

A IMPORTÂNCIA DO JOGO PARA A AUTOESTIMA DA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA FÍSICA

THE IMPORTANCE OF THE GAME FOR THE SELF-ESTEEM OF THE CHILD WITH PHYSICAL DISABILITY

Rafael Soares¹

Josiane Fujisawa Filus de Freitas²

Resumo: O objetivo deste estudo foi investigar a relação entre jogo e autoestima na criança com deficiência física. Foi realizada pesquisa de campo de caráter exploratório descritivo-interpretativa em uma instituição especializada no trabalho com crianças com deficiência física de Campinas-SP, e utilizado questionário destinado a 28 pais de crianças que frequentam a instituição. Verificamos que os jogos realizados pelas crianças na instituição são de caráter pedagógico, e esses proporcionam poucos estímulos motores. Identificamos que, independente de o pai estimular ou não a criança a jogar, ela o faz. Constatamos também que os jogos deixam as crianças bem mais animadas e tem tido relevante influência para a melhora da autoaceitação e autoestima. Concluímos que o jogo é um elemento de implicações motoras, cognitivas, intelectuais, sociais e culturais no ser humano, e que sua prática não pode ser inibida ou restrita a nenhum sujeito.

Palavras-chave: Jogo. Autoestima. Deficiência Física.

Abstract: The aim of this study was to investigate the relationship between play and self-esteem in children with physical disabilities. It is a descriptive and interpretative exploratory field re-

search in a specialized in working with children with disabilities in Campinas-SP, a questionnaire to 28 parents of children attending the institution was used. We verified that the games played by children in the institution are pedagogical, and these provide few incentives engines. We observed that, regardless of the father or not stimulate the child to play, she does. We also note that the games leave children much more lively and has had significant influence for the improvement of self-acceptance and self-esteem. We concluded that the game is an element of motor, cognitive, intellectual, social and cultural implications for the human being, and your practice can not be inhibited or restricted to any subject.

Keywords: Game. Self-esteem. Physical disability.

INTRODUÇÃO

Realizar atividades básicas como andar, correr, saltar, entre outras, inerentes ao ser humano, nos traz a sensação de capacidade e a consciência daquilo que conseguimos fazer. A pessoa com deficiência física, em relação àquela que não possui essa deficiência, quando consegue realizar sozinha as atividades citadas, tem uma percepção maior de realização, uma vez que, em alguns casos,

¹ Especialista em Educação Inclusiva – Faculdade Adventista de Hortolândia

² Prof. Faculdade Adventista de Hortolândia

constantemente necessita de adaptações e/ou auxílio de outro.

A autoaceitação é o caminho de entrada para a autoestima. Considerar-se merecedor de respeito e capaz de enfrentar os desafios básicos da vida refere-se à pessoa com autoestima (MOYSÉS, 2001). Estudos diversos têm comprovado que as relações sociais e as atividades que envolvem grupos de pessoas favorecem para o desprendimento e desenvolvimento social de crianças e adultos.

No contexto da pedagogia do esporte, o ato motor constitui significado indispensável para o desenvolvimento do autoconceito, da autoestima e da confiança, sendo todos, parte da autopercepção da criança. O sentimento que a criança tem de si própria é fortemente elencada pelas experiências que ela vive (PAES; BALBINO, 2005).

Seja através do esporte ou brincadeiras, a esfera maior do jogo apontado por Scaglia (2003), constitui um campo de inúmeras possibilidades motoras, cognitivas, sociais, de forma que, direta e indiretamente irá refletir naquilo que a criança pensa sobre si.

O jogo, característico por ser livre e habitar fora da vida cotidiana, que é repleta de regulamentações pesadas e vicissitudes, constituiu um campo gerador de alegria, diversão e prazer (HUIZINGA 2007). A aprendizagem se desenvolve de forma mais efetiva nas relações onde o indivíduo consegue expor sua identidade, sem que para isso, venha a sofrer críticas pesadas.

Tratamos aqui, da relevância do jogo para a criança no âmbito psicossocial,

a saber, a relação existente para a sua autoestima, independente da condição corpórea, visto que corpo e alma constituem um mesmo ser que pensa e se realiza de forma conexa.

A CARACTERIZAÇÃO DO JOGO

O jogo, um elemento intrínseco na sociedade, tem se apresentado como um eixo de ligação entre as relações humanas. Atualmente grandes eventos esportivos, circenses e teatrais estão em evidência em todos os continentes. Suas apresentações têm sido sob forma de rituais, mitos, trabalhos, manifestações festivas, competições e por divertimentos. De certa forma, a sociedade vive numa atmosfera de jogo, podendo ser transformada por ele e ele ser modificado por ela.

A brincadeira está tão relacionada com a raça humana que não é preciso ensiná-la a brincar. Desde os primeiros gestos motores, os primeiros sorrisos, percebe-se que existe algo que motiva a criança. Freire (2005), diz que a criança é especialista em brincadeira, o que subentende o porquê delas brincarem tanto independente de ter que aprender.

O jogo analisado historicamente segundo Kishimoto (2007) surge a partir da imagem da criança no seu cotidiano, ou seja, através do contexto social que está inserida, do tipo de educação e relações sociais que ela tem. Com os personagens do seu mundo, consegue-se compreender melhor o cotidiano infantil e por meio disso, é que se forma a imagem da criança e seu brincar. Para a autora, analisados por uma vertente

antropológica, os comportamentos lúdicos apresentam-se diferentes em cada cultura, ou seja, se uma boneca representa um objeto de brinquedo para crianças européias, para certas populações indígenas é um simbolismo religioso. Posto isso, podemos dizer que um mesmo brinquedo não tem a mesma função para toda cultura infantil. Seu significado é construído em detrimento do contexto em que é submetido.

Envolvido na questão do jogo, brinquedo e brincadeira, Oliveira (1982) citado por Marcellino (2001), diz que não existem evidências claras para sustentar que determinado comportamento é jogo, ou determinado objeto é brinquedo.

O jogo, de acordo com Freire (2005), existe através de suas manifestações; o ato de jogar revela o jogo, e sabe-se que ele existe porque a nossa percepção o registra através dos olhos, do tato, dos ouvidos e/ou por intuição. Para ele, podemos identificá-lo porque realmente existe aos nossos sentidos.

Intuir que determinado comportamento é jogo não é uma contradição, até porque, mesmo sem ter a mesma atitude psicológica da criança, podemos inferir que um garotinho quando empurra um pedaço de madeira sobre o chão, certamente está brincando. Todavia, não podemos considerar certas atividades como jogos apenas porque simplesmente dizem e conhecemos como jogos. Tais concepções nos remetem ao entendimento de que o jogo não é uma questão de dedução por observação generalizada, mas algo intrínseco que tem relação com o ambiente, cultura local e a atitude psicológica da criança.

Para Scaglia (2003), o jogo é a manifestação de um fenômeno maior constituído de esporte e de brincadeiras. O autor acredita que um dia todo o esporte foi brincadeira, e a grande procura por praticá-los fez surgir à necessidade de sistematizar e padronizar suas regras para que todos os povos pudessem jogá-los.

Partindo dessas relações existentes entre o ser humano e o meio no qual está inserido, é que adentramos no universo do jogo a fim de evidenciar suas implicações para a autoestima da criança, no qual podemos observar desde o nascimento seus primeiros reflexos e alguns gestos motores com a necessidade de se conhecer, ser conhecida e descobrir tudo o que o meio lhe pode proporcionar.

RELAÇÃO JOGO E AUTOESTIMA

De acordo com Moysés (2001), pesquisas de W. Brookover, Stanley Coopersmith e William Purkey nos anos 1970 e 1980, entre outras, favoreceram para um consenso sobre os temas de autoconceito e autoestima. Estes estudos abordaram que a autoestima se constrói a partir do autoconceito pelas percepções que o indivíduo tem de si, resultando no valor que ela tem de si mesma.

Quando criança, o jogo é ponte de ligação para realizações futuras. O adulto é referência para a criança, então, através das brincadeiras e seus objetos, ela transcende para um estágio maior, mesmo que ainda imaginário, mas que reflete em sua consciência (LEONTIEV, 2006). Para Vygotsky (2006), aos poucos a criança começa a tomar consciência de seus atos,

se esforçando para agir no mundo que futuramente a possibilitará ajustar as suas ações uma função dominante.

Nessa perspectiva do brincar, a criança se sente capaz e de certa forma isso irá refletir na sua consciência, na sua autoestima. De forma prática, autoestima refere-se “a disposição que temos de vermos como merecedoras de respeito e capazes de enfrentar os desafios básicos da vida” (MOYSÉS, 2001, p. 19).

Confiar na capacidade de realizar algo não necessariamente indica ter autoestima. Na verdade, isso leva a acreditar que a pessoa pode realizar determinada tarefa, seja de natureza mental, física ou cognitiva. Pessoas que tem confiança acreditam que as coisas podem acontecer conforme desejam (GALLAHUE, 2001 apud GALDINO, 2005).

Para Moysés (2001), questões como aparência física, habilidades sociais, desempenho intelectual e habilidades motoras são aspectos considerados como fundamentais pela maior parte dos pesquisadores no que tange ao autoconceito.

Para Vygotsky (2006) o autoconceito advém da forma como são tratadas, as expressões a elas direcionadas, o contato, e por fim, as verbalizações correspondentes, querem sejam boas ou ruins. Depois de surgido como um processo interpessoal, essas informações incorporam a estrutura cognitiva de forma pessoal. O interpessoal se torna intrapessoal pelas relações com o mundo externo, com as pessoas e as relações sociais. A criança tem sua identidade, a qual mesclada com as relações interpessoais constrói um novo sistema pelas suas próprias leis.

Se fôssemos levantar todos os aspectos positivos da relação entre jogo e criança, poderíamos correr o risco de limitar os dois, pois ambos são fenômenos ainda incompreensíveis pela ciência, e que certamente ainda irão demandar muitas conclusões ou meras conjecturas sobre suas possibilidades quando se trata da totalidade de troca, ou seja, as ressignificações no ato da criança quando joga e o que isso pode beneficiar para a compreensão de si e sua autoestima. Portanto, o objetivo deste estudo foi investigar a relação entre jogo e autoestima na criança com deficiência física na visão dos seus pais ou responsáveis.

METODOLOGIA

A pesquisa realizada é qualitativa e de caráter exploratório descritivo-interpretativa. O instrumento utilizado para a coleta de dados um questionário semiestruturado previamente elaborado contendo 21 questões.

Participaram da pesquisa 28 sujeitos, pais ou responsáveis de crianças matriculadas em uma instituição especial de Campinas-SP, a qual é especializada em trabalhar com pessoas com deficiência física. Foi realizado durante uma semana nas dependências da instituição, um projeto voltado para as crianças matriculadas, com jogos de bola, raquete, peteca e corda. Enquanto os pais aguardavam o atendimento do filho, foram feitos esclarecimentos acerca do objetivo do estudo e assinatura do Termo de Consentimento e Livre Esclarecido. Após, aceitado participar do estudo, imediatamente foi realizada com os pais a pesquisa.

As atividades realizadas no projeto, bem como a elaboração do mesmo e os questionários, foram feitos pelos próprios pesquisadores do trabalho em conjunto com alunos colaboradores do curso de Pós-graduação em Educação Especial Inclusiva da Faculdade Adventista de Hortolândia.

Foi analisado o comportamento dessas crianças nos jogos por meio do questionário aplicado que envolvia observações dos pais ou responsáveis sobre os comportamentos dessas crianças em diferentes contextos; do espaço da instituição ao âmbito familiar e social.

O presente estudo foi submetido e aprovado no Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências Médicas (Protocolo 1296/2011) da Universidade Estadual de Campinas/SP.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os pais e responsáveis participantes da pesquisa caracterizaram as crianças da seguinte forma: 15 tem dificuldade motora nos membros inferiores, 1 com dificuldade motora nos membros superiores, e 12 com dificuldade motora em ambos os membros.

Diante deste quadro, quando questionados sobre o nível de dependência das crianças, os pais responderam que 7 são independentes, 11 dependem em alguma atividade, e 10 são muito dependentes. A dependência está relacionada a atividades como: pentear, banho, trocar roupas, higiene pessoal, escovar os dentes e alimentação.

Mesmo que haja limitações entre as crianças, acreditamos que todas elas

brincam de alguma forma. O jogo não é algo definido como um objeto qualquer, ele tem suas manifestações e nem sempre o que pensamos que é um jogo, será, isso depende da atitude psicológica do jogador. Freire (2005) diz que a criança é especialista em brincadeira, o que subentende o porquê delas brincarem independente de ter que aprender. Acrescenta que o jogo é perceptível aos nossos sentidos e, ao observarmos uma criança empurrando um carrinho, logicamente ela está brincando.

Filus (2011) considera que o jogo orientado pelo profissional de Educação Física contribui para aspectos motores, pois o professor, sendo conhecedor de aspectos da biologia humana poderá direcionar atividades mais significativas devido ao comportamento motor atrasado. Sendo jogos motores ou cognitivos, todos eles fazem parte da cultura de jogos da criança e é através desses jogos há o sentimento do prazer, começando assim a desenvolver um conceito sobre suas próprias possibilidades.

Sendo assim, entendemos que a questão da deficiência é algo mais restrito ao profissional do que o próprio indivíduo, visto que, mesmo apresentando limitações motoras, a maioria dos pais entrevistados respondeu que seus filhos praticam algum tipo de jogo.

A instituição pesquisada oferece apoio psicológico, pedagógico, fisioterápico, dentário e médico. Não existe profissional de Educação Física que desenvolva trabalho com jogos efetivamente. A resposta nos remete a entender, que, os profissionais, principalmente os de apoio pedagógico, é

que orientam alguns jogos ou brincadeiras para essas crianças. No entanto, os jogos apresentados e desenvolvidos apresentam caráter pedagógico para manipulação e alfabetização.

Em contrapartida às respostas positivas, oito entrevistados responderam que seus filhos não realizam jogos e um dos respondentes diz não saber. Até entendemos essa resposta, pois a instituição não dispõe de espaço (quadra, parque, playground, brinquedoteca, etc) nem um profissional para realizar atividades físicas ou lúdicas com as crianças.

Perguntamos aos pais se eles percebem se a criança tem iniciativa para jogos em casa, e se jogam, quais são esses jogos. Quase todos os pais responderam que Sim, apenas um citou que não saberia dizer.

De acordo com Leontiev (2006), a criança brinca por que faz parte do seu desenvolvimento. Os pais citaram como brincadeiras: jogos coletivos, individuais, construtivos, prontos, músicas, computadores e brinquedos.

Entre os que jogam, cinco (5) respondentes citaram a preferência das crianças por jogos de computador. Este dado demonstra que os eletrônicos também fazem parte do acervo de atividades dessas crianças com deficiência física, como acontece com a grande maioria das crianças atualmente. Alertamos que tais jogos auxiliam no desenvolvimento, porém não podem se constituir em única opção lúdica, pois auxiliam no sedentarismo e dependendo da temática do jogo podem estimular comportamentos agressivos.

A tabela a seguir demonstra as respostas dos pais sobre sua proatividade para brincar com o filho e de que forma ele isso acontece.

Tabela 1. Estímulo para brincar.

Respostas	n
Pai brinca junto com filho	6
Pai deixa filho brincar sozinho	5
Deixa brincar com os coleguinhas	4
Pai brinca com filho e deixa brincar com outras crianças	7
Matriculou em escola de esporte	1
A criança não tem interesse	1
Interessa por jogos eletrônicos (computador)	3
Outros	1
Total	28

Percebemos através das respostas dos pais que alguns brincam com os filhos (6), outros o pai brinca e também deixa brincar com coleguinhas (7). Por meio de atividades interpessoais e intrapessoais, a criança desenvolve sua moralidade, isto é, pelas atividades que envolvem grupos de pessoas, ela começa a ter um controle sob seu comportamento (VYGOTSKY, 2006). Daí a importância das relações de grupos, a participação da família e dos amigos para o envolvimento da criança na vida social.

Um grupo de pais afirmou que deixa a criança brincar sozinha (5). Sobre essa situação relacionamos os estudos de Antunes (2008) o qual observa que existe o jogo é interpessoal, pois a criança joga sempre com alguém, mesmo que seja fictício. Mas cabe esclarecer, que isso ocorre quando ela entra na fase simbólica em que seu pensamento está mais desenvolvido para tal atividade, e que tal capacidade não deveria substituir o papel social real do jogo.

Na Tabela 2, buscamos analisar a motivação das crianças na visão de seus pais.

Tabela 2. Percepção dos pais sobre motivação dos filhos em jogos

Respostas	n.
Bem animado (a)	21
Pouco animado (a)	02
Não é animado (a)	03
Não sabe	02
Total	28

A grande maioria dos pais entrevistados confirmou a motivação das crianças ao participar de jogos. É importante ressaltar que doze delas estão em idade entre 6 e 12 anos, fase que Chateau (1987) diz ser a fase que a criança enxerga o jogo como uma maneira de superação. Nessa fase a criança quer mostrar que sabe e quanto mais gente adulta assistir, mais envolvente será o jogo; ela toma consciência das operações concretas e realiza um subjugamento do seu potencial. Sendo o jogo fator de grande importância para o aprendizado da criança, torna-se então importantíssimo utilizá-lo como ferramenta para que essas crianças venham a se sentir capacitadas a realização de atividades básicas, mesmo que seja o próprio brincar.

Na Tabela 3 questionamos os pais sobre a percepção deles a respeito da influência dos jogos na autoestima e aceitação da criança.

Tabela 3. Influência dos jogos e das relações sociais como fator de autoestima e aceitação da criança

Respostas	n.
Sim. Por observação do filho	21
Sim. Por outros (pessoas, mídias).	05
Outros	02
Total	28

Diversos estudos vêm corroborando que os jogos são de extrema importância para o desenvolvimento da criança. Os resultados da tabela apontam que vinte e um (21) entrevistados responderam que pela observação do filho nos momentos sociais e de jogos, pode-se perceber melhoria em aspectos como a autoestima. Cinco (5) dos entrevistados não tiveram a mesma percepção, mas entendem que envolver a criança em atividades de grupos e, inclusive os jogos, são procedimentos importantes para a autoaceitação como indivíduos. Sobre as duas respostas “outros” os entrevistados não souberam informar a relação existente entre os jogos e a autoestima do filho.

As atividades que envolvem relações entre pessoas convidam-nos a nos habituarmos a respeitar as regras ali preestabelecidas, seja um jogo, uma conversa, assistir a um filme, etc. Em todas estas situações existe algo que é preciso estabelecer como consenso e mutualmente entre os participantes. O jogo nos leva a escutarmos o conceito de autodomínio em meio às eventualidades que venham a surgir nas diversas relações vivenciadas.

Dessa forma, quando a criança aprende a dominar as regras, ela desenvolve um autocontrole de seus comportamentos subordinando-o para um propósito definido (LEONTIEV, 2006). Tendo a criança a percepção daquilo que ela pode fazer e estabelecer como propósito, esse autoconceito adquirido resulta no valor que ela tem de si mesma, e que certamente favorece para a sua autoestima.

Os dados apresentados na tabela estão de acordo com Vygotsky (2006), quando deixa clara a importância das relações sociais para a aquisição da identidade. A criança que sabe quem é, e aceita sua condição, certamente será uma criança mais propensa a ter uma estima elevada. Na maioria das respostas, sendo por observação ou por informações gerais, as relações sociais e jogos constituem importantes aspectos para que a criança com deficiência física tenha condições psicológicas para sua autoaceitação o que irá refletir em seu cotidiano e na sua qualidade de vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a pesquisa com os pais e responsáveis por crianças com deficiência física que frequentam uma instituição especial, podemos considerar os seguintes aspectos: a) Os jogos realizados pelas crianças na instituição pesquisada são de caráter pedagógico, e esses proporcionam poucos estímulos motores; b) Ao analisarmos a relação existente entre pais, filhos e jogos, no cotidiano da criança com deficiência física, pudemos identificar que, independente de o pai estimular ou não a criança a jogar, ela o faz. O princípio autotélico existente na criança é que motiva a ação, mesmo que ninguém consiga imaginar que ela esteja jogando; c) os jogos deixam as crianças bem mais animadas e tem tido relevante influência para a melhora da autoaceitação e autoestima.

A pesquisa corrobora com os diversos estudos já realizados em que os jogos, principalmente aqueles que exigem movimentos corporais, são fundamentais

para o desenvolvimento da criança. A mente e corpo são indivisíveis, porque tudo é corpo e os trabalhos orientados para a educação integral do ser humano precisam respeitar essa conexão.

Concluimos que, na visão de pais ou responsáveis, os jogos tem papel importante na autoestima da criança e conseqüentemente na aceitação de sua diferença. A instituição onde se deu a pesquisa sobre a relação jogo e autoestima na criança com deficiência física, não orientava jogos que estimulassem de forma mais satisfatória o movimento, a expressão corporal, não tendo em seu quadro um profissional de Educação Física. Acreditamos que a presença deste profissional se faz necessária em qualquer instituição especial, uma vez que os conhecimentos sobre a motricidade humana que estes profissionais dominam trará muitos estímulos e maior desenvolvimento para as crianças.

REFERÊNCIAS

- CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987.
- FILUS, Josiane Fujisawa. Amarrações e arrumações na inclusão escolar do município de Hortolândia/S. 2011. 191 f. *Tese* (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física. Campinas, SP. 2011.
- FREIRE, João Batista. *O jogo: entre o riso e o choro*. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.
- GALDINO, M. L. Pedagogia do Esporte e Competência Motora. In: PAES, R.R; BALBINO, H.F. *Pedago-*

gia do esporte: Contextos e perspectivas. Rio de Janeiro: Guanabara, Koogan, 2005, p. 25-39.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.* 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.* 10. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

LEONTIEV, A. N. Os Princípios Psicológicos da Brincadeira Pré-escolar. In: VIGOTSKII, L.S; LURIA, A.R; LEONTIEV, A. N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.* 10. ed. São Paulo: Ícone, 2006. p. 119-142.

SCAGLIA, A. J. O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: todos semelhantes, todos diferentes. 2003. 178 f. *Tese* (Doutorado) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo. 2003.

MARCELLINO, N. C. *Pedagogia da Animação.* 3. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2001.

MOYSÉS, L. *A auto-estima se constrói passo a passo.* Campinas, SP: Papyrus, 2001.

PAES, R. R.; BALBINO, H. F. Processo de Ensino e Aprendizagem do Basquetebol: Perspectivas Pedagógicas. In: DE ROSE JUNIOR, Dante; TRICOLI, Valmor. (Orgs). *Basquetebol: Uma Visão Integrada entre ciência e prática.* Barueri: Manole, 2005, p. 15-29.

VYGOTSKII, L. S. Aprendizagem e Desenvolvimento Intelectual na Idade Escolar. In: VYGOTSKII, L. S; LURIA, A.R; LEONTIEV, A. N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.* 10. ed. São Paulo: Ícone, 2006, p. 103-117.