

UNIVERSIDADE SANTA CECÍLIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
PÓS-GRADUAÇÃO EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA

CAROLINA DOS SANTOS SOTERO

LÚDICO NA DEFICIÊNCIA VISUAL

Santos- SP
Setembro/2013

UNIVERSIDADE SANTA CECÍLIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
EDUCAÇÃO ESPECIAL INCLUSIVA

CAROLINA DOS SANTOS SOTERO

LÚDICO NA DEFICIÊNCIA VISUAL

**Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência parcial para a
obtenção do título de Especialista em
Educação Especial e Inclusiva da
Universidade Santa Cecília, sob orientação
da Professora Mestra Franciele Otto.**

Santos - SP

Setembro/2013

CAROLINA DOS SANTOS SOTERO

O LÚDICO NA DEFICIÊNCIA VISUAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para a obtenção do título de Especialista em Educação Especial Inclusiva da Universidade Santa Cecília.

Data da Aprovação ____/____/____

Profa. Esp. Osmarina Block

(Orientadora)

Prof. Esp. André Luís Pontiolli

Profa.Esp. Ana Carolina Mohr de Godoi

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por estarem sempre me apoiando em todos os momentos, principalmente nos difíceis.

A Professora Franciele, pela paciência e dedicação, nas orientações, ajudando nos momentos mais relevantes para que o projeto fosse construído,

Ao Lar das Moças Cegas, a diretora Dona Maria Natália Danelon Kaneko, por ter dado a oportunidade de aplicar o projeto nesse recinto.

Aos meus colegas de curso, que de qualquer forma ajudou, sendo com palavras ou gestos.

RESUMO

Muitas são as mudanças que vêm ocorrendo na educação no Brasil, dando ao ensino no país mais qualidade e o tornando inclusivo. O objetivo desta pesquisa é descobrir formas de a criança deficiente visual aprender através do lúdico, tendo como ferramenta auxiliadora jogos e brincadeiras adaptadas que fortalecem o desenvolvimento das habilidades psicomotoras da criança. O presente projeto interdisciplinar partiu do seguinte questionamento: “Como o aluno com Deficiente Visual aprende tendo o lúdico como uma ferramenta de aprendizagem? A Aplicação do Projeto ocorreu na turma 3º ano da Instituição Lar das Moças Cegas, situada no município de Santos, SP. Os conteúdos e objetivos trabalhados foram concretizados nas seguintes atividades: Levantamento sobre o conhecimento prévio do brincar; explorando a imaginação com a caixa mágica (Contação de História); construção do chocalho de lata (com arroz, feijão e milho); brincadeira de batata quente; dança da cadeira com orientação da estagiaria e jogo da velha adaptado.

PALAVRAS-CHAVE: Deficiência visual; Lúdico; Jogos; Brincadeiras.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
1 DESENVOLVIMENTO.....	7
1.1 Identificação.....	7
1.2 Tema	7
1.3 Problemática.....	7
1.4 Fundamentação teórica	7
1.5 Objetivos de aprendizagem.....	9
1.6 Conteúdos	10
1.7 Atividades desenvolvidas.....	10
1.8 Cronograma.....	11
1.9 Descrição do desenvolvimento do projeto.....	11
CONSIDERAÇÕES FINAIS	12
REFERÊNCIAS	13

INTRODUÇÃO

A educação ao longo dos anos passou por muitas fases do ensino e hoje o seu desenvolvimento está dando novas oportunidades para que haja uma educação de qualidade para todos. Durante esses processos de transformações o indivíduo obteve experiências para construir uma sociedade que fala e põe em prática tudo o que absorveu ao longo de todo processo de aprendizagem. Na sociedade atual tem sido cada vez mais recorrente o tema deficiência. Muitos são os problemas enfrentados por pessoas que possuem alguma deficiência. Dentre as várias deficiências conhecidas, apresenta-se a deficiência visual (SILVA, 2006).

O ser humano consegue aprender com muita facilidade. São muitas as possibilidades de aprender através do lúdico, pois quanto mais o indivíduo aprende mais apto a aprender ele se torna, buscando sempre ir além de sua capacidade intelectual (BRANDÃO, 2004).

A ludicidade faz parte da vida de todos através das pequenas coisas do dia a dia e que muitas vezes não são perceptíveis aos olhos humanos. Brincar, jogar e trabalhar são atividades que quando realizadas no cotidiano se tornam um ato lúdico de satisfação para o indivíduo. O lúdico passa por todo o desenvolvimento da criança, adolescente e até mesmo do adulto, transformando as suas ações, para chegar à perfeição (BRANDÃO, 2004).

Através dos jogos e brincadeiras na prática pedagógica são desenvolvidas diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e capacidades do aluno que são indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como: atenção, afetividade, concentração, habilidades psicomotoras e estímulo à socialização. As crianças que se envolvem com os jogos e brincadeiras sentem a necessidade de partilhar com o outro as experiências vivenciadas (ALMEIDA, 1997).

1 DESENVOLVIMENTO

1.1 Identificação

Este projeto interdisciplinar teve sua aplicação na Instituição Lar das Moças Cegas, situada no município de Santos, SP. A turma participante foi alunos do 3º ano de 2013.

1.2 Tema

O projeto foi construído e aplicado utilizando como base o tema Lúdico e Deficiência Visual.

1.3 Problematização

Como o aluno com Deficiente Visual aprende tendo o lúdico como uma ferramenta de aprendizagem?

1.4 Fundamentação teórica

A deficiência é o termo utilizado para definir a disfunção ou a ausência de normalidade, ou seja, uma estrutura ou função psicológica, fisiológica ou anatômica, nas quais se refere, portanto, à biologia do ser humano (ROSA, et al. 1993).

O termo “pessoa deficiente” foi definido em dezembro de 1975 pela Declaração dos Direitos das Pessoas Deficientes, na Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas (ONU), que diz tratar-se de qualquer pessoa que em decorrência de uma deficiência, congênita ou não, em suas capacidades físicas ou mentais, estivesse impossibilitada de cumprir sem ajuda total ou parcial, as exigências de uma vida individual e social normal (GONZÁLEZ, 2007).

A expressão “pessoa portadora de deficiência” é renunciada devido à concordância em nível internacional, visto que as deficiências não se portam, ou seja, está com a pessoa ou na pessoa, o que tem sido motivo para que se use, mais

recentemente, conforme se fez ao decorrer dos anos, a forma "pessoa com deficiência". Esta é a denominação internacionalmente mais frequente, conforme demonstra SASSAKI (1999).

Diante da causa ou circunstância da deficiência visual é importante enfatizar que a prevalência da cegueira pode ocorrer por meio de uma decorrência, por infecções e principalmente pela falta de tecnologia apropriada (WILSON e ONUKI, 2009).

A deficiência visual pode ser concebida de duas maneiras, congênita ou adquirida (WILSON E ONUKI, 2009).

A deficiência visual congênita, segundo Campos, é obtida antes do nascimento ou posterior no primeiro mês de vida, tais como a amaurose congênita de Leber, que é uma denominação atribuída a um grupo de distrofias da retina, com características hereditárias, malformações oculares como, glaucoma congênito, que é a designação que envolve a perda de células ganglionares da retina, catarata 23congênita sendo uma patologia dos olhos que, consiste na opacidade parcial ou total do cristalino ou de sua cápsula (WILSON E ONUKI, 2009).

Segundo Wilson e Onuki (2009), a deficiência visual adquirida pode ocorrer através de acidentes, medicações para tratar alguma moléstia ou no decorrer de uma anormalidade genética, que se não tratada pode desenvolver doenças tais como: traumas oculares, catarata, degeneração senil de mácula, glaucoma, alterações relacionadas à hipertensão arterial ou diabetes.

Para a criança cega alcançar um aprendizado completo e significativo, é importante utilizar seus próprios sentidos remanescentes, como tato, paladar, olfato e audição, pois são importantíssimos canais de entrada de informações que serão levantadas no cérebro (SÁ, CAMPOS, SILVA, 2007).

A experiência tátil não se limita ao uso das mãos. O olfato e o paladar funcionam conjuntamente e são coadjuvantes indispensáveis. O sistema apático é o tato ativo, constituído por componentes cutâneos e sinestésicos, através dos quais impressões, sensações e vibrações detectadas pelo indivíduo são interpretadas pelo cérebro e constituem fontes valiosas de informação. As retas, as curvas, o volume, a rugosidade, a textura, a densidade, as oscilações térmicas e dolorosas, entre outras, são propriedades que geram sensações táteis e imagens mentais importantes para a comunicação, a estética, a formação de conceitos e de representações mentais (SÁ, CAMPOS, SILVA, 2007, P.16).

Os jogos e as brincadeiras podem ajudar a reconhecer as potencialidades de cada um, a desenvolver o raciocínio, a usar pensamentos e que emitam emoções para que a

criança entre em contato com seu próprio corpo e com suas 26 possibilidades de movimentação, desenvolvendo assim sua consciência corporal e seu autoconhecimento (GIL, 2000).

As atividades lúdicas, sendo jogos e brincadeiras, auxiliam no reconhecimento de potencialidades de cada criança, desenvolvem raciocínio, utilizando gestos para demonstrar ideias, pensamentos e emoções que permitem que a criança entre em contato com o próprio corpo e com suas possibilidades de movimentação, progredindo assim o seu conhecimento (GIL, 2000)

Nas brincadeiras de faz de conta o papel do professor como mediador é fundamental para o desenvolvimento das capacidades imaginativas e criativas da criança. Quando a criança começa a desenvolver sua imaginação, o professor deve observar a narrativa da brincadeira, procurando interferir o mínimo possível, garantindo a segurança e o direito para todas as crianças manifestarem suas capacidades criativas, sem se inibir na presença do professor (KAFROUNI&GRACIANO, 2001).

O jogo é uma forma de trabalho assim como o processo da escrita é para a criança. Ela amplia suas relações sociais entre os alunos e professores contribuindo para o desenvolvimento do aluno. Esse ato estimula a construção de suas habilidades criativas, entre elas capacidade de organização das regras e da construção da sua personalidade (TEIXEIRA, 1995)

Segundo Araújo (1992) o jogo é fundamental na vida da criança, pois quando brinca ela explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, por meio de esforço físico e mental, tendo início ao processo de sentimento relacionado à liberdade e satisfação pelo o que foi realizado. ” O jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades” (LOPES, 2001, Pág. 35).

Portanto, o lúdico na deficiência visual é uma das grandes transformações que as crianças passam durante todas as fases do seu desenvolvimento, tem como garantia a permanência do lúdico por todas as etapas da vida.

1.5 Objetivos de aprendizagem

- Utilizar a realidade que cerca a criança deficiente visual através do lúdico.
- Investigar como conscientizar a respeito da deficiência visual.

- Identificar as diferentes formas de brincar e respeitar regras.
- Produzir e manter atitudes de socialização, comunicação e interação.
- Despertar sentimentos de felicidades.
- Distinguir no espaço recreativo prazer de brincar.
- Identificar na escola um ambiente legal e diferente.
- Valorizar o jogo, a brincadeira e o brinquedo como algo inovador para o aproveitamento em atividades de animação e integração.
- Promover a construção do processo de aprendizagem.

1.6 Conteúdos

Os conteúdos mencionados nos objetivos de ensino/aprendizagem, que encaminham o desenvolvimento das atividades, foram:

- Conceitos sobre o brincar
- Porque brincar?
- Jogos adaptados
- Contação de história: utilização de fantoches
- Boliche matemático: contagem de garrafas derrubadas
- Confeccionar massinha
- Confecções de materiais recicláveis

1.7 Atividades desenvolvidas

As atividades que foram desenvolvidas com os educandos, com o propósito de apreciar os conteúdos propostos e cumprir com os objetivos de ensino/aprendizagem, foram:

- Levantamento sobre o conhecimento prévio do brincar.
- Explorando a imaginação com a caixa mágica (Contação de História)
- Construção do chocalho de lata (com arroz, feijão e milho)
- Brincadeira de batata quente
- Dança da cadeira com orientação da estagiaria
- Jogo da velha adaptado

1.8 Cronograma

O desenvolvimento das atividades se iniciará de acordo com o cronograma a seguir:

- 18 de novembro de 2013: Levantamento sobre o brincar
- 19 de novembro de 2013: Contação de história
- 20 de novembro de 2013: Construção do chocalho
- 21 de novembro de 2013: Brincadeira de batata quente
- 22 de novembro de 2013: Dança da cadeira
- 25 de novembro de 2013: Jogo da velha adaptado

1.9 Descrição do desenvolvimento do projeto

Todos os objetivos foram alcançados como se esperado. Os educandos demonstram interesse nas atividades propostas, houve interação entre ambos os alunos e estagiaria.

Na utilização da caixa mágica todos os alunos gostaram toda vez que retiravam um objeto da caixa, tinham que encaixar na história. No final a história ficou engraçada e todos se divertiram.

Ao realizarmos a construção dos chocalhos com arroz feijão e milho, teve um grande significado, pois os alunos puderam identificar os diferentes sons, além ter a oportunidade de sentir as formas dos materiais utilizados.

A dança da cadeira foi bastante divertida e interativa, pois todos conseguiram realizar a atividade, mesmo com dificuldade, todos quiseram brincar.

No jogo da velha adaptado a participação dos educandos foi gratificante, todos prestaram atenção nas regras e a execução do jogo, notava-se a satisfação dos mesmos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível compreender a participação dos alunos nas atividades e a satisfação durante todo o tempo.

As brincadeiras e os jogos fazem com que a criança crie mais autonomia para brincar sozinha ou com outras crianças. Ao se relacionar com crianças não deficientes visuais, a criança com deficiência expande suas experiências e a brincadeira torna-se um ótimo caminho para que isso aconteça. Essas experiências são verdadeiramente possíveis e até mesmo necessárias para o seu amadurecimento. O simbolismo permite à criança pensar que ela é o próprio personagem da brincadeira e isso é importante no processo de aprendizagem, pois a torna mais criativa, podendo assim compreender as diferenças do real e da fantasia.

A forma de ensinamento a crianças Deficiente Visual, tendo como ferramenta auxiliadora os jogos e as brincadeiras, mostra que é possível sim aprender através de atividades lúdicas, uma fonte rica onde a criança promove diversos aspectos que contribuem para o seu desenvolvimento tanto individual quanto social. Os jogos e brincadeiras estimulam à criança a construção da sua própria realidade.

As crianças deficientes visuais possuem limitações em identificarem estímulos à sua volta, podendo ser privadas das oportunidades do desenvolvimento. O lúdico não representa uma fórmula mágica que irá solucionar os problemas emocionais de aprendizagem, porém representa um meio de auxiliar a aprendizagem.

Eu quanto professora aprendi muito com os alunos, pois pude avaliar e desenvolver o projeto interdisciplinar com aptidão observei, que independente da deficiência que a criança possuía, ela pode aprender e muito através do lúdico.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 1997. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 10 de março de 2012.

BRANDÃO, Daniela Laura. **O lúdico na Educação Infantil**. Cuiabá, MT, 2004.

GIL, Marta; Cadernos da Tv Escola: **Deficiência Visual**. 1ª. Brasília. MEC. Secretaria de Educação a Distância, 2000.

GONZÁLEZ, María del Pilar; DÍAZ, Juana Morales. **Deficiência Visual: Aspectos Evolutivos e Educacionais**. In: GONZÁLEZ, Eugenio (coord.). **Necessidades educacionais específicas**. Trad. Daisy Vaz de Moraes. Porto Alegre: Artmed, 2007.

KAFROUNI, Roberta e SOUZA PAN, Miriam Aparecida Graciano. **Inclusão de alunos com necessidades especiais e educação básica**. **Interação**, Curitiba, 2001, 5, 31 a 46

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. São Paulo: Cortez, 2001.

ROSA, Alberto; OCHAITA, Esperanza (comp.) **Psicología de La cegueira**. Madrid: Alianza Editorial 1993

SÁ, Elizabet; CAMPOS, Izilda; SILVA, Myriam. **Atendimento Educacional Especializado: Deficiência Visual**. Edição. Brasília: Mec./SEESP, 2007.

SASSAKI, Romeu Kazumi. **Inclusão: Construindo uma sociedade para todos**. 3 ed. Rio de Janeiro: WVA. 1999.

SILVA M.A.S.R., FARIA M.T.S., CIMASCHI O. E. **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COOPERATIVOS NA FASE ESCOLAR**, Trabalha de Graduação-Faculdade de Ciências da Saúde-Educação Física, Univap, 2006.

TEIXEIRA, C.E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyla, 1995

WILSON, Marcos Sampaio; ONUKI Maria Aparecida. **MANUAL DA BAIXA VISÃO**, Editora: Guanabara Koogan, 2009.