

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO COTIDIANO DAS AÇÕES EDUCATIVAS: UM OLHAR PEDAGÓGICO INOVADOR PARA CRIANÇAS CEGAS E COM BAIXA ACUIDADE VISUAL ATENDIDAS NA UEES “JOSÉ ÁLVARES DE AZEVEDO”

Rosemary dos Santos Telles
Secretaria de Estado de Educação – Pará
tellesrosy@yahoo.com.br

Resumo

Este artigo descreve reflexões sobre a importância do brincar no cotidiano das crianças com deficiência visual atendidas na Brinquedoteca da UEES “José Álvares de Azevedo”. O trabalho foi desenvolvido através de atividades lúdicas no ano letivo de 2010, com doze alunos, na faixa etária de quatro a doze anos, numa proposta inovadora e diferenciada. Como resultado percebeu-se que o brincar criou espaços para reconstrução do conhecimento, permitindo às crianças equilíbrio e autonomia. Conclui-se que o brincar possibilita uma dimensão evolutiva, onde a criança reorganiza suas experiências, constrói e reconstrói o conhecimento, intervindo positivamente na dinâmica ação-reflexão-ação.

Palavras-chave:

Importância do Brincar; Reconstrução do Conhecimento; Dimensão Evolutiva.

**THE IMPORTANCE OF PLAY IN DAILY ACTIONS EDUCATION: A LOOK AT
INNOVATIVE TEACHING CHILDREN WITH BLIND AND LOW VISUAL ACUITY
ANSWERED IN UEES "JOSÉ ÁLVARES DE AZEVEDO"**

Rosemary dos Santos Telles

Secretaria de Estado de Educação – Pará

tellesrosy@yahoo.com.br

Abstract

This article describes reflections on the importance of play in the daily lives of children with visual impairment assisted in the Toy UEES “José Álvares de Azevedo”. The work was developed through playful activities in the academic year 2010 with twelve students, aged four to twelve years, in a innovative and differentiated proposal. As a result it was realized that the play has created spaces for the reconstruction of knowledge, allowing children balance and autonomy. It is concluded that the play provides an evolutionary dimension, where the child rearranges his experiences, builds and reconstructs knowledge, positively intervening in the dynamic action-reflection-action.

Key words:

Importance of playing; Rebuild of the knowledge; Evolutivy Dimension.

INTRODUÇÃO

Este trabalho é resultado de experiências pedagógicas concretizadas no ano de 2010, envolvendo crianças com deficiência visual, no total de doze, sendo cinco cegas e sete com baixa visão. O grupo de alunos, universo desta pesquisa foram regularmente matriculados na UEES “José Álvares de Azevedo”, no Setor da Brinquedoteca e outros setores de reabilitação e educação, nos turnos do intermediário e tarde.

Considerando a necessidade de mostrar a realidade para os pesquisadores e interessados da área, é que os objetivos educacionais desta proposta emergem para valorização da Brinquedoteca enquanto espaço lúdico-educador, que visa garantir atenção e desenvolvimento integral da criança nas diferentes relações sócio educativas, formas de aprendizagens e culturas, comunicação e exposição de meios eficientes onde o trabalho possa fluir de maneira integrada e integradora com os demais setores afins desta Unidade Educacional Especializada.

Quanto às experiências analisadas neste estudo, as mesmas conduzem para uma abordagem metodológica quantitativa e qualitativa, voltada para observação dos sujeitos pesquisados no próprio Setor – Brinquedoteca, demonstrando em quadros, os resultados numéricos dos atendimentos mensais efetivados em 2010.

Os registros dos atendimentos semanais, das programações culturais e das observações contidas no Diário de Classe e Ficha de Evolução Individual do Aluno, foram os recursos utilizados na coleta de informações, os quais possibilitaram uma maior flexibilidade para organização dos dados necessários a efetivação do estudo.

É importante destacar que a inovação na prática pedagógica só terá efeitos significativos, quando houver mudanças na dinâmica do ensinar dos educadores, através da adequação do Projeto Pedagógico à realidade dos educandos. A busca por novos meios ou caminhos se tornará possível através da criação de condições favoráveis à acessibilidade curricular, para todos. Fator também preponderante para o sucesso escolar encontra-se nas relações com os familiares das crianças, os quais precisam estar mais compromissados e assumir responsabilidades, uma vez que se observou um número significativo de ausências aos atendimentos, dificultando avanços no contexto sócio educativo.

A Brinquedoteca neste cenário educativo deve ser percebida enquanto espaço pedagógico que prima pela ludicidade, contribuindo para interação e socialização da criança no seu meio comunitário, escolar e principalmente familiar, fomentando e estreitando afetividade, possibilitando aos pais ou responsáveis mecanismos de informações de como

seus filhos interagem e se socializam no cotidiano escolar, revelando sentimentos e emoções prazerosas e não prazerosas.

Ao desenvolver um trabalho de parceria com os demais Setores desta Unidade, a Brinquedoteca tem como princípio fundamental resgatar a sensibilidade e estimular a motivação criativa da criança na faixa etária de quatro a doze anos, através do lúdico. Assim, institui a formação de conceitos, organização corporal e espacial às crianças com deficiência visual e ou associadas, com intuito de interagir, integrar e socializar experiências familiares às situações do cotidiano, reforçando suas habilidades, atitudes, independência e autonomia, elevando conseqüentemente sua autoestima.

Este espaço educativo além de ser percebido como pedagógico e socializador, tem a função terapêutica, na medida em que possibilita a tríade: aluno, família e professor, integrando a criança de modo que a mesma consiga fazer, sentir, criar, extravasar e se relacionar de maneira interativa e saudável, utilizando a ludicidade como estratégia pedagógica, além dos recursos adaptados.

De forma que tal assertiva vai somar com o pensamento de (SANTA MARLI, 2008:21) quando afirma que...

... A escola pode ensinar, a psicopedagogia pode cuidar dos problemas de aprendizagens, a psicologia pode resolver problemas emocionais, a família pode educar, mas a brinquedoteca precisa preservar um espaço para a criatividade, para a nutrição da alma deste ser criança, que preserve sua integridade, através do exercício do respeito à sua condição de ser em formação...

Lembra-nos Bertoldo (2000) que “a criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas podendo aprender, nas trocas sociais, com diferentes crianças e adultos, cujas percepções e compreensões da realidade também são diversas”.

Ressalta-se aqui que embora a brincadeira seja uma atividade livre e espontânea, ela não é natural, mas uma criação da cultura e seu aprendizado ocorre por meio das interações e do convívio com os outros, daí advém à importância de prever tempo e espaço para o ato de brincar. O espaço lúdico como meio de inclusão social, com qualidade, das crianças com deficiência visual (Cega e Baixa Visão), através da utilização de brinquedos, jogos adaptados e brincadeiras de faz-de-contas, possibilita que as mesmas expressem seus sonhos, fantasias e desejos.

Assim, afirma Brougère (1990):

“... O brinquedo valoriza hoje o imaginário em detrimento de um realismo estreito. O mundo representado é mais desejável que o mundo real. A brincadeira aparece,

assim, como um meio de sair do mundo real para descobrir outros mundos, para se projetar num universo inexistente”.

Por fim, o grande desafio e propósito do presente estudo através de um olhar pedagógico inovador, passou a ser a principal meta da Brinquedoteca, Setor que integra a Unidade Educacional Especializada “José Álvares de Azevedo”.

INOVAÇÃO: História e Desenvolvimento do Trabalho Pedagógico na Diversidade.

Primeiramente é importante se resgatar o processo histórico de evolução do homem, pois a inovação se faz presente na vida da humanidade desde a época das cavernas até os dias de hoje, e seu avanço tem sido percebido a cada dia, através dos desejos do próprio homem de adquirir novos recursos para satisfazer suas necessidades, tornando a vida mais fácil dentro do cenário competitivo.

A inovação é considerada o mais antigo processo de extensão da criatividade humana, uma vez que suas habilidades inatas passaram a contribuir para o conhecimento de coisas novas, bem como de ajuda da própria espécie humana. Um exemplo clássico dessa afirmativa foi à descoberta do fogo, a qual possibilitou o desenvolvimento do conhecimento humano e sua sobrevivência, tornando-se assim um marco na sua evolução.

Os estudos apontam que a inovação é construída com base nos conhecimentos do passado e no processo contínuo de experiência adquirida na trajetória da humanidade e, que a evolução da humanidade pode ser percebida através do crescimento da arte, ciência e linguagem, sendo que historicamente arte e ciência seguem o mesmo caminho, e às vezes dependendo uma da outra, como se pode observar na figura da linha do tempo abaixo.

Assim, antes da descoberta do fogo, o homem descobriu que simples pedras poderiam ser utilizadas como ferramentas e aliadas a esse conhecimento, poderiam transformar-se em novo conhecimento, surgindo novas percepções e descobertas, onde o ciclo da experimentação, conhecimento e inovação repete-se sucessivamente.

Portanto, inovar é imprescindível para o desenvolvimento de qualquer organização, e se tratando da educação se faz necessário que o espaço escolar prime por novas iniciativas, adotando a gestão do capital intelectual enquanto princípio orientador do ato pedagógico por primar pela valorização da base da inovação que são os seres humanos, tanto individualmente, quanto no nível de equipes, tendo como horizonte o caráter colaborativo.

Nessa mesma linha de pensamento, a integração de todos seus segmentos passa a ser fator fundamental, levando em conta o processo de ação-reflexão-ação que propõe Paulo

Freire quando retrata que “... não é no silêncio que os homens se fazem, mas na palavra, no trabalho, na ação-reflexão”.

Mas, não se pode falar em inovação sem se destacar a importância dos avanços tecnológicos que permeiam o cenário educacional local e mundial. É preciso criar iniciativas inovadoras capazes de garantir a melhoria e qualidade da educação.

Assim, se faz necessário que o educador tenha a perspectiva de investir em recursos tecnológicos para que possa alavancar no cenário competitivo, deixando fluir o seu diferencial. Cabe aqui ressaltar a importância da estrutura organizacional da escola, dentro de uma perspectiva plena, deixando de lado a hierarquização das instituições do século passado e primar pela gestão de pessoas.

Portanto, o educador neste contexto social passa a ter papel fundamental no processo organizacional da instituição, onde sua intervenção deve se voltar ao processo de avaliação das proposições, ideias, visando atingir a sustentabilidade da própria organização, como propõe Vygotski (2001):

[...] o ensino direto dos conceitos sempre se mostra impossível e pedagogicamente estéril. O professor que envereda por esse caminho costuma não conseguir senão uma assimilação vazia de palavras, um verbalismo puro e simples que estimula e imita a existência dos respectivos conceitos na criança, mas, na prática, esconde o vazio (p.247).

E, a escola por fazer parte de um sistema educacional, engloba um conjunto de componentes que se integram e se relacionam, apresentando em seu Projeto Pedagógico metas para serem atingidas a curto, médio e longo prazo. Em se tratando do Sistema Público de Ensino do Estado do Pará, as escolas e unidades que o compõem fazem parte de uma rede sistêmica, cujas diretrizes gerais são encaminhadas pelos gestores das Unidades Regionais aos gestores locais, as quais têm um padrão de organização para que ocorra a fluidez no processo escolar. Entretanto, o que se observa é o descaso de alguns gestores no sentido de não trabalhar numa dinâmica integrada na própria unidade educativa, deixando de discutir as questões locais e propor alternativas significativas para melhoria e qualidade do ensino.

Portanto num nível macropolítico, para que ocorra a melhoria e qualidade do ensino, é preciso investir na formação continuada dos educadores, devendo o gestor assumir como compromisso o cumprimento do Plano de Cargo, Carreira e Salário, investindo em valorização e qualificação profissional, acesso e permanência com sucesso das crianças, jovens e adultos nas escolas, bem como primar pela qualidade social da educação através de políticas públicas voltadas à universalização da educação, entendidas como prática social democrática. E, segundo Paro (2002, p.13),

quando se pensa a política como prática democrática, a pergunta que se apresenta, ao considerar a relação entre política e educação, é sobre as limitações de se tomar a educação escolar, especialmente a básica, apenas como instrumento de luta política, e sobre as potencialidades que se abrem para uma concepção de educação pensada à luz de um conceito amplo de política e, ao mesmo tempo, entendida como prática democrática com atributos intrinsecamente políticos de realização humana.

Pensando a educação num nível mesopolítico, a escola passa a assumir inúmeros compromissos educacionais, levando em conta as implicações decorrentes das diretrizes das políticas públicas, as quais estabelecem novos critérios para a progressão escolar; a introdução de temas transversais nas propostas curriculares e, principalmente, programas de universalização do ingresso e permanência de alunos.

Cavaliere (2002, p.241) com muita propriedade refere-se ao processo de escolarização de um número significativo da população brasileira, lembrando que apesar da escola ter assumido novas funções, “esse processo deu-se em base de um esvaziamento e as responsabilidades da escola expressa, entre outros fatores, pelas instalações precárias de seu ambiente físico, pela redução de sua jornada e pela multiplicação dos turnos, pela desorientação didático-pedagógica e pela baixa qualidade dos professores”.

Assim, não se pode deixar de refletir historicamente como esse processo democrático foi instalado, pois é nítida a preocupação em relação à inclusão de tantos alunos, até então segregados do contexto social.

A proposta de educação inclusiva, entendida como inovação que garanta o direito à educação de todos é desafiadora, pois implica em inúmeras ações para sua efetivação, abrindo novas perspectivas à educação escolar.

Nessa mesma linha de pensamento, mas num nível micropolítico, o foco do presente estudo será voltado para as ações pedagógicas inovadoras desenvolvidas pelo Setor da Brinquedoteca, na Unidade Educacional Especializada “José Álvares de Azevedo” referência no Estado do Pará na área de deficiência visual, a qual defende uma educação com qualidade social, através da implementação de projetos educativos que possam proporcionar a inclusão dos deficientes visuais (Cegos ou com Baixa Visão) e deficiências associadas.

TRABALHO INVESTIGATIVO REALIZADO NO CONTEXTO EDUCACIONAL DA UEEES “JOSÉ ÁLVARES DE AZEVEDO” – Brinquedoteca.

A instituição em que foi realizado este estudo encontra-se localizada à Rua Presidente Pernambuco, 497, bairro Batista Campos no município de Belém, estado do Pará, denominada

UEES “José Álvares de Azevedo”. É regida técnica e administrativamente pela Secretaria de Estado de Educação, enquanto sua mantenedora.

Possui estrutura organizacional vinculada aos Programas de Atendimentos Especializados, com acompanhamento da Coordenação de Educação Especial (COOES).

Atende pessoas com deficiências visual (Cegos e com Baixa Visão) e associada, tendo como meta incluir os deficientes nos Programas de Educação e Reabilitação, na rede regular de ensino e na sociedade. Para concretização de seus objetivos, a UEES oportuniza atendimentos a diversas faixas etárias, desde a estimulação precoce ao atendimento da pessoa idosa.

Em se tratando do estudo feito no Setor da Brinquedoteca, nos turnos do intermediário e tarde a mesma prima por atender crianças de quatro a doze anos que apresentam déficit visual e outras deficiências associadas.

Nos quadros que se seguem apresentam-se os indicadores de números de alunos matriculados no ano de 2010, com a respectiva condição visual, número de dias de atendimentos realizados por mês e faixa etária das crianças que frequentaram o Setor.

Quadro 1		
Alunos Matriculados em 2010 no Setor e Condição Visual		
Nº de Ordem	Condição Visual	Nº de Alunos
01	Cego	05
02	Baixa Visão	07
03	Deficiência Múltipla	17
Total Geral		29

Fonte: Unidade Educacional Especializada “José Álvares de Azevedo”, Setor da Brinquedoteca.

Quadro 2	
Número de Dias de Atendimentos Realizados Mensalmente no Ano Letivo de 2010	
Mês	Número de Dias de Atendimentos
Março	17
Abril	12
Maiο	06
Junho	11
Agosto	17
Setembro	15
Outubro	11
Novembro	12
Dezembro	09
Janeiro	14
Total Geral de Dias de Atendimentos	124

Fonte: Unidade Educacional Especializada “José Álvares de Azevedo” Setor da Brinquedoteca.

Quadro 3	
Número de Alunos Atendidos por Faixa Etária	
Faixa Etária	Número de Alunos
04 Anos	02
05 Anos	03
06 Anos	07
07 Anos	05
08 Anos	07
09 Anos	02
10 Anos	01
11 Anos	-
12 Anos	02
Total Geral	29

Fonte: Unidade Educacional Especializada “José Álvares de Azevedo” Setor da Brinquedoteca.

O espaço físico destinado para atendimento da demanda de alunos regularmente matriculados no Setor encontra-se em obras, sendo utilizada uma sala parcialmente adequada e climatizada, levando sempre em consideração o lúdico enquanto elemento primordial do processo pedagógico.

Apesar dos poucos recursos pedagógicos existentes, a Brinquedoteca conta com brinquedos, jogos adaptados, fantasias, fantoches e outros acessórios que são utilizados durante a realização das atividades, onde o educador deverá atuar inter, multi, transdisciplinar e transculturalmente, preservando a ética e equidade de papéis e atribuições.

Assim, tomando por base a busca de novos paradigmas com intuito de fortalecimento da ação educativa da Brinquedoteca, não podemos perder de vista que...

...“Um novo paradigma surge quando existe a consciência de um grande equívoco e a aspiração por uma realidade mais verdadeira. Baseia-se nas descobertas mais avançadas da ciência e na percepção mais profunda dos significados. Pode emergir de um estresse resultante de uma insatisfação existencial, provoca uma nova estrutura conceitual e, conseqüentemente uma nova escolha de valores. Um novo paradigma é uma nova cosmovisão que, por ser nova e captada por poucos que, por serem mais criativos, são também mais corajosos e capazes de incentivar a busca por novos caminhos que possam levar à transformação...” (Santa Marli, ano 2008, p.20).

Portanto, se faz necessário resgatar o direito da criança a uma educação inclusiva e com qualidade social, em que o processo de construção do pensamento seja respeitado, possibilitando o desenvolvimento das linguagens expressivas através do jogo, brincadeira, desenho e música. E, segundo (CURY, 2002, p. 246) a educação escolar é entendida como “uma dimensão fundante da cidadania, e tal princípio é indispensável para políticas que visam

a participação de todos nos espaços sociais e políticos e, mesmo, para reinserção no mundo profissional”. Ainda segundo esse autor,

A magnitude da educação é assim reconhecida por desenvolver todas as dimensões do ser humano: o *singulus*, o *civis* e o *socius*. O *singulus*, por pertencer ao indivíduo como tal, o *civis*, por envolver a participação nos destinos de sua comunidade, e o *socius*, por significar a igualdade básica entre todos os homens (CURY, 2002, p. 254, grifos do autor).

RESULTADOS E DISCUSSÕES: Importância dos brinquedos, jogos e brincadeiras adaptados para crianças deficientes visuais (Cega e Baixa Visão).

A Brinquedoteca por ser um espaço onde se encontram brinquedos variados e que possibilita à criança o desenvolvimento da sensibilidade, afetividade e criatividade, tem como princípio norteador da ação pedagógica a valorização de atividades lúdicas no processo contínuo de aprendizagens prazerosas.

Com esta perspectiva de aprendizagem, a Brinquedoteca ajuda na formação de conceitos para construção da personalidade e compreensão da realidade na qual a criança encontra-se inserida, sem perder de vista o suporte dado à família como partícipe na relação com seus filhos.

Partindo do princípio que este espaço atende uma demanda que requer recursos pedagógicos adaptados, procurou-se integrar suas ações numa perspectiva inovadora, com objetivo de alcançar o sucesso na aprendizagem. Mas, não se pode deixar de mencionar que pela especificidade do diagnóstico clínico que cada criança atendida possui, muitos são os desafios para os educadores que desenvolvem atividades profissionais na UEES “José Álvares de Azevedo”.

Na prática as dificuldades encontradas são visíveis acerca das deficiências das crianças, onde o visual muitas das vezes passa a ser condição secundária.

Assim, é preciso que se estabeleçam diretrizes orientadoras para implementação de práticas pedagógicas eficazes, as quais possam contribuir no âmbito escolar, pois hoje o tempo destinado às crianças está carregado de deveres e afazeres, sobrando pouquíssimo espaço para as atividades lúdico-recreativas diminuindo, portanto as possibilidades da própria criança descobrir uma maneira de ser, construir sua afetividade e fazer suas próprias descobertas por meio do brincar.

Durante as vivências neste espaço lúdico-educador, observou-se que as crianças ainda precisam de orientações pedagógicas, muitas vezes sendo necessário resgatar a importância

do brincar livre, espontâneo, com definição de regras, sem manipular de maneira vigiada e guiada, sem que a sua finalidade fosse a cobranças de resultados ao final das atividades.

Dessa forma, passou-se a desenvolver ações pedagógicas voltadas aos interesses e possibilidades de cada criança atendida (Cega ou Baixa Visão), mas sem perder o foco do brincar livre, onde se resgatou a importância do desenvolvimento da sua criatividade e espontaneidade, e o brincar passou a ser o elemento essencial para o desenvolvimento integral da criança deficiente visual – criatividade, aprendizagem, socialização e integração.

As atividades e utilização dos jogos e brinquedos ocorrem de maneira planejada, levando em consideração a estimulação do tato, olfato e audição, como elementos fundamentais e facilitadores do desenvolvimento da criança com deficiência visual.

Segundo Tizuko Kishimoto (2009) para que se tenha melhor compreensão dos termos usados como brinquedo, jogo e brincadeira, são necessários descrever algumas pontuações consideradas importantes para fins deste estudo.

a) Brinquedo: definição e importância educativa

Visto como objeto tem por finalidade dar suporte às brincadeiras, estimulando a representação, expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Além de ser percebido como objeto, proporciona a reprodução da totalidade social, criando novas relações entre as situações no pensamento e situações reais.

O brinquedo estabelece uma relação íntima com a criança, e seu uso é indeterminado, uma vez que não há regras para sua utilização. Atualmente, representa o mundo técnico e científico e o modo de vida, podendo incorporar um imaginário preexistente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, ficção científica, mundo encantado dos contos de fada, entre outros.

No âmbito educativo estimula a criança para deixar fluir o imaginário infantil, através de seus desejos, sonhos e fantasias.

Em se tratando de atendimento educacional especializado às crianças cegas e com baixa acuidade visual, na faixa etária de quatro a doze anos, a utilização do brinquedo é de fundamental importância para aproximação da mesma ao mundo real, oportunizando a exploração do referido recurso pedagógico de maneira concreta, tendo a percepção tátil enquanto principal meio de interação na ação educativa, bem como estimulando a criança para reconhecimento das formas e funções de cada brinquedo, proporcionando assim relação entre o imaginário e o mundo real da própria criança.

b) Jogo e sua importância para educação

A definição do que venha a ser jogo é muito complexa, devido à variedade de fenômenos considerados como jogo, onde a dificuldade aumenta cada vez mais quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não jogo, como por exemplo, um observador externo avalia que a ação de uma criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena é a forma de preparo para a arte da caça necessária a subsistência da tribo. Logo, uma mesma conduta pode ser caracterizada como jogo ou não jogo em diferentes culturas.

Todos os jogos possuem especificidades que as aproximam ou distanciam. A complexidade aumenta cada vez mais quando a questão é voltada para os materiais lúdicos, que às vezes são identificados como jogo, ora como brinquedos.

A autora ainda afirma que, pesquisadores do Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet, da Université Paris-Nord, como Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983,1989) apresentam três níveis de diferenciações para compreensão do termo jogo, onde pode ser entendido como:

01. Resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social;
02. Sistema de regras,
03. Objeto.

Na primeira diferenciação, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. As línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão, exigindo respeito a certas regras de construção que nada têm a ver com a ordem do mundo, ou seja, a designação não tem por objetivo compreender a realidade, mas manipulá-la simbolicamente pelos desejos da vida cotidiana.

Assim, o jogo enquanto contexto social assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribuir, isto é, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.

Em séculos passados, o jogo era visto como algo sem utilidade, como coisa não séria. Enquanto na época do Romantismo passa a ser percebido como sério e destinado a educar a criança.

Pode-se então concluir, que cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, o qual se expressa por meio da linguagem.

Já na segunda definição, o jogo passa a ser entendido como um sistema de regras, que permite identificar em qualquer jogo, uma sequenciação de acordo com a modalidade. Aqui as

regras do jogo é que distinguem as suas especificidades, onde as estruturas sequenciais possibilitam sua diferenciação, como por exemplo, o jogo de xadrez que apresenta regras explícitas diferentes do jogo de damas, loto ou trilha.

Por fim, a terceira identificação refere-se ao jogo enquanto objeto. Para melhor entendimento, exemplificamos o Xadrez, o qual se materializa no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, plástico, pedra, madeira ou metais; o Pião confeccionado de madeira, casca de frutas ou plástico representa o objeto usado na brincadeira de rodar pião.

c) Brincadeira: contribuindo para uma infância saudável.

Atualmente, a imagem de infância é enriquecida com a ajuda da psicologia e pedagogia, que reconhecem o papel de brincadeira no desenvolvimento e construção do conhecimento infantil.

A brincadeira nada mais é do que a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, através da exploração lúdica, isto é, o lúdico em ação.

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ADAPTADOS NA BRINQUEDOTECA DA UEES “JOSÉ ÁLVARES DE AZEVEDO” – Proposta pedagógica lúdica e inclusiva.

Considerando ser a Brinquedoteca um espaço organizado para propiciar à criança o “brincar” através do acesso a variados brinquedos e jogos, numa proposta lúdico construtivista, oportunizando a exploração, o sentimento e o experimento, é que deve ter como objetivo fundamental a estimulação e formação de conceitos, organização corporal e espacial, primando pela integração, vivências e experiências da criança no cotidiano familiar, contribuindo assim para sua inclusão e desenvolvimento global.

A utilização de Jogos Adaptados oportuniza a implementação de uma prática inovadora, prazerosa e inclusiva, e sua função é de melhorar a atenção, concentração, linguagem oral, compreensão, segmento de regras, percepção corporal, bem como de intensificar a interação professor-aluno e aluno-aluno, dando sentido lúdico ao ato pedagógico.

Para fins desse estudo foram selecionados o Jogo de Memória Tátil, Alfabeto Braille, Jogo de Damas, Xadrez, Dominó de Figuras Geométricas e Dominó de Figura Fundo, os quais passaram a ser trabalhados pela professora da Brinquedoteca.

Ressalta-se que, os jogos utilizados durante os atendimentos semanais produziram resultados significativos no aprendizado e integração das crianças, uma vez que possibilitou o alcance de seus objetivos, através da socialização, aceitação de trabalhar com regras e limites, estimulação da memória e percepção tátil, controle da ansiedade, atenção e concentração, identificação e aprendizado do alfabeto em Braille, controle diante dos ganhos e perdas, desenvolvimento do raciocínio lógico, criatividade, confiança e autoestima.

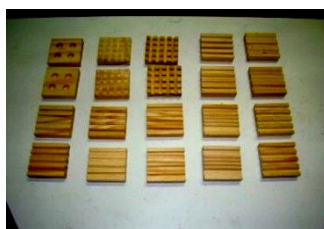
A partir da seleção acima mencionada, destacam-se os jogos com seus objetivos, aplicação e faixa etária para melhor compreensão deste estudo.

JOGO DE MEMÓRIA TÁTIL (Para crianças Cegas)

Objetivos: trabalha a coordenação motora fina uni e bimanual, atenção e concentração; estabelece conceito matemático e pareamento; aceitação de regras e limites; socialização no jogo (ganhar e perder); estimula a memória e trabalha a ansiedade.

Aplicação: Na área clínica e escolar.

Faixa Etária: Este jogo pode ser aplicado em diferentes faixas etárias, modificando-se apenas o nível de dificuldades, levando em conta o grau de deficiência visual.



ALFABETO BRAILLE (Para crianças Cegas)

Objetivos: trabalha e identifica o aprendizado do Alfabeto para crianças com deficiência visual; possibilita a relação entre letra e formação de palavras; trabalha a percepção, memória tátil, a socialização e concentração.

Aplicação: Na área clínica e escolar.

Faixa Etária: Este jogo, usado como recurso pedagógico pode ser aplicado para o alfabetizando em Braille, de acordo com o nível de suas dificuldades.



JOGO DE DAMAS ADAPTADO (Para crianças Cegas e Baixa Visão)

Objetivos: estimula memorização do conteúdo matemático de cálculo de área e perímetro do quadrado; possibilita desenvolvimento da atenção e concentração; trabalha ansiedade e respeito a regras e limites; estimula o controle diante dos ganhos e perdas; propicia o exercício das habilidades de antecipação e estratégia durante a execução do jogo.

Aplicação: Na área clínica e escolar.

Faixa Etária: Este jogo deve ser usado a partir dos seis anos.



JOGO DE XADREZ (Para crianças Cegas e Baixa Visão)

Objetivos: estimula memorização do conteúdo matemático de cálculo de área e perímetro do quadrado; desenvolvimento da atenção e concentração; trabalha ansiedade e respeito a regras e limites; estimula o controle diante dos ganhos e perdas; propicia o exercício das habilidades de antecipação e estratégia durante a execução do jogo; desenvolve e estimula o raciocínio, permitindo descobertas estratégicas.

Aplicação: Na área clínica, recreativa e escolar.

Faixa Etária: Este jogo deve ser usado a partir dos seis anos.

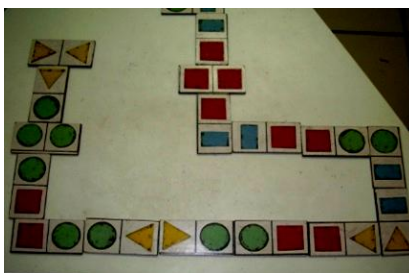


DOMINÓ ADAPTADO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS (Para crianças Cegas e Baixa Visão)

Objetivos: estimula o desenvolvimento do raciocínio matemático, cálculo mental e fixação de conteúdos específicos através de atividades de construção com os números; trabalha a coordenação motora fina uni e bimanual; trabalha atenção e concentração; conceito matemático e pareamento das formas geométricas; aceitação de regras e limites; socialização no jogo (ganhar e perder); estimula a memória; trabalha a ansiedade.

Aplicação: Na área clínica e escolar.

Faixa Etária: Este jogo pode ser aplicado em diferentes faixas etárias, modificando-se apenas o nível de dificuldades, levando em conta o grau de deficiência visual.



DOMINÓ DE FIGURA FUNDO (Crianças com Baixa Visão)

Objetivos: estimula o desenvolvimento do raciocínio mental e fixação de conteúdos específicos através de atividade de reconhecimento dos objetos; estimula o processo de análise e síntese visual; trabalha a coordenação motora fina; desenvolve conceito, identificação, pareamento dos objetos e raciocínio lógico; estimula o pensamento independente, criatividade e capacidade de resolver problemas; aumenta a motivação para aprendizagem, desenvolve a autoconfiança, concentração e socialização.

Aplicação: Na área clínica e escolar.

Faixa Etária: Este jogo pode ser aplicado em diferentes faixas etárias, modificando-se apenas o nível de dificuldades, levando em conta o grau de resíduo visual da criança.



CONSIDERAÇÕES FINAIS: INOVAÇÕES, AVANÇOS E DESAFIOS.

Considerando que se trata de um estudo voltado para a importância do brincar no cotidiano das crianças com deficiência visual (Cegas e Baixa Visão) atendidas na Brinquedoteca da UEES “José Álvares de Azevedo” dentro de uma perspectiva de inclusão escolar, todos os encaminhamentos delineados na elaboração do presente artigo, reportam-se à implementação de práticas inovadoras e consistentes que possam contribuir satisfatoriamente para uma aprendizagem prazerosa da criança, através da efetivação de atividades lúdico-pedagógicas.

Partindo de tal premissa, no sentido de encontrar novas estratégias pedagógicas que possam contribuir significativamente no repensar dos educadores, em especial dos professores que atendem crianças com necessidades educacionais especiais, se faz necessário e urgente o resgate de políticas públicas na rede estadual de ensino do estado do Pará, o qual tem deixado muito a desejar, faltando inclusive com o compromisso de cumprir o que está estabelecido na carta constitucional brasileira, quando deixa de oferecer um ensino com qualidade.

Estudos apontam que a garantia da aprendizagem dos alunos está vinculada ao compromisso com o direito de aprender, através da implementação de políticas públicas educacionais que valorizem a formação continuada dos professores, através da adoção de práticas pedagógicas inovadoras que permitam aos mesmos de tornarem-se intelectuais críticos, capazes de estimular o ato pedagógico numa flexibilidade comunicativa.

Entretanto, não se trata somente de proporcionar os meios (formação continuada) se não houver por parte dos professores, a busca por novos caminhos que possam levar à transformação, potencializando assim a aprendizagem dos alunos, através do estímulo permanente e da criação de condições favoráveis a acessibilidade curricular, para todos. Fator este preponderante para o sucesso escolar.

Destaca-se aqui, a importância das relações com os familiares das crianças, enquanto complemento fundamental do ato pedagógico, onde o processo do ensinar a brincar com regras e limites contribuiu satisfatoriamente no cotidiano das ações educativas.

Percebendo a necessidade de renovação na prática educativa, utilizaram-se Jogos Adaptados enquanto proposta lúdico construtivista, oportunizando à criança espaço de construção e reconstrução de sentimentos, ideias, formação de conceitos, organização corporal e espacial, valorizando suas vivências e experiências no cotidiano familiar, contribuindo conseqüentemente para o seu desenvolvimento global.

A Brinquedoteca sendo este espaço lúdico-educador, precisa ainda focar nas áreas que merecem maior atenção, uma vez que o atendimento educacional especializado a que se destina prima pelo desenvolvimento psicomotor das crianças.

Embora tenham ocorrido avanços significativos, ainda constata-se muitas barreiras no que tange a falta de aprendizagem com sucesso, algumas relacionadas à própria deficiência da criança, onde o campo visual passa a ser fator secundário nesse contexto. O que se vislumbra é a valorização da escola, do saber, do professor, do conhecimento científico socialmente existente, ou seja, uma escola mediadora e que estabeleça de fato a inclusão social de todos.

Por fim, registram-se aqui alguns questionamentos, os quais poderão ser transformados em grandes desafios para todos os que atuam com atendimento educacional especializado e que a aprendizagem possa fluir com qualidade social, dentro de uma perspectiva holística de educação, entre eles destaca-se: os atendimentos realizados na Unidade Educacional Especializada “José Álvares de Azevedo”, destinam-se à melhoria da aprendizagem dos alunos? Os recursos pedagógicos utilizados como suporte de apoio da aprendizagem, estão sendo bem aceitos pelos alunos? Os alunos são estimulados a compartilhar seus conhecimentos e experiências? Os professores reconhecem a importância de tratar a todos os alunos com equidade? Que intervenções pedagógicas precisam ser enfatizadas para que ocorra sucesso na aprendizagem dos alunos? Como os educadores, em especial os professores devem intervir para alcançar seus objetivos pedagógicos? Como os atendimentos estão sendo trabalhados? E o planejamento pedagógico do professor conta com assessoramento e acompanhamento sistêmico pela Coordenação? E como provocar a família no sentido de tornar sua participação eficiente?

Acredita-se na possibilidade e necessidade da inclusão de todos no contexto escolar. Mas, para que se torne possível precisam-se abonar os núcleos de clausura ou até mesmo a exclusão da inclusão, quebrando todas as barreiras. Não é tarefa fácil, mas possível. Precisa-se ter conhecimento e vontade de mudar os paradigmas culturalmente estabelecidos na sociedade, onde a escola passe a oferecer respostas educativas com qualidade, favorecendo ao aluno o seu desenvolvimento pleno enquanto cidadão.

REFERÊNCIAS

- ARBIX, Glauco. NEGRI, João Alberto de. Texto: A inovação no centro da agenda do desenvolvimento. Capítulo 19. P. 325-344.
- BERTOLDO, Janice Vidal. **Jogar e Brincar:** representando a criança constrói o seu próprio conhecimento. Revista do professor, Porto Alegre, n. 61, p. 10-13, jan/mar. 2000.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil:** texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1998. - 32. Ed. – Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2010.
- BROUGÈRE, G. **Da brincadeira ao brinquedo na educação pré-escolar.** II Congresso Brasileiro do Brinquedo na Educação de 0 a 6 anos. São Paulo, 9 a 12 de junho, 1990.
- CARVALHO, Rosita Edler. **Escola inclusiva:** a reorganização do trabalho pedagógico. Porto Alegre: Mediação, 2008. 152p.
- CAVALIERE, A.M.V. **Educação Integral:** uma nova identidade para a escola brasileira. In: Educação e Sociedade. Campinas, v.23, n.81.
- CURY, C. R. J. **Direito à educação:** direito à igualdade, direito à diferença. In: Cadernos de Pesquisa, n.116, p. 245-262, julho/2002.
- CIRANDA DA INCLUSÃO. A Revista do educador. **Deficiência Visual:** uma nova percepção de mundo. Março 2010. Ano 1 n.04, Ciranda Cultural.
- GIL, Antonio Carlos Rego. Texto: O Brasil como um dos três centros mundiais de TIC. P. 206-212.
- GUPTA, Praveen. Texto: Inovação Empresarial no século XXI. Capítulo Um. p.31-59.
- HUKAI, Roberto Y. Texto: Brasil, centro de uma nova geografia energética mundial. p.213-229.
- JESUS, Denise Meyrelles de. Baptista, Cláudio Roberto. Victor, Sonia Lopes. **Pesquisa e educação especial:** mapeando produções. Vitória: Editora, 2005, 420p.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 12ª ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação:** criar, fazer, jogar. 6ª ed. São Paulo, Cortez, 2005.
- PARO, V.H. **Implicações do caráter político da educação para a administração da escola pública.** Educação e Pesquisa, São Paulo, v.28, n.2, p. 11-23, jul/dez. 2002.
- PIRES DOS SANTOS (Org). Santa Marli. **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. 12ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

REZENDE, Sergio Machado. Texto: O Plano de Ação em Ciência, Tecnologia e Inovação e a promoção da inovação nas empresas. P. 442-448.

UEES, José Álvares de Azevedo. **Setor da Brinquedoteca**, Registros do Diário de Classe, 2010.

VYGOTSKI, L.S. **Obras Escogidas**. Volumes I, II, III, IV e V. Madri: Visor, 1993.