

CRIANÇAS COM BAIXA VISÃO EM UMA BRINQUEDOTECA: SIGNIFICANDO O PERCEBER NA LUDICIDADE

Vânia Warwar Archanjo Moreira^{1*}, Elcie Ap. Fortes Salzano Masini²

1. Doutoranda em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie-SP
2. Docente do Programa de EAHC da Universidade Presbiteriana Mackenzie-SP /Orientador

Resumo:

A brinquedoteca, um espaço permeado de estímulos, visa o brincar espontâneo e interacional. Sua implicação educacional é a ludicidade, que provoca reflexos nas necessidades afetivas da criança, perpassando pela formação identitária dela. Remetendo esta postura a crianças com baixa visão, vale salientar o perceber deste público na brinquedoteca, (re) significando o seu corpo em uma experiência perceptiva.

Neste estudo, objetivamos perscrutar o perceber da criança com baixa visão em uma brinquedoteca e ainda, registrar e elencar o uso das vias sensoriais exploradas e as experiências perceptivas na brincadeira.

Foram observadas crianças com baixa visão adquirida em oficinas de brincadeiras ofertadas em uma brinquedoteca escolar.

Concluimos que o brincar em uma brinquedoteca promove o perceber de crianças com baixa visão, favorecendo o aprendizado à luz da fenomenologia da percepção, sob a premissa de que a ludicidade é um componente de desenvolvimento no contexto educacional.

Palavras-chave: baixa visão; ludicidade; perceber.

Introdução:

O que significa brincar? Onde? É possível uma criança com baixa visão brincar? Muitas são as indagações e as possibilidades de entendimento desse universo da brincadeira, tão encantador e ao mesmo tempo cercado de aprendizados quando bem conduzido e que vai muito além de uma simples atividade recreativa. Provoca o encontro com uma complexa e enriquecedora arte do sentir, da percepção, da imersão, do entrar em contato, enfim, do aprender de maneira sensível como assim ocorre com crianças com baixa visão neste contexto.

Por estes e outros apontamentos, esta experiência esteve assentada na relevância da prática do brincar, do enredo da ludicidade e da recreação livre e espontânea para a justificativa deste estudo, de caráter qualitativo e que busca debruçar-se na totalidade

perceptual da criança com deficiência visual, mais especificamente com baixa visão em uma brinquedoteca.

A diretriz deste estudo delineou-se na exploração das vias sensoriais destas crianças em questão, sustentada na contemplação de que os demais sentidos potencialmente explorados nestes momentos acabam resignificando novas experiências perceptivas, beneficiando entre outros aspectos o pleno envolvimento destes sujeitos no âmbito escolar.

Fomos ao encontro de Maurice Merleau-Ponty, Masini e Barraga que contribuíram, assim como outros explorados para fins de reflexão, para a compreensão da deficiência visual, especialmente da baixa visão e ainda, elucidaram elementos consistentes a respeito da percepção e da viabilidade de aprendizado destas crianças no cotidiano. Ainda, Vygotsky, Piaget e Kishimoto, entre outros, embasaram nossas reflexões no que tange a ludicidade, a recreação, o brincar e a brinquedoteca.

Notamos que o brincar é uma necessidade para o bom desenvolvimento da criança com baixa visão se considerarmos que os dados levantados apontam benefícios deste público quanto ao seu envolvimento escolar. Ficou claro que as crianças demonstraram maior interesse em experienciar atividades da rotina de sala de aula e fora dela, transparecendo o quanto o contexto lúdico se faz um significativo aliado no desenrolar escolar de crianças com comprometimento visual.

Para tanto, nossas atenções estiveram centradas nos objetivos de analisar com mais profundidade, de modo a perscrutar, a percepção do nosso público-alvo em uma brinquedoteca quando inseridas em atividades lúdicas e ainda, registrar e elencar o uso das vias sensoriais exploradas e as experiências perceptivas na brincadeira.

Metodologia:

Nossa investigação esteve respaldada nos elementos compositores de uma pesquisa qualitativa, por acreditarmos que as observações se fazem mais consistentes

quando temos a possibilidade de ampliar nossas reflexões sem a necessidade de encaixá-las em dados ou especificidades de caráter quantitativo, colaborando ainda para uma flexibilidade nas possíveis análises a serem desenroladas no decorrer deste estudo. Ainda, levamos em conta o público-alvo que integra esta pesquisa, por carregarem características próprias de compreensão e percepção do derredor, diferentemente dos videntes que, por estarem envoltos por tendências sociais, acabam se restringindo às condições já instauradas do ato de enxergar, fazendo desta prática sensorial uma automatização orgânica.

Para tanto, nossos passos metodológicos estiveram debruçados na prática da observação em oficinas de brincadeiras, ofertadas em uma brinquedoteca escolar de uma instituição de ensino básico particular no Rio de Janeiro, Brasil.

Foram totalizados 04 (quatro) encontros no decorrer do mês de outubro do ano de 2016 com 04 (quatro) crianças convidadas a participarem de tais momentos, todos com duração média de 60 (sessenta) minutos, no período matutino, na referida brinquedoteca. Estes participantes com baixa visão adquirida correspondiam a uma faixa etária de cinco a sete anos, todos com visão periférica e total acuidade de cores, sendo duas crianças do sexo masculino e duas do sexo feminino.

Os encontros foram gravados em vídeo para uma maior fidelidade das análises posteriormente categorizadas, sustentadas nas contribuições da Fenomenologia da Percepção de Maurice Merleau-Ponty. Todas as crianças estiveram acompanhadas por seus responsáveis no decorrer das vivências, todos cientes do estudo em discussão respaldado em termos de compromisso anteriormente assinados.

As categorias foram traçadas para fins de organização e reflexão dos dados levantados no decorrer dos momentos de observação das crianças, todas elaboradas partindo das premissas da percepção e tão logo, do processo interacional do público estudado. Foram assim elencadas: grau de imersão da criança na brincadeira (percepção), uso de vias sensoriais e por fim, sentimentos atrelados a cada vivência.

Todos os elementos que compuseram este estudo foram assim caracterizados, para fins de compreensão: criança (nomes fictícios de modo a preservar a identidade dos participantes), idade (cinco, seis ou sete anos) brincadeiras (montagem, encaixe, sons, boneco (a), carrinho, casinha, bola) e por fim,

categorias elencadas (grau - de imersão e envolvimento do sujeito nas vivências: A-total, B-parcial, C-nenhum identificado; Vias sensoriais enaltecidas: 1-uma, 2-duas, 3-três, 4-quatro; Sentimento exposto: ▲-alegria, ►-tristeza, ▼-medo, ◀-aceitação, ■-negação).

Resultados e Discussão:

Os resultados levantados foram estruturados em uma tabela, composta pelos elementos anteriormente apontados em nossa metodologia. Vale atentar, visando uma melhor interpretação, que as categorias elencadas foram subdivididas na ilustração abaixo em 1, 2 e 3, sendo respectivamente grau de imersão, vias sensoriais e sentimento exposto.

Tabela 1- Resultados

Criança	Idade	Brincadeiras	Categorias		
			1	2	3
Ana	Seis	Montagem, encaixe, casinha.	A	2	▲ ◀
João	Cinco	Bola, boneco(a), encaixe, sons.	A	3	▼ ▲ ◀
Maria	Sete	Boneco(a), casinha, bola.	B	2	▲ ◀
Pedro	Seis	Sons, montagem, boneco(a), encaixe.	A	3	▼ ◀

Ao promover a análise dos resultados, foi notável que os brinquedos foram bem aceitos e amplamente explorados pelas crianças. O brinquedo boneco (a) apresentou grande incidência de exploração entre os participantes. Os jogos de encaixe também estiveram em evidência. Os demais brinquedos que compuseram os encontros tiveram seu uso em menor quantidade se considerarmos que houve pouca procura da maioria dos sujeitos.

A esta incidência de muita ou pouca procura pode ser justificada pelo fato dos brinquedos boneco (a) e jogos de encaixe representarem objetos de percepção mais provocativos dada a formatação e proximidade com a realidade. Ao tatear o boneco (a) as crianças podem sentir o perfil corporal do brinquedo, remetendo assim seu próprio corpo e/ou do outro. Já os jogos de encaixe favorecem a dificuldade, a insistência, o erro e o acerto que naturalmente a criança sente ao encaixar uma peça em outra, o que denota a sensação de vitória ou derrota.

Próximos destas verificações, todos os participantes demonstraram um excelente grau de imersão e envolvimento com a brincadeira, pois todos apresentaram o nível maior desta categorização, com exceção da participante Maria que apresentou um grau parcial. Vale destacar que no decorrer das brincadeiras todas associavam cada uma das propostas envolvidas com um fato pontual do seu contexto escolar. Como exemplo desta constatação a participante Ana perguntou durante suas brincadeiras “essa casinha é a mesma da escola?”; já o participante João comentou “essa bola é muito grande igual a que tem na nossa sala de aula”. Tais observações nos fizeram ir de encontro à validade do brincar no resgate de memórias e ainda, ao envolvimento escolar destas crianças, uma vez que traz à tona outro espaço frequentado diariamente, a escola, em um contexto atípico para elas, a brinquedoteca, raramente visitada conforme relatos dos próprios participantes e dos respectivos responsáveis.

Entendemos que mesmo com uma participante apresentando um grau moderado, a atuação de todos foi bastante significativa e surpreendentemente contagiante, dada a diversidade de reações para cada instante experienciado. Sentimentos os mais variados notadamente expressos indicaram o quanto a brincadeira se fez importante para o desenvolvimento cognitivo de cada uma delas, já que ao brincar toda e qualquer criança potencializa um processo bastante particular de aprendizagem, especialmente aquelas que apresentam algum tipo de comprometimento.

Não à toa, estas questões comportamentais reforçaram o que já acreditávamos: crianças quando convidadas a mergulhar no universo da ludicidade se fazem aptas a um processo de envolvimento perceptual em um aprendizado único, refletindo de forma transparente em elementos totalizantes de formação identitária.

Conclusões:

Foi notável que a brincadeira em um ambiente provocativo como uma brinquedoteca escolar viabiliza a promoção de estímulos sensoriais para o público investigado e logo, dinamiza seu processo interacional e envolvimento escolar refletindo positivamente no aprendizado sustentado pela ludicidade.

Os brinquedos e brincadeiras demonstraram o quanto são aliados na construção de conhecimentos os mais variados, e nesta pesquisa, ficou evidenciado que certos brinquedos selecionados foram capazes de dinamizar a aquisição de saberes

e até mesmo enriquecer os anteriormente assimilados.

Esta investigação transpareceu que a prática do brincar em uma brinquedoteca promove de maneira significativa o desenvolvimento totalizante de crianças com baixa visão, favorecendo seu amplo aprendizado à luz da fenomenologia da percepção se considerarmos a premissa de que a ludicidade é um componente importante de interação no contexto educacional.

Por isso, uma reflexão sobre o perceber de crianças com baixa visão na prática do brincar em uma brinquedoteca assume uma compreensão ampla do modo com que este público entende e percebe seu entorno. Sem dúvidas, pode-se com isso endossar com propriedade a percepção enquanto uma postura, uma atitude, um comportamento importante a ser considerado no que tange uma pessoa que não dispõe do sentido da visão.

É o momento de estimular estes sujeitos para a necessidade de imersão plena em suas atividades, como ocorrido ao brincar, internalizando sua postura de sujeito no mundo como corpo no mundo, conforme defendeu Merleau-Ponty. Em conformidade com a fenomenologia da percepção, é fazer-se totalmente disponível a tais experiências de entrar e estar em contato com o seu redor e dessa forma, significá-lo de maneira bem particular. É a validação do quanto a experiência perceptiva se faz solo do conhecimento.

Referências bibliográficas

BARRAGA, Natalie. **Programa para desenvolver a eficiência no funcionamento visual: livro de informações sobre visão sobnormal**. Trad. Jurema Venturini. São Paulo: Fundação para o Livro do Cego no Brasil, 1995.

BOMTEMPO, Edda. Brincar, fantasiar, criar e aprender. In: OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

DALL'ACQUA, M^a. Julia Canazza. **Intervenções no ambiente escolar: estimulação visual de uma criança com visão subnormal ou baixa visão**. São Paulo: Ed. UNESP, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2008.

MASINI, Elcie F. S. **A experiência perceptiva é o solo do conhecimento**. Psicologia em estudo. Revista da Universidade Federal de Maringá, vol. 08 p39-43. 2003.

_____. **Perceber: raiz do conhecimento**. São Paulo: Vetor, 2012.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

_____. **O primado da percepção e suas consequências filosóficas**. Trad. Sílvio Rosa Filho e Thiago Martins. 1.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

VYGOTSKY, Lev. S. **Problemas essenciais de la pedagogía terapêutica**. Ed. Russa, Trad. Cubana, 1983.

_____. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.