflexões Finais.....	76
Sobre os autores.....	79
Referências.....	81

Apresentação

Caro/a educador/a.

Sou a professora Ana Paula e tenho o prazer de compartilhar com você este e-book, fruto da minha pesquisa no Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF).

Nosso objetivo é **apresentar uma proposta didática inclusiva do conteúdo Jogo para as aulas de Educação Física**, destinada aos alunos do 7º ano do Ensino Fundamental.

Para isso, fundamentamo-nos no referencial da Teoria Histórico-Cultural e em um Experimento Didático Formativo que foi realizado.

Desejo uma ótima leitura!



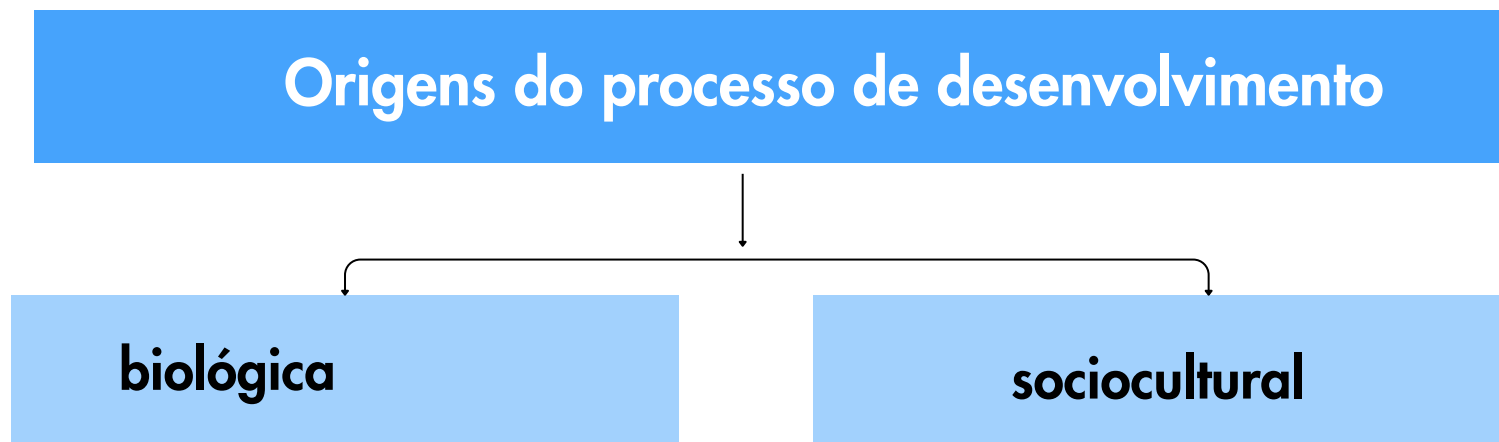


Fundamentos Conceituais

1.1 Teoria Histórico-Cultural

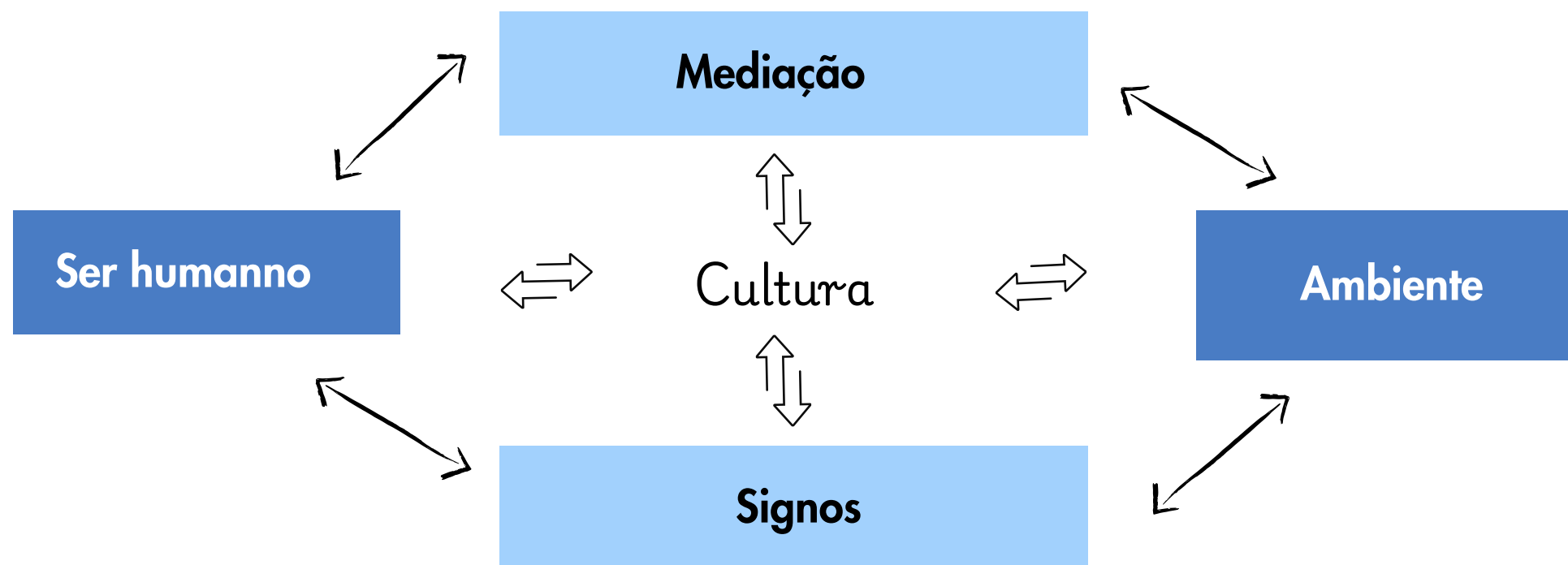
Caro/a educador/a, nesta seção convido-lhe a conhecer um pouco mais sobre a Teoria Histórico-Cultural, que teve como precursor o jovem psicólogo e pesquisador Lev Semionovitch Vigotski.

Conforme **Vigotski**, o processo de desenvolvimento humano, no que tange à sua origem, ocorre em duas linhas: a biológica e a sociocultural. A origem biológica está ligada aos processos elementares, nos quais são identificadas as respostas mais básicas do organismo. Já as funções psicológicas superiores têm origem no processo de desenvolvimento sociocultural.



Nesse sentido, desde a infância, influenciemos e somos influenciados pela cultura, tornando a criança o centro da pré-história do desenvolvimento cultural. Desse modo, a experiência social, de acordo com Vigotski, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento humano.

Alguns conceitos desenvolvidos por Vigotski são essenciais para a nossa prática pedagógica, entre os quais podemos citar:



O conceito de mediação, conforme Vigotski, refere-se à interação entre o ser humano e o ambiente por meio da utilização de signos. Os signos são instrumentos criados pela sociedade ao longo da história humana. A internalização desses instrumentos culturalmente produzidos pode modificar comportamentos, alterando, desse modo, a forma como os sujeitos se relacionam socialmente.

São exemplos de signos: um desenho, o sistema de números, as letras, a língua, os movimentos, a leitura, a música, etc.

Outro conceito desenvolvido por Vygotsky é a **Zona de Desenvolvimento Iminente:**

O conceito de Zona de Desenvolvimento Iminente foi desenvolvido a partir dos problemas de análise psicológica entre o ensino e o desenvolvimento no contexto escolar.

Para Vigotski, o ensino e o desenvolvimento não podem ser estudados de forma dissociadas, pois estes conceitos estão inter-relacionados.

De acordo com o autor, no contexto do ensino-aprendizagem, não podemos nos limitar ao desenvolvimento atual, mas, nos antecipar ao desenvolvimento possível.

Nesse sentido, a **Zona de Desenvolvimento Iminente** situa-se entre a **Nível de Desenvolvimento Atual**, que se caracteriza por um ciclo de desenvolvimento já consolidado, e a **Nível de Desenvolvimento Possível**, momento em que o sujeito consegue solucionar um problema após a ajuda de outra pessoa.

Logo, a ação colaborativa do professor na resolução de problemas, auxilia o aluno a desenvolver os conhecimentos que estão em processo de maturação.

**Nível de
Desenvolvimento
Atual**

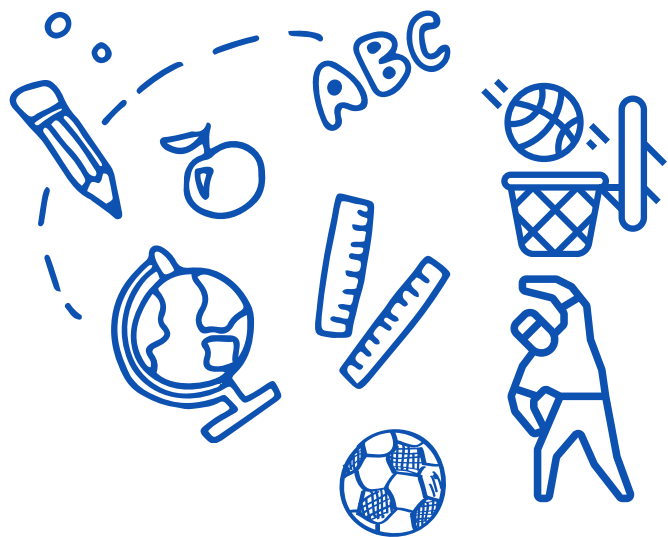
**Zona de
Desenvolvimento
iminente**

**Nível de
Desenvolvimento
Possível**

1.2 Ensino Desenvolvidor

O Ensino Desenvolvidor, ou Didática Desenvolvidor, constitui a base dos estudos de Vasily V. Davídov, que participou da terceira geração de estudiosos russos da Teoria Histórico-Cultural.

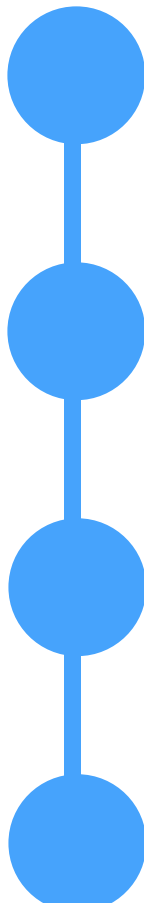
Davídov aprofundou seus estudos no âmbito da psicologia pedagógica, na qual relacionou psicologia, educação e didática.



Sobre as finalidades da escola, Davídov afirma a necessidade de um ensino voltado ao pensamento teórico. Isso porque, de acordo com o autor, a escola tem como principal função o desenvolvimento psíquico por meio do **conhecimento científico**.

Para a construção de um planejamento desenvolvimental, inicialmente, deve-se definir o conteúdo, entendendo que os conteúdos (objetos) estão vinculados ao processo de desenvolvimento das funções psíquicas superiores, ou seja, à apropriação das capacidades humanas.

Após a definição do conteúdo a ser trabalhado, o professor precisa realizar algumas ações pré definidas:

- 
- 1. Identificar o **núcleo conceitual** do conteúdo;
 - 2. Formular uma **modelação inicial** das relações conceituais;
 - 3. Compor a **rede de conceitos básicos** que correspondem a esse núcleo conceitual com as devidas relações e articulações;
 - 4. Identificar na matéria de estudo as **capacidades e habilidades intelectuais** mais importantes a serem desenvolvidas pelos alunos;

Após a realização das ações pré-definidas, estabelece-se um sistema de tarefas e ações propostas na **atividade de estudo**, com o objetivo de desenvolver os conceitos teórico-científicos.

Na Teoria do Ensino Desenvolvidor, o desenvolvimento psíquico é impulsionado por meio de ações didáticas fundamentadas em **situações-problema**.



O planejamento das ações de estudo precisa mobilizar necessidades e motivações. A necessidade de aprender determinado conteúdo dependerá da situação-problema criada pelo professor, que deve ser estimulante e estar relacionada ao contexto vivido pelo aluno e às suas vivências sociais.

A seguir evidenciamos as seis ações de estudos propostas por Davydov:

AÇÕES ESTABELECIDAS POR DAVIDOV

1º AÇÃO

1º. Transformação das condições da tarefa de estudo para observar a relação universal do objeto de estudo;

2º AÇÃO

2º. Modelação desta relação universal em forma objetivada, gráfica ou por meio de letras;

3º AÇÃO

3º. Transformação do modelo da relação universal para estudar suas propriedades em 'forma pura';

4º AÇÃO

4º. Solução de um sistema de tarefas particulares que podem ser resolvidas pelo método geral;

5º AÇÃO

5º. Análise do desempenho das ações precedentes;

6º AÇÃO

6º. Avaliação do nível de assimilação do método geral que resulta da solução da tarefa de estudo.

1º AÇÃO

A ação inicial de transformação dos dados é considerada por Davídov (1988) como a mais importante, pois constitui o ponto de partida para a formação do conceito teórico. Essa ação versa sobre a transformação dos dados de forma orientada a fim de encontrar o aspecto real do objeto estudado. Assim, “atua como base genética e fonte de todas as características e peculiaridades do objeto integral” (Davídov, 1988, p. 173).

2º AÇÃO

A segunda ação é conhecida como modelação da relação diferenciada em forma objetivada, gráfica ou por meio de letras. A representação modelada necessita ter relação com o objeto integral, realizando a retomada a primeira ação de forma escrita, desenhada, esquematizada.

3º AÇÃO

A terceira ação é definida como transformação do modelo com o intuito de estudar a relação universal apontada no objeto. Caracteriza-se pela reconstrução do modelo capaz de transformar a abstração empírica em abstração substantiva da relação universal do objeto.

4º AÇÃO

A quarta ação consiste na construção do sistema de tarefas particulares. Essa ação, ao consolidar um sistema de tarefas das manifestações específicas do objeto, corrobora para a formação do núcleo do objeto. Conforme Davíдов (1988, p. 175), "esta ação permite que as crianças concretizem a tarefa de aprendizagem inicial e a convertam na diversidade de tarefas particulares que podem ser solucionadas por um procedimento único (geral)".

5º AÇÃO

A quinta ação de aprendizagem objetiva controlar e avaliar as ações anteriores. Essa ação possui importante função na assimilação dos conhecimentos. Davídov afirma que esta ação consiste “em determinar a correspondência entre outras ações de aprendizagem e as condições e exigências da tarefa de aprendizagem” (Davídov, 1988, p.176).

6º AÇÃO

A última ação é denominada como ação de avaliação, a qual permite observar qualitativamente se, e em que grau, o objeto foi assimilado, ou se não foi assimilado. Essa ação constata se o objetivo do plano de ensino do docente foi alcançado. Os estudantes devem refletir sobre suas próprias ações, tornando a atividade de estudo uma ação consciente. Assim, “a reflexão é uma qualidade tão fundamental da consciência humana” e fundamental no decorrer da atividade de estudo (Davídov, 1988, p. 176).



O Mundo Especial do Jogo

2.1 Jogo enquanto meio e fim

O caráter pedagógico do jogo é, muitas vezes, menosprezado pela sociedade, que o vê apenas como diversão. No entanto, há seriedade no jogo, pois ele desempenha a função de formar cidadãos que aprendem ao jogar, a partir de uma atitude crítica e da intencionalidade docente.

Na Educação Física escolar, o jogo que se propõe a ensinar conteúdos torna-se um instrumento pedagógico, um **meio** de ensino.

O ensino por meio dos jogos é considerado mais prazeroso, o que torna o processo de construção do conhecimento mais atrativo e envolvente. Conceder ao aluno as máximas possibilidades de jogar com seus pares, propiciando a interação, desenvolve inúmeras habilidades sociais, podendo também ser utilizado como um recurso didático para a inclusão.

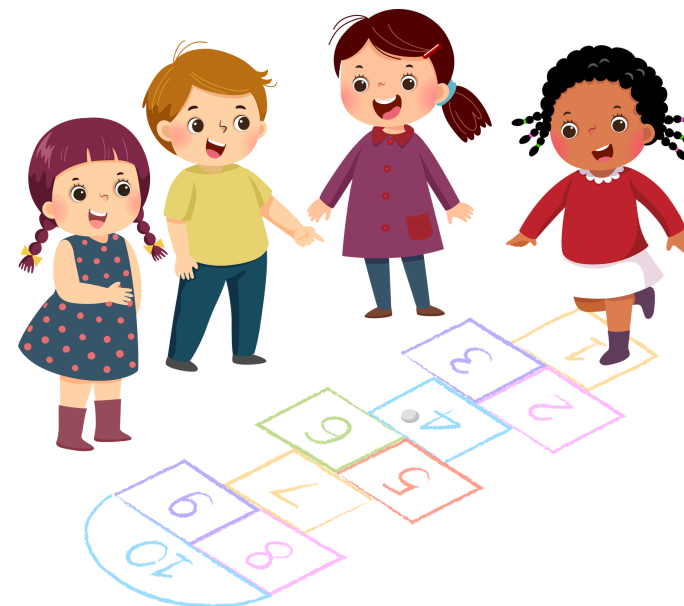
O jogo também pode ser vivido como **um fim em si mesmo**, realizado sem obrigações ou objetivos externos, apenas pelo prazer de jogar.

Quando o jogo é praticado com fim em si mesmo, ele dispensa a percepção da dor ou do cansaço. Pode-se chegar em casa cansado do trabalho e, ainda assim, arrumar-se e ir jogar futebol com os amigos.

Por vezes, os alunos caem durante as aulas, ralam os joelhos, mas se levantam e continuam jogando; só se dão conta de que se machucaram quando, finalmente, o jogo acaba.

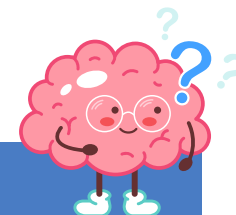
O jogo dispensa o relógio, pois é considerado o senhor do tempo: podemos ficar horas jogando sem perceber o passar do tempo, enquanto, durante o trabalho, contamos cada minuto para encerrar o expediente.

Assim, a compreensão do jogo perpassa pela entrega do jogador, no momento de transcendência em que ele está situado em outra dimensão, aprendendo **com** o jogo, e não **pelo** jogo.



2.2 Jogo na Atividade de Estudo

O trabalho é a principal atividade humana, e dele deriva o jogo e o estudo. Para a atividade ser desenvolvida, como explanado na seção 1.2, é necessário que mobilize necessidades e motivos. No entanto, neste processo existem as atividades primordiais para o desenvolvimento e atividades secundárias. As atividades que se sobressaem quanto a sua relevância são denominadas **atividades-guia**.



Curiosidades!

O conceito de atividade foi iniciado por Vigotski e desenvolvido por alguns estudiosos russos, com destaque ao psicólogo e filósofo ao Aleksei Nikolaevicht **Leontiev**.

Saiba mais na seção 2.1 do e-book de Oliveira, Andrade e Barros “Esportes de campo e taco: uma proposta pedagógica para o 5º ano do Ensino Fundamental”. Link: [Esporte de Campo e taco](#).

O jogo de papéis sociais, a brincadeira de faz de conta é uma atividade-guia (3 a 6 anos), que na criança pré-escolar mobiliza diversos motivos e necessidades, como a imaginação e criatividade, os quais com a mediação docente transformam-se em consciência reflexiva, originando novos motivos e necessidades.

Os jovens na atividade de estudo do objeto jogo entregam-se completamente ao lúdico. O jogo na atividade de estudo passa do 'fazer pelo fazer' para 'o fazer' com movimentos conscientes. Haja vista que o conceito empírico sobre o jogo passa do abstrato ao concreto, no qual o jogo passa a ser articulado e vivenciado agora com base no conceito teórico-científico.



Logo o **jogo imediato**, aquele que com conhecimentos superficiais e aparentes sobre o objeto, transforma-se a partir da atividade de estudo, em **jogo mediado** por conceitos, na qual o aluno compreende as dimensão do jogo com fenômeno cultural expresso em seu contexto cotidiano, o movimento passa a estar articulado ao pensamento.



O movimento e os processos psíquicos superiores entrelaçam-se de tal forma que o jogo passa a ter sentido e as experiências tornam-se únicas.

2.3 Jogando pela Inclusão

O jogo configura-se como uma área de conhecimento da cultura corporal e deve ser considerado no planejamento pedagógico dos docentes. Na perspectiva da educação inclusiva, os jogos podem ser adaptados, tornando-se acessíveis e possibilitando que todos os alunos participem e joguem.



Em relação à especificidade da pessoa com Transtorno do Espectro Autista (TEA), é possível facilitar sua participação e interação ao agregar características lúdicas ao longo do desenvolvimento das ações de estudo.

Além disso, o jogo constitui um elemento fundamental da experiência social humana, auxiliando e dando suporte aos alunos com TEA que apresentam dificuldades na comunicação social.

O aluno com deficiência, desde o nascimento, ocupa no seio familiar uma posição social específica, que influencia o meio social que o circunda, inclusive o ambiente escolar.

No âmbito escolar, enfrentamos não apenas os desafios relacionados à deficiência em si, mas também as consequências e os conflitos sociais decorrentes dela, os quais influenciam o comportamento do sujeito.

Nesse sentido, o papel do professor consiste em transformar a relação social do aluno com a vida escolar, acreditando em suas capacidades e potencialidades.



Ponto a saber!

Vigotski nos apresenta, com beleza e radicalidade, sua visão sobre a criança com deficiência, que, no seu contexto histórico, denominava *criança defectiva, anormal ou defeituosa*. O termo *defectologia, do russo defectologii*, pode ser compreendido em tradução exata como “estudo do defeito”.

O aluno com deficiência precisa ser tratado como qualquer outro, de modo que lhe sejam proporcionadas as mesmas possibilidades de aprender, de se relacionar e de jogar com os demais colegas da turma.

Vigotski, ao estudar as crianças com deficiência, desenvolveu o conceito de **compensação**. O autor discorre sobre a teoria da compensação como a capacidade de superar o “defeito”.

Considerando que, ao mesmo tempo em que a deficiência impõe limites por gerar determinadas dificuldades, ela também pode estimular o desenvolvimento, criando uma força propulsora para superá-las, o que confere singularidade ao processo de desenvolvimento do sujeito.

Assim, no ambiente de aprendizagem, o professor pode, ao longo das atividades com jogos, utilizar o princípio da compensação para instigar as interações sociais e o movimento corporal consciente, agora mediado por conceitos.

Desse modo, as exigências sociais criadas pelo docente no planejamento do ensino e concretizadas nas ações de estudo, aliadas à força compensatória do aluno, podem reestruturar suas funções psíquicas, apontando novos caminhos para o seu desenvolvimento.

O foco está nas potencialidades do aluno e no papel do professor como mediador social, que buscará meios e caminhos alternativos em sua prática pedagógica para a superação dos limites ocasionados pela deficiência.



Jogo: do abstrato ao concreto

3.1 Plano de Ensino com Enfoque Inclusivo-Desenvolvimental

Desenvolver um plano de ensino que considere todas as condições peculiares dos alunos é o desafio aceito neste recurso, o qual é fruto de um Experimento Didático Formativo, método em didática na perspectiva do Ensino Desenvolvimental, apresentado em um artigo por Raquel Freitas e Carlos Libâneo.

Desse modo, este plano de ensino considera a atividade do professor como mediador dos conhecimentos relativos ao conteúdo jogo e as ações de estudo dos alunos como pesquisadores, em busca de soluções para os problemas apresentados, a fim de alcançar o conhecimento científico.



Passo a passo de como planejar a atividade de estudo no trabalho de Oliveira, Andrade e Barros p. 46: Esportes de Campo e Taco: uma proposta pedagógica para o 5º ano do Ensino Fundamental.

Conteúdo

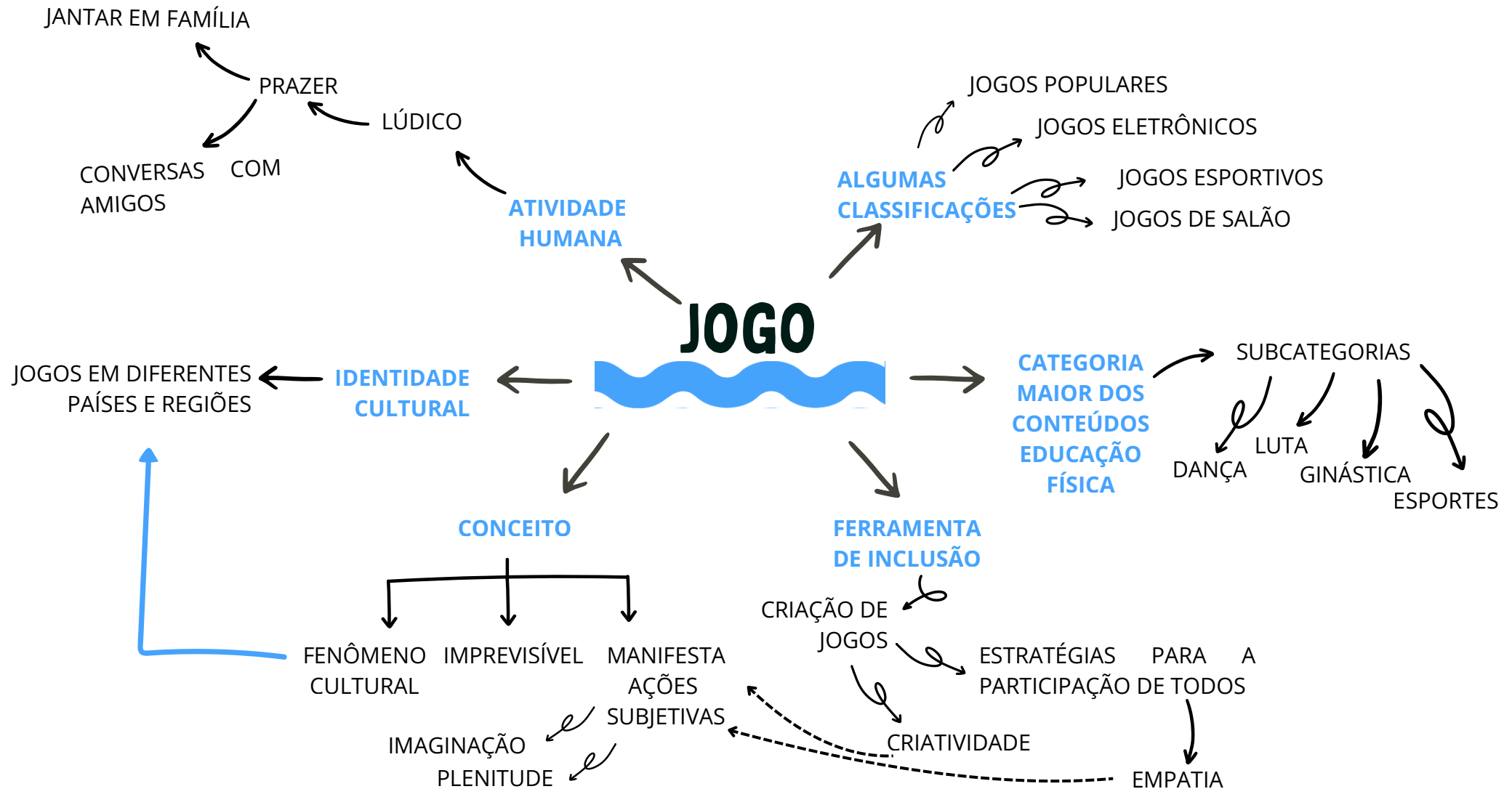
Jogo

Núcleo conceitual do Jogo

O núcleo conceitual sobre o jogo está sustentado nos estudos de Johan Huizinga e João Batista Feire, o qual o jogo é considerado um fenômeno cultural que transcende a realidade, dando asas à imaginação, estagnando o tempo, com resultados imprevisíveis.

Onde o jogador tem o poder de entregar-se ao descontraído, ao lúdico, podendo o jogo influenciar no sentir de várias emoções, felicidade, raiva, tristeza, euforia, dentre outras.

A **modelação** e a **rede de conceitos** foram construídas em forma de mapa conceitual articulando-se ao núcleo conceitual, como observado no mapa mental a seguir:



As capacidades intelectuais a serem desenvolvidas durante os jogos são:

- ✓ **Capacidade de resolução de problemas:** observada a partir da mobilização da atividade intelectual requerida por meio das situações-problemas presentes nas ações de estudo.
- ✓ **Tomada de decisão:** necessária nos movimentos corporais durante as vivências dos jogos lúdicos.
- ✓ **Criatividade e raciocínio:** através da criação de jogos, desenhos e atividade criativa da história em quadrinho.
- ✓ **Linguagem e comunicação:** via interação, apresentação dos trabalhos e participação ativa no decorrer das aulas.

3.2 Materialização das Ações de Estudo

As ações de estudo foram organizadas para serem desenvolvidas ao longo de dez aulas, com o intuito de:

- ✓ Ascender o conceito empírico ao conceito teórico-científico sobre o Jogo;
- ✓ Incluir alunos com Transtorno do Espectro Autista em suas relações com os demais alunos;
- ✓ Fomentar a consciência social dos alunos em prol da inclusão de todos;

Resultado da tarefa de estudo:

A finalidade das ações de estudo é promover o aluno à condição de protagonista do próprio conhecimento, transformando-o em um sujeito que pesquisa, reflete e age na resolução das problemáticas do contexto em que vive.

Plano de ensino de Educação Física

Ano/Turma: 7º ano

Nível de ensino: Ensino Fundamental II

Conteúdo: Jogo

Objetivo geral: Desenvolver vivências a respeito do jogo, origens, seus funcionamento e como se manifestam sócio-culturalmente.

Avaliação diagnóstica: Realizada por meio de observações da professora/pesquisadora desde o período em que os estudantes cursavam o 6º ano. A partir dessas reflexões, constatou-se a necessidade da utilização de jogos como estratégia para melhorar as relações interpessoais, a fim de promover a inclusão de todos os alunos

Plano de ensino de Educação Física

```
graph TD; A[Plano de ensino de Educação Física] --> B[O jogo como elemento da cultura]; A --> C[O jogo como ferramenta de Inclusão];
```

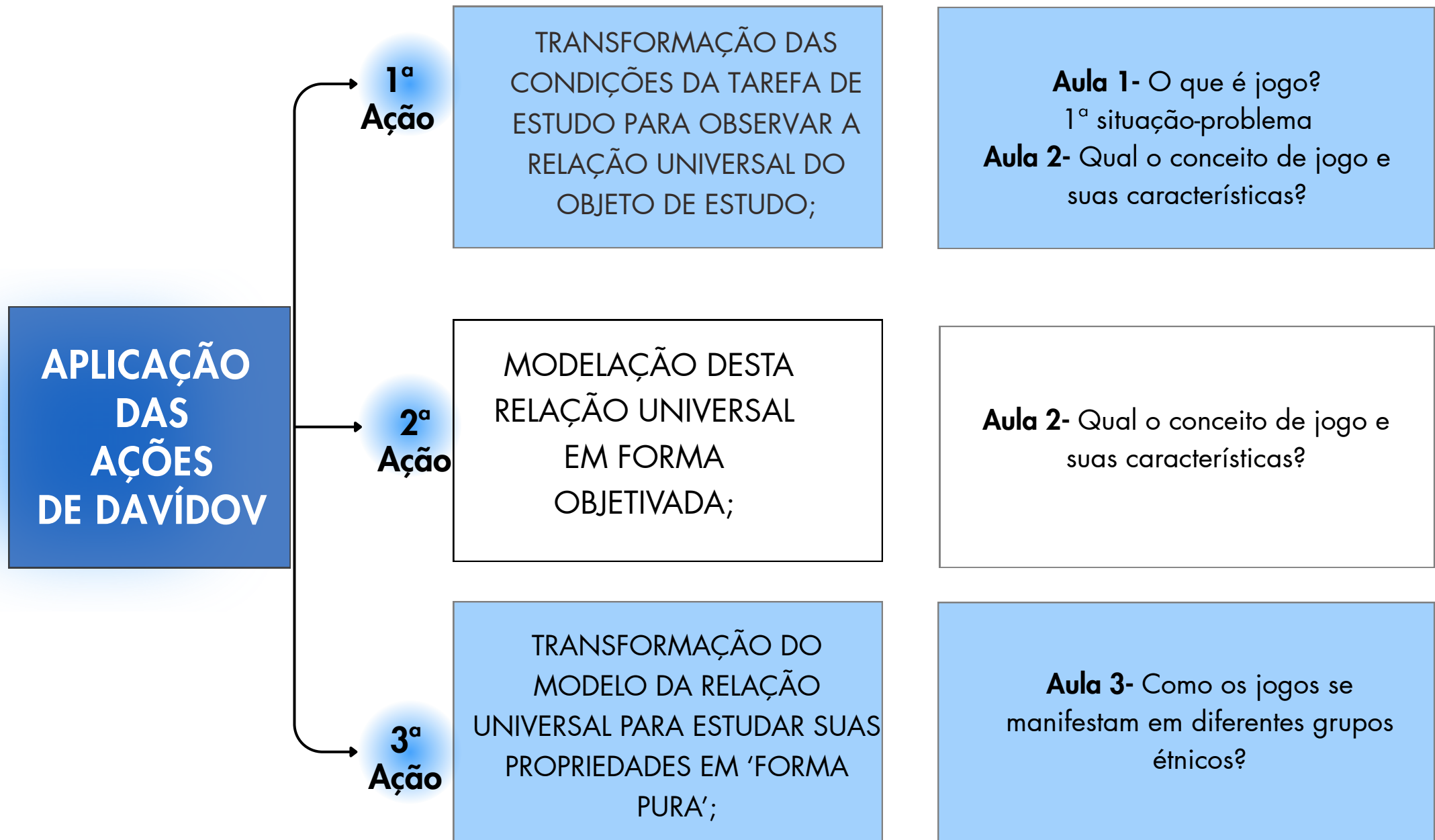
O jogo como elemento da cultura

- O conceito de Jogo
- Manifestação cultural do Jogo
- Jogo como identidade cultural: jogos em diferentes países e regiões.
- Identificação de locais e espaços onde são e onde podem ser desenvolvidos diferentes tipos de jogos.

O jogo como ferramenta de Inclusão

- Os tipos de Jogos.
- Características do jogo lúdico
- Estratégias para a participação de todos.

Quadro resumo das aulas relacionadas às 6 ações de Davíдов



APLICAÇÃO DAS AÇÕES DE DAVÍDOV

4ª Ação

SOLUÇÃO DE UM
SISTEMA DE TAREFAS
PARTICULARES QUE
PODEM SER RESOLVIDAS
PELO MÉTODO GERAL;

Aula 4- Como adaptar os jogos para desenvolver habilidades físicas de diferentes esportes?

Aula 5- Como tornar o jogo uma ferramenta de inclusão?

Aula 6- Vivências

Aula 7- Vivências e feedback

Aula 8- Quais espaços públicos para a prática dos jogos?

Aula 9- Quais os espaços alternativos para a prática de jogos no seu ambiente escolar?

5ª Ação

ANÁLISE DO
DESEMPENHO DAS
AÇÕES PRECEDENTES;

Aula 10- Avaliação: História em quadrinho.

6ª Ação

AValiação DO NÍVEL DE
ASSIMILAÇÃO DO
MÉTODO GERAL QUE
RESULTA DA SOLUÇÃO
DA TAREFA DE ESTUDO.

Aula 10- Avaliação: História em quadrinho.

Aula 1: O que é jogo?

Objetivos específicos - ações conceituais (C), procedimentais (P) e atitudinais (A)

(C) – Identificar o conceito de jogo.

(P) – Investigar sobre o jogo.

(A) – Interagir e cooperar em grupo para a solução do problema; Reconhecer a importância do conteúdo jogo.

Recursos Pedagógicos

Quadro branco.

Pincel p/ quadro.

Folha de atividade.

Textos, imagens, vídeos.

Aula 1: O que é jogo?

Desenvolvimento metodológico (tarefas de aprendizagem)

1. Apresentação do problema inicial: "O que é jogo?".

Os alunos serão divididos em grupos com quatro estudantes para discutir o que é jogo e em uma folha colocar quatro tópicos com o resultado da discussão respondendo a questão-problema.

2. Pesquisa orientada em sala de aula sobre "O que é jogo?" e registrar os achados na pesquisa relacionando com as respostas do grupo.

Aula 1: O que é jogo?

Avaliação

“O que é jogo?” diagnóstico dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o conteúdo.

Diário de campo com anotações do processo de ensino- aprendizagem dos alunos.

Dicas!



- ✓ Formule uma boa pergunta para mobilizar nos alunos a necessidade investigativa.
- ✓ Priorize atividades em grupos, inclusive com estudantes que apresentam maior resistência à interação social.
- ✓ Você pode adaptar textos e/ou utilizar recursos visuais e jogos pedagógicos para atender alunos com dificuldades de aprendizagem

Diálogo com os autores...



Embora o problema “O QUE É JOGO?” seja simples e objetivo, geralmente há um longo momento de reflexão para elaboração das respostas. De acordo com Libâneo (2023) as tarefas de estudos precisam conter problemas estimulantes, capazes de mobilizar a necessidade de aprender. Nesse sentido, o autor afirma que “a funcionalidade do problema depende de que ele esteja vinculado a necessidades e interesses gerados nas vivências socioculturais dos alunos em seu contexto de vida cotidiana [...]” (Libâneo, 2023, p.84).

De fato, o jogo está presente no cotidiano dos estudantes e possui ampla representação social, o que possivelmente despertou maior interesse pelo objeto de estudo. A questão-problema inicial, ao gerar necessidades e motivos para a aprendizagem, mostrou-se fundamental para a participação efetiva dos estudantes ao longo de todo o experimento didático formativo.

Aula 2: Qual o conceito de jogo e suas características?

Objetivos específicos - ações conceituais (C), procedimentais (P) e atitudinais (A)

(C) – Conhecer o conceito e a classificação dos jogos.

(P) – Confeccionar um cartaz com os jogos e sua classificação.

(A) – Interagir e cooperar em grupo para a solução do problema; Reconhecer a importância do conteúdo jogo.

Recursos Pedagógicos

Projector/ Caixa de som.

Cartolinas.

Lápis.

Lápis de cor/ Canetinha.

Caneta.

Régua.

Aula 2: Qual o conceito de jogo e suas características?

Desenvolvimento metodológico (tarefas de aprendizagem)

1. Apresentação do problema: "Qual o conceito de jogo e suas características?"
 2. Apresentação do vídeo "Jogo e brincadeira: conceitos e classificações:
<https://youtu.be/VHUKNxaQQ7c?si=64J-SzMkUtlVvdyZ>
 3. Diálogo sobre os conteúdos apresentados no vídeo.
 4. Confecção de cartazes em grupo: distribuir os materiais e solicitar que os estudantes desenhem os jogos que mais gostam de praticar, identificando a sua classificação.
 5. Apresentação dos cartazes em roda de conversa.
- Fechamento da aula com feedback dos alunos.

Aula 2: Qual o conceito de jogo e suas características?

Avaliação

Produção dos desenhos.

Diário de campo com anotações do processo de ensino- aprendizagem dos alunos.

Dicas!

- ✓ O desenho é uma excelente forma de expressão, que tem o poder de empolgar os alunos, instigar a criatividade e a imaginação, por isso invista nos desenhos e elogie sempre!
- ✓ Vídeos com imagens auto explicativas colabora para o aprendizado de alunos com Transtorno do Espectro Autista, que em sua maioria possuem dificuldades em interpretações subjetivas. Utilize uma linguagem clara e objetiva.



Diálogo com os autores...



O desenho do jogo concretiza a segunda ação estipulada por Davídov, na qual o aluno realiza a modelação conceitual em forma gráfica. A realização dessa tarefa é marcada pelo constante envolvimento e pela interação entre os estudantes. O uso da cartolina, a organização dos alunos em grupos e a problematização do objeto de estudo mobilizam a criatividade, a imaginação, a memória e os sentimentos, evidenciando a dimensão afetiva presente nos desenhos. Desse modo, a criação foi estimulada pelas vivências subjetivas dos estudantes.

“

Os modelos são uma forma peculiar de abstração, na qual as relações essenciais do objeto estão localizadas nos enlaces e relações visualmente perceptíveis e representadas, de elementos materiais e semióticos. Trata-se de uma unidade peculiar do singular e o geral, na qual em primeiro plano se apresenta o geral, o essencial (Davídov, 1988, p.135).

”

Aula 3: Como os jogos se manifestam em diferentes grupos étnicos?

Objetivos específicos - ações conceituais (C), procedimentais (P) e atitudinais (A)

(C) – Identificar as características motoras dos jogos e os elementos técnico-táticos.

(P) – Vivenciar diferentes jogos.

(A) – Reconhecer os jogos como elemento de identidade social.

Recursos Pedagógicos

Tnt.

Bolas.

Cordas.

Cones.

Bambolês

Aula 3: Como os jogos se manifestam em diferentes grupos étnicos?

Desenvolvimento metodológico (tarefas de aprendizagem)

1. Apresentação do problema de aula: “Como os jogos se manifestam em diferentes grupos étnicos?” e “Quais os jogos populares e tradicionais do local onde você vive?”.
 2. Breve explicação sobre os jogos de origens indígenas e africanos.
 3. Vivência de jogos de diferentes origens indígenas e africanas, de forma não diretiva, com possibilidade de alterações nos jogos sempre que necessário.
- Vivência de jogos populares e tradicionais de na cidade onde o estudante reside, de forma não diretiva, com possibilidade de alterações nos jogos sempre que necessário.

Aula 3: Como os jogos se manifestam em diferentes grupos étnicos?

Avaliação

Processual, com a utilização de diário de campo.

Diálogo com os autores...



De acordo com Vigotski (2010, p. 111), “com o auxílio de perguntas-guia, exemplos e demonstrações, uma criança resolve facilmente os testes”, superando, assim, os níveis de desenvolvimento atual.

A Zona de Desenvolvimento Iminente também pode ser evidenciada no decorrer das experiências corpóreas. Durante a realização do jogo de origem africana Pegue o bastão, cujo objetivo consiste em, ao sinal da professora, pegar o bastão do colega ao lado antes que ele caia, os alunos costumam apresentar dificuldades relacionadas à lateralidade.

Ao perceber tais dificuldades, o(a) professor(a) pode convocar dois alunos para realizar uma demonstração, possibilitando à turma visualizar a execução correta do jogo. A partir da colaboração e da orientação do(a) professor(a), os alunos passam a obter êxito na atividade, evidenciando a Zona de Desenvolvimento Iminente nas experiências corpóreas.

Aula 4: Como adaptar os jogos para desenvolver habilidades físicas de diferentes esportes?

Objetivos específicos - ações conceituais (C), procedimentais (P) e atitudinais (A)

(C) – Identificar as características motoras dos jogos e os elementos técnico-táticos.

(P) – Vivenciar diferentes jogos.

(A) – Reconhecer os jogos como elemento de identidade social.

Recursos Pedagógicos

Tnt.

Bolas.

Cordas.

Cones.

Aula 4: Como adaptar os jogos para desenvolver habilidades físicas de diferentes esportes?

Desenvolvimento metodológico (tarefas de aprendizagem)

1. Problema da aula: “Como adaptar os jogos para desenvolver habilidades físicas de diferentes esportes?”
2. Vivência de jogos pré-desportivos.
3. Roda de conversa: identificar as características dos jogos vivenciados; enfatizar sobre as diferentes manifestações do jogo dependendo do contexto em que está sendo praticado; enfatizar sobre as diferentes manifestações do jogo dependendo do objetivo.
4. Solicitar para casa a realização de uma pesquisa “Como seus pais e avós brincavam, jogavam ou se divertiam?”, “Descrever as regras e os jogos que praticavam na época”.
5. Fechamento da aula com feedback dos alunos.

Aula 4: Como adaptar os jogos para desenvolver habilidades físicas de diferentes esportes?

Avaliação

Processual, com a utilização de diário de campo.

Diálogo com os autores...



Durante as atividades, deve-se estimular a discussão coletiva, uma vez que ela é fundamental para a resolução das situações-problema identificadas no decorrer das propostas. Essa dinâmica evidencia o protagonismo dos alunos, que exercem seu poder de voz no espaço da aula, possibilitado por um contexto pedagógico comprometido com os princípios da escola republicana. A proposta não diretiva adotada na Educação Física favorece a concretização da democracia, na medida em que os alunos atuam com autonomia, orientando suas ações não apenas pelo interesse individual, mas pela construção coletiva.

“ O papel que a escola tem nessa Educação para a democracia passa pelo respeito à criança. Se, nas suas atividades, os alunos não puderem discutir suas normas de conduta no período de vida em que isso é mais favorável, não se pode afirmar que se educa para a democracia. (Freire; Scaglia, 2009). ”

Aula 5: Como tornar o jogo uma ferramenta de inclusão?

Objetivos específicos - ações conceituais (C), procedimentais (P) e atitudinais (A)

(C) – Identificar características do jogo e os elementos que fazem com que o jogo tenha características inclusivas.

(P) – Expor o resultado da pesquisa da aula 4 ; criar e recriar jogos.

(A) – Refletir sobre a necessidade de inclusão de todos no momento do jogo; Interagir e cooperar em grupo para a solução do problema; Reconhecer a importância do conteúdo jogo. Reconhecer a necessidade de jogos que todos possam jogar.

Recursos Pedagógicos

Projector/Caixa de som.

Folhas/ Lápis/Caneta.

Aula 5: Como tornar o jogo uma ferramenta de inclusão?

Desenvolvimento metodológico (tarefas de aprendizagem)

1. Em roda de conversa: exposição e diálogo sobre pesquisa realizada.
 2. Apresentação do problema da aula: "Como tornar o jogo uma ferramenta de inclusão?".
 3. Apresentação do vídeo "Melhor vídeo sobre inclusão":
https://www.youtube.com/watch?v=9KledVj9Aoc&ab_channel=PernalongaVirais
 4. Em roda de conversa identificar no vídeo as características do jogo e as estratégias para o jogo inclusivo.
 5. A turma será dividida em grupos com quatro componentes, estes terão a oportunidade de modificar, criar e recriar jogos.
- Problema: "Quais são as estratégias para que todos participem?".
- Fechamento da aula com feedback dos alunos.

Aula 5: Como tornar o jogo uma ferramenta de inclusão?

Avaliação

Processual, com a utilização de diário de campo.

Dica!

A sensibilização dos estudantes em relação à inclusão é fundamental. Nesse sentido, a escolha de recursos audiovisuais pode mostrar-se uma estratégia assertiva.



Diálogo com os autores...



O diálogo presente nas inter-relações do contexto pedagógico contribui para a construção de conceitos e para o desenvolvimento das funções psíquicas superiores dos sujeitos envolvidos nesse ambiente, conforme evidenciado na afirmação de Vigotski (2010, p. 114):

“

Todas as funções psicointelectuais superiores aparecem duas vezes no decurso do desenvolvimento da criança: a primeira vez, nas atividades coletivas, nas atividades sociais, ou seja, como funções intersíquicas: a segunda, nas atividades individuais, como propriedades internas do pensamento da criança, ou seja, como funções intrapsíquicas.

”

Aula 6: Vivências

Objetivos específicos - ações conceituais (C), procedimentais (P) e atitudinais (A)

(C) – Identificar os diversos tipos de jogos criados.

(P) – Organizar e vivenciar os jogos.

(A) – Interagir e cooperar em grupo para a solução do problema; Reconhecer a importância do conteúdo jogo.

Recursos Pedagógicos

Tnt.

Bolas.

Cordas.

Aula 6: Vivências

Desenvolvimento metodológico (tarefas de aprendizagem)

1. Apresentação e vivência dos jogos criados.

Avaliação

Processual, com a utilização de diário de campo.

Dica!

Estimule o protagonismo e a autonomia do estudante, sem deixar de mediar a construção do conhecimento sempre que necessário.



Aula 7: Vivências e feedback

Objetivos específicos - ações conceituais (C), procedimentais (P) e atitudinais (A)

(C) – Identificar os diversos tipos de jogos criados.

(P) – Organizar e vivenciar os jogos.

(A) – Interagir e cooperar em grupo para a solução do problema; Reconhecer a importância do conteúdo jogo

Recursos Pedagógicos

Cones.

Bambolês.

Aula 7: Vivências e feedback

Desenvolvimento metodológico (tarefas de aprendizagem)

1. Apresentação e vivência dos jogos criados
2. Roda de conversa sobre os aprendizados durante as aulas.
3. Fechamento da aula com feedback dos alunos.

Avaliação

Processual, com a utilização de diário de campo.

Diálogo com os autores...



Ao oportunizar que o estudante apresente seu jogo, o professor assume o papel de espectador, enquanto o aluno ocupa a posição central da atividade.

O jogo de papéis sociais, conforme Elkonin (apud Lazaretti, 2015), constitui a atividade dominante na Educação Infantil; já no Ensino Fundamental, a atividade dominante é a atividade de estudo. No entanto, o jogo de papéis configura-se como um recurso pedagógico relevante, pois promove a aprendizagem e o desenvolvimento ao mobilizar diversas funções psíquicas essenciais durante a atividade lúdica, como o raciocínio e a percepção.

Aula 8: Quais espaços públicos para a prática dos jogos?

Objetivos específicos - ações conceituais (C), procedimentais (P) e atitudinais (A)

(C) – Identificar espaços públicos para a realização dos jogos

(P) – Investigar as possibilidades dos jogos em espaços públicos.

(A) – Refletir sobre os cuidados na prática dos jogos em espaços públicos.

Recursos Pedagógicos

Folhas.

Lápis.

Caneta.

Aula 8: Quais espaços públicos para a prática dos jogos?

Desenvolvimento metodológico (tarefas de aprendizagem)

Problemas para responder:

1. Identificar quais os jogos são vividos na escola.
2. Quais os espaços na cidade e no seu bairro são possíveis de se jogar?
3. A partir de suas observações, quais os jogos mais praticados em seu bairro?

Avaliação

Processual, com a utilização de diário de campo.

Aula 9: Quais os espaços alternativos para a prática de jogos no seu ambiente escolar?

Objetivos específicos - ações conceituais (C), procedimentais (P) e atitudinais (A)

(C)- Identificar espaços alternativos para a realização dos jogos.

(P)- Vivenciar os jogos em diferentes espaços.

(A)- Refletir sobre os cuidados na prática dos jogos em espaços públicos.

Recursos Pedagógicos

Tnt.

Bolas.

Cordas.

Cones/ Bambolês.

Raquetes.

Redes/ Mesas.

Aula 9: Quais os espaços alternativos para a prática de jogos no seu ambiente escolar?

Desenvolvimento metodológico (tarefas de aprendizagem)

1. Apresentação do problema da aula: "Quais os espaços alternativos para a prática de jogos?".
 2. Vivenciar jogos em outros espaços diferentes da quadra, como pátio, área, grama etc.
 3. Roda de conversa sobre os aprendizados durante as aulas.
- Fechamento da aula com feedback dos alunos.

Avaliação

Processual, com a utilização de diário de campo.

Diálogo com os autores...



Hedegaard é citada por Freitas (2020) ao afirmar que o desenvolvimento dos alunos vai muito além do que a escola proporciona. Os estudantes participam de diversos outros contextos sociais nos quais o desenvolvimento também se constitui, tais como a família, a comunidade, a igreja e as atividades culturais, entre outros.

Aula 10: Avaliação: História em quadrinho.

Objetivos específicos - ações conceituais (C), procedimentais (P) e atitudinais (A)

(C)- Identificar em formato de história em quadrinho as características dos jogos.

(P)- Produzir e expor uma história em quadrinho com o tema: "O jogo é para todos".

(A)- Identificar na história em quadrinho características como respeito e inclusão.

Recursos Pedagógicos

Folhas.

Lápis.

Caneta.

Lápis de cor.

Aula 10: Avaliação: História em quadrinho.

Desenvolvimento metodológico (tarefas de aprendizagem)

1. Criação de uma narrativa episódica em formato de história em quadrinho sobre tudo o que foi vivenciado nas aulas.
 2. Exposição das produções
 3. Roda de conversa sobre os aprendizados durante as aulas.
- Fechamento da aula com feedback dos alunos.

Avaliação

A criação da história em quadrinho deverá identificar se os estudantes compreenderam o conceito do Jogo.

Diálogo com os autores...



O desenho, para alunos com TEA, pode ser utilizado como uma forma alternativa de expressão do conhecimento e da imaginação. Araújo et al. (2021, p. 28) afirmam que o docente, ao se preocupar com a inclusão de estudantes com TEA, “deve permitir e incentivar formas alternativas de expressão e de demonstração das aprendizagens”.

Segundo Vigotski (2018), a imaginação é sempre construída a partir de elementos da realidade, presentes nas experiências precedentes do indivíduo. Desse modo, no contexto pedagógico, é fundamental ampliar as experiências vivenciadas pelos estudantes, a fim de que possam constituir bases para a atividade criativa e, conseqüentemente, assimilar novos conhecimentos (Vigotski, 2018).

Reflexões finais!

Este estudo apresentou uma possibilidade de aplicação da didática crítica, pautada no desenvolvimento humano no ensino público, especificamente, na Educação Física escolar que, partindo do respeito à complexidade do ser humano, buscou encaixar as “peças do quebra cabeça” objetivando a qualidade de ensino e o desenvolvimento dos estudantes.



É relevante destacar que nesse “quebra-cabeça”, outras peças podem ser encaixadas e há, ainda, múltiplas possibilidades de investigação no eixo das diversas manifestações da cultura corporal de movimento, podendo contribuir para uma Educação Física inclusiva e desenvolvimental, capaz de superar as desigualdades sociais com atividades fundamentais para ampliar os processos de movimento pensado, vivido e sentido. Esse é um problema que deve ser profundamente abordado nas aulas pelos professores a partir dos estudantes com TEA, sobretudo exigindo ações efetivas para aprendizagem que leve à formação de conceitos, potencializando mudanças no desenvolvimento dos indivíduos de maneira sistematizada e qualitativamente diferente das atividades cotidianas, entendendo o ensino como prática científica e social.

Conforme Vigotski (2021, p. 68), “a plenitude social é o ponto final do objetivo da educação, pois todos os processos de super compensação se direcionam para a conquista da posição social”. Assim, a Educação Física deve focar as condições sociais de ensino, o desenvolvimento do indivíduo a partir da interação social, em que os estudantes se envolvam a partir de mediações pedagógicas intencionais.

Por fim, a apropriação do jogo lúdico, por meio do experimento didático-formativo, contribuiu para a humanização dos estudantes com TEA, ao lhes proporcionar, por meio da estratégia didático-pedagógica, transcendência, liberdade, criatividade, imaginação, autonomia e emancipação, configurando-se em uma possibilidade por meio da educação física, transformar, de alguma forma, a realidade dos alunos.

* * *



AUTORA

Ana Paula Filgueira Coutinho

Mestranda do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional comandado pela UNESP (Universidade Estadual Paulista), polo UFAM (Universidade Federal do Amazonas). Atuando como professora na Prefeitura Municipal de Tailândia. Graduação em Educação Física realizada pela UEPA - Universidade do Estado do Pará.

Currículo Lattes:

<https://lattes.cnpq.br/0986610457275404>

E-mail: anapfc16@hotmail.com



ORIENTADOR

João Luiz da Costa Barros

Doutor em Educação pela Universidade Metodista de Piracicaba (2012). Estágio de pós-doutorado na Universidade Estadual do Ceará (2019). Professor da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia e do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Amazonas.

Currículo

<http://lattes.cnpq.br/6129130317451083>

E-mail: jlbarros@ufam.edu.br

Lattes:

Referências

ARAUJO, F. D.; OLIVEIRA, M. C. P.; MOREIRA, S. C. P. C.; TEIXEIRA, M. P. Transtorno do Espectro Autista. in PLETSCH, M. D.; SOUZA, I. M. S.; RABELO, L. C. C.; MOREIRA, S. C. P. C.; ASSIS, A. R. **Acessibilidade e Desenho Universal na Aprendizagem**. Compos dos Goytacazes (RJ): Encontrografia, 2021.

DAVÍDOV, V. V. **La enseñanza escolar y el desarrollo psíquico**. Moscú: Editorial Progreso, 1988.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. 7ª. Ed. São Paulo: Scipione, 1997.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2010.

FREITAS, R. A. M. M. As práticas socioculturais e o ensino que desenvolve na escola desenvolvente. **Educativa , Goiânia**, v. 23, p. 1-23, 2020.

FREITAS, Raquel A. Marra da Madeira; LIBÂNEO, José Carlos. O experimento didático formativo na perspectiva da teoria do ensino desenvolvimental. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 48, e246996, 2022.

LAZARETTI, L. M. Daniil Borisovich Elkonin: a vida e as produções de um estudioso do desenvolvimento humano. In: LONGAREZI, Andréa Maturano; PUENTES, Roberto Valdés (Org.). **Ensino desenvolvimental: vida, pensamento e obra dos principais representantes russos**. 2. ed. Uberlândia: EDUFU, 2015, p. 217-244.

LIBÂNEO, José Carlos; FREITAS, Raquel A. Marra da Madeira. Vasily Vasilyevich Davydov: a escola e a formação do pensamento teórico-científico. In: LONGAREZI, Andréa Maturano; PUENTES, Roberto Valdés (Org.). **Ensino desenvolvimental: vida, pensamento e obra dos principais representantes russos**. 2. ed. Uberlândia: EDUFU, 2015, p. 327-362.

LIBÂNEO, José Carlos. Da didática crítico-social à didática para o desenvolvimento humano. In: LONGAREZI, Andréa Maturano; PIMENTA, Selma Garrido; PUENTES, Roberto Valdés (Org.). **Didática crítica no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2023, p. 50-97.

OLIVEIRA, V. J. M.; ANDRADE, B. D. M.; BARROS, J. L. C. **Esportes de campo e taco: uma proposta pedagógica para o 5º ano do Ensino Fundamental**. Manaus: EDUA, 2025.

SANTOS, Rafael Cesar Ferrari; SFORNI, Marta Sueli de Faria. Organização do ensino da Educação Física e o desenvolvimento do pensamento teórico dos estudantes. **Obutchénie: Revista de Didática e Psicologia Pedagógica**, Uberlândia, v. 6, n. 2, p. 504-529, mai./ago. 2022

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 4ª ed., 1991.

VIGOTSKI, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. in: VIGOTSKI, L. S.; LEONTIEV, A. N.; LURIA, A. R. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: ícone, 11ª ed., 2010.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Expressão Popular, 1ª ed., 2018.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia, Educação e Desenvolvimento**. São Paulo: Expressão Popular, 1ª ed., 2021.

VIGOTSKI, L. S. **Problemas da defectologia**. São Paulo: Expressão Popular, 1ª ed., 2021.