

# **ATIVIDADES LÚDICAS E BAIXA VISÃO: O PAPEL DA APRENDIZAGEM MEDIADA NA ESTIMULAÇÃO DE UMA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA VISUAL.**

Renata de Souza Braga, Maria Júlia Canazza Dall'Acqua – Pedagogia - Departamento de Psicologia da Educação - Faculdade de Ciências e Letras - Campus de Araraquara.

Toda a história da humanidade vem perpassada, em seus relatos históricos, por referências a atividades lúdicas, independentemente de período histórico, região geográfica ou desenvolvimento cultural, de forma que, na literatura voltada para essas investigações, a pergunta que se faz não é apenas porque o Homem sempre brincou, mas sim porque o Homem nunca deixou de brincar. A presença da atividade lúdica no cotidiano do indivíduo é, enquanto atividade, atribuída à transmissão cultural propiciando, por meio da imaginação, a capacidade criadora. Pois o que o homem cria, *a priori*, resulta de sua imaginação, à medida que surge a necessidade de adaptar-se à vida. (PINTO, 2004). Assim, a imaginação tem também a função de promover o desenvolvimento global, pelo estabelecimento do contato físico (a relação corpo-a-corpo), pelo aperfeiçoamento dos sentimentos, das emoções, e pela construção de suas representações.

Na literatura há a afirmação de que a criança, ao brincar, constrói e compartilha, de forma conjunta com outras crianças, significados, experiências cotidianas e conhecimentos (valores, regras, costumes comuns), simulando e recriando-os com liberdade. “O brincar é uma atividade em resposta às necessidades que surgem na vida da criança, ao tornar-se membro de determinada sociedade”. (PINTO, 2004, p. 39).

Dessa maneira, não só no desenvolvimento sensório-motor verifica-se a contribuição da atividade lúdica. Ela é significativa também para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois seu desejo de agir como os adultos e participar da realidade que a cerca, faz com que ela possa usar sua imaginação, reproduzindo suas experiências e possibilitando a emancipação de situações concretas.

Enfocando especificamente a realidade de crianças com déficits na capacidade visual, seja a baixa visão (limitação da capacidade de ver) ou a cegueira (incapacidade da função do órgão da visão), seu desenvolvimento será afetado por um ritmo próprio, bem como por uma maneira peculiar de aprender, diferentemente de uma criança com capacidade visual intacta. E dado que o brincar é uma necessidade para o desenvolvimento em geral, mais necessário far-se-á ainda, esse brincar, para o desenvolvimento de uma criança com problemas e atrasos em sua aprendizagem. O papel da atividade lúdica como meio de aprendizagem de uma criança deficiente, tende a promover um espaço de trocas e transformações, possibilitando a mudança do “ser deficiente” para “ser criança” (JURDI, 2001).

Nos primeiros anos de vida a visão tem papel fundamental na interação entre a mãe e o bebê, permitindo a ele ver-se como um indivíduo independente, com necessidades de organizar os estímulos recebidos do meio, assim como tendo participação imprescindível para o equilíbrio do desenvolvimento sensório-motor e da maneira de operar o cognitivo, permitindo construir conhecimentos e descobrir a realidade circundante.

Para uma criança com baixa visão, a falta de estímulo visual acarreta déficits no uso das funções ópticas que, conseqüentemente, afetam também outras áreas do desenvolvimento. Essa criança precisa aprender a utilizar todo seu resíduo visual (grau de visão, que permite discriminar e reconhecer materiais compatíveis com a perda de visão), para desenvolver suas potencialidades, comportamentos, habilidades acadêmicas (ler, escrever, operar matematicamente), e para estabelecer interação tanto com o social como com o ambiente, por meio de recursos didáticos especiais (BAUMELL, 1993/1994), de forma que alcance autonomia, autoconfiança, conheça a sua realidade e tenha um desenvolvimento compatível a uma criança com visão normal.

A criança com baixa visão, se for estimulada a desenvolver seu sistema sensório-motor, desde cedo, terá condições de construir seus processos cognitivos de forma equilibrada, assim como os outros processos do desenvolvimento, adquirindo noções de objeto, espaço e tempo.

Para isso, a atividade lúdica assume o papel da visão no contato da criança deficiente visual com o mundo e consigo mesma, iniciando a construção da personalidade e a compreensão da realidade, conseqüentemente, estimulando seu resíduo visual, ou seja, a visão que, embora não descritível em termos numéricos, mesmo assim consegue ser percebida em termos clínicos e funcionais (DALL'ACQUA, 2002).

No entanto, a forma de brincar de uma criança vidente é diferente de uma criança com baixa visão, pois esta passa maior tempo sozinha ou com adultos, visto que o relacionamento com outras crianças torna-se um desafio, assim como o brincar imaginativo.

“Há autores que consideram que a ausência do brincar resulta em atrasos no desenvolvimento motor, cognitivo e de habilidades sociais, pela relutância que a criança apresenta em explorar o ambiente, pela automanipulação em lugar da manipulação do ambiente, por demonstrar imaturidade no comportamento de brincar e por desenvolver relacionamentos limitados e/ou estereotipados com pessoas e com o ambiente.” (DALL’ACQUA, 2002, p.179)

Esse desafio do contato da criança deficiente visual com a atividade lúdica pode ser superado com o auxílio de um mediador. Segundo Feuerstein, o desenvolvimento do indivíduo é estabelecido por uma relação qualitativa de interação mediada com um outro indivíduo desenvolvido. Como a estrutura cognitiva é um sistema flexível e mutável, a mediação “promove a mobilização dos níveis potenciais do ser humano e impulsiona sua estrutura cognitiva a atingir novos patamares pela via da relação com um outro mediador, que intencionalmente se coloca na interposição entre organismo e o mundo”. (GOMES, 2002, p.83)

A mediação tem o papel de fazer com que o mediado produza sua própria visão de mundo, a partir do conflito entre o conhecimento prévio do mediado e da transmissão do conhecimento do mediador. Em outras palavras, a mediação possibilita a criança pensar nas estratégias para organizar e utilizar as informações, mobilizando o processo de aprendizagem e a transformação na maneira de perceber a realidade.

No caso da atividade lúdica, a aprendizagem mediada possibilitará a interação com a criança de baixa visão, ressaltando que nem toda mediação é uma interação, pois a mediação tem que dar significado ao estímulo confrontado e depende de alguns critérios. Entretanto, a mediação depende da interação, para ser efetiva.

Assim, a aprendizagem mediada tem a possibilidade de promover a interação da criança com baixa visão, em atividade lúdica, contribuindo para a estimulação dos seus sentidos remanescentes como meio para seu desenvolvimento global e sua comunicação com a realidade, além de ser uma forma de integrar crianças deficientes no ensino regular, promovendo a socialização com outras crianças.

Considerando esses aspectos apontados, e levando em conta que na literatura nacional há uma pequena produção acerca do conhecimento sobre a importância da atividade lúdica no desenvolvimento da criança com deficiência, tal como explicitaram Pinto e Góes (2006), o presente estudo foi proposto com o objetivo de contribuir para auxiliar a inserção escolar de uma criança com baixa visão em classe especial de uma escola de ensino fundamental, possibilitando a discussão mais ampla sobre os limites e possibilidades desse auxílio para a inserção escolar de crianças com necessidades educacionais especiais. Para isso, as atividades lúdicas oferecerão condições para a estimulação visual, por meio da intervenção de um mediador.

“Também encontramos análises do cenário de concepções e políticas destinadas a esse segmento de alunos. Nessa direção, Silva (2001) reporta-se ao tratamento do brincar na literatura pedagógica e em documentos oficiais de órgãos públicos. Suas indicações apontam para uma pragmática, que reduz a riqueza do jogo em relação às contribuições para o desenvolvimento, enfatizando a moldagem de comportamentos ou hábitos desejáveis. A brincadeira tende a ser utilizada para o estabelecimento de condutas aceitas socialmente, perdendo toda a sua potencialidade em termos dos outros avanços significativos que proporciona.” (PINTO & GÓES, 2006, p.16)

Em relação ao método, o trabalho foi estabelecido para ser desenvolvido com um aluno de oito anos, cujo nome fictício escolhido foi *Carlinhos*, selecionado como participante por ser deficiente visual, de baixa visão, matriculado em uma escola municipalizada de ensino fundamental, na qual frequenta classe especial, bem como, também, por estar fazendo acompanhamento em uma instituição

de apoio ao deficiente visual, denominada PARA DV, na qual foram estabelecidas para serem realizadas oito sessões individualizadas, semanais e com duração de 01h: 30 min cada uma delas. Para obtenção das informações definiram-se como procedimentos de coleta de dados: 1) visita à escola para a realização de entrevista inicial com a professora da classe especial sobre o desempenho e participação do aluno em sala de aula; 2) elaboração de protocolo de observação e registro, para sumarizar as informações resultantes das oito sessões individuais, com base nos seguintes tópicos: organização e realização das atividades, adaptações do tempo, ensino e aprendizagem, materiais, avaliação, interação (comunicação) e interação com os pais, tendo por referência o trabalho de Gonçalves (2006); 3) proposição de atividades lúdicas, a serem desenvolvidas durante os encontros semanais. 4) entrevista final com a professora para avaliar o trabalho realizado individualmente.

Procedimentos preparatórios: para o início da pesquisa foram realizados levantamentos bibliográficos, com a respectiva leitura dos textos, enfocando as áreas de fundamentos do trabalho: atividades lúdicas, baixa visão, e a intersecção entre ambas. Foram também empreendidas ações visando obter o aceite e concordância da instituição PARA DV para realização do trabalho, bem como a escolha da criança.

Resultados parciais: os resultados iniciais são indicativos de que, apesar da matrícula em classe especial, em razão do quadro de deficiência visual aliada a distúrbio neuro-motor por seqüela de problemas neonatais, ainda assim a formação da professora em deficiência mental tem se mostrado insuficiente para inserção do aluno no conjunto das atividades realizadas pela classe. Além disso, dado que em sala de aula o aluno realiza parte das atividades com equipamento de informática adaptado, a professora menciona limitações em seus conhecimentos, para usá-lo. A grande dificuldade sentida pela professora tem sido quanto à natureza das atividades e a maneira de realizá-las: o aluno necessita de ampliação, material adaptado, alteração no ritmo de apresentação e realização das atividades, bem como instruções individualizadas. Somando-se a isso, a professora menciona um total desconhecimento quanto à metodologia de trabalho nas atividades de matemática para alunos com deficiência visual, razão pela qual essa área não vem sendo trabalhada.

De posse dessas informações iniciais que forneceram uma configuração das condições do aluno na escola, as atividades lúdicas terão por objetivo colaborar e apoiar a inserção escolar de *Carlinhos*, considerando que a estimulação do resíduo visual, por meio de atividades lúdicas pode permitir ao indivíduo conhecer e ter contato com a realidade e com os outros, tendo por referência a aprendizagem mediada, que promove a interação entre esses dois elos. A pessoa com deficiência visual pode desenvolver-se, construir sua personalidade, adquirir conhecimento sobre o mundo, conhecer a si mesma, o outro, alcançando sua autonomia e autoconfiança, em uma sociedade que exclui os que incluem.

## **Referências Bibliográficas**

BAUMEL, R. C. R. A deficiência visual: da caracterização ao atendimento educacional. *Temas sobre Desenvolvimento*, v.3, n. 15-16, p.12-22, 1993-1994.

DALL'ACQUA, M. J. C. *Intervenção no ambiente escolar: estimulação visual de uma criança com visão subnormal ou baixa visão*. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

GOLÇALVES, A. K. S. *Estratégias pedagógicas inclusivas para crianças com paralisia cerebral na educação infantil* 2006. Dissertação (Mestrado em Educação Especial) Programa de Pós-graduação em Educação Especial, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos.

GOMES, C. M. A. *Feuerstein e a construção mediada do conhecimento*. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

JURDI, A. P. S. Atividade Lúdica: uma atividade criativa. *Temas sobre Desenvolvimento*, v. 10, n. 56, p. 46-50, 2001.

PINTO, G. U. *O Brincar na infância* – Um estudo em instituição especial para deficientes mentais. 2004. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba.

PINTO, G. U.; GÓES, M. C. R. Deficiência Mental, Imaginação e Mediação Social: Um estudo sobre o Brincar. *Revista Brasileira de Educação Especial*, Marília, v.1, n. 12, p.11-28, 2006.

**Bolsa:** BAAE (Bolsa de Apoio Acadêmico de Ensino e Extensão)