

MEY DE ABREU VAN MUNSTER

JOGOS E BRINQUEDOS ADAPTADOS A PORTADORES DE
DEFICIÊNCIA VISUAL

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

1993

TCC/UNICAMP
M929j



1290002403

MEY DE ABREU VAN MUNSTER

JOGOS E BRINQUEDOS ADAPTADOS A PORTADORES DE
DEFICIÊNCIA VISUAL

Monografia apresentada como
exigência parcial para conclusão
do curso de Especialização em
Educação Física Adaptada.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

1993

AGRADECIMENTOS

À mãe, por sua dedicação, seus gestos de carinho e palavras de incentivo, que me dão força para continuar seguindo meu caminho.

Ao Pite, por seu amor, equilíbrio e compreensão, e principalmente, por me fazer feliz.

À tia Duda, por seu interesse e preocupação com este trabalho, e contribuição no levantamento bibliográfico.

À tia Marília, tia Marise e tia Lulu, que sempre me ampararam e acompanharam com muito carinho.

Aos colegas e professores do curso de especialização, por todo incentivo e pelos bons momentos que passamos juntos.

A todos os colegas da Estação Especial da Lapa, que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste estudo.

À Angela, à Emília, à Rosane, ao Sérgio e ao Marcos, pela receptividade, compreensão e apoio, que foram fundamentais para a realização deste projeto.

Ao Henrique, por toda sua atenção e boa vontade, e pela excelente qualidade das fotos.

À Biblioteca Braille do Centro Cultural Vergueiro, pela gentileza em permitir que alguns jogos fossem fotografados.

Aos alunos, que sempre foram minha principal motivação, por sua participação e amizade.

Ao meu orientador, José Júlio Gavião de Almeida, a pessoa com quem mais tenho aprendido nestes últimos anos, que sempre acreditou e me fez acreditar no meu trabalho.

RESUMO

Os jogos e brinquedos desempenham um papel fundamental na vida do homem, seja como um método ativo de educação, ou simplesmente como um momento de lazer.

Através de pesquisa bibliográfica e de mercado, pudemos perceber que existem pouquíssimos jogos que permitem a participação do portador de deficiência visual, e que os jogos adaptados existentes possuem um custo muito elevado, o que dificulta sua aquisição por parte dos interessados.

O presente trabalho tem como objetivo fazer um levantamento dos jogos adaptados para portadores de deficiência visual já existentes, bem como sugerir variações e divulgar novas opções e adaptações. É de nosso interesse facilitar o acesso destas pessoas aos mesmos, de duas formas: aproveitando jogos existentes no mercado e confeccionando outros com material alternativo.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1 Apresentação do tema	1
2 Justificativa	3
3 Procedimento Metodológico	4
CAPÍTULO 1: A DEFICIÊNCIA VISUAL	6
1 Definição e classificação	6
2 O desenvolvimento da criança portadora de deficiência visual	10
CAPÍTULO 2: QUEM QUER BRINCAR COMIGO?	14
1 Reconhecimento do local	16
2 Linguagem adequada	18
3 Funções substitutivas - ceguismo	18
CAPÍTULO 3: JOGOS E BRINQUEDOS	20
1 Atividades lúdicas	20
2 Jogos e brinquedos para crianças portadoras de deficiência visual	22
2.1 Necessidades observadas	22
2.2 Proposta de abordagem referente ao material de jogo	24

CAPÍTULO 4: SUGESTÕES DE JOGOS E BRINQUEDOS PARA

PORTADORES DE DEFICIÊNCIA VISUAL	27
1 Jogos e brinquedos usuais	27
1.1 Jogos de encaixe	27
1.2 Jogos de empilhagem	30
1.3 Mosaico	31
1.4 Tangram	32
1.5 Resta 1	33
1.6 Dominó de números	34
2 Jogos e brinquedos adaptados	36
2.1 Dominó de formas em relevo	36
2.2 Dominó de texturas	37
2.3 Jogo da Memória	38
2.4 Quebra-cabeça tátil	39
2.5 Jogo da velha	40
2.6 Mini-ludo	42
2.7 Ludo	44
2.8 Jogo de damas	45
2.9 Xadrez	46
2.10 Batalha naval	47
CONCLUSÃO	49
BIBLIOGRAFIA	50
ANEXO 1 - REGRAS E CARTELAS DO TANGRAM	52

ANEXO 2 - REGRAS DO RESTA 1	53
ANEXO 3 - REGRAS DO LUDO	54
ANEXO 4 - REGRAS DO JOGO DE DAMAS	55
ANEXO 5 - REGULAMENTO DO XADREZ	56
ANEXO 6 - REGRAS DO BATALHA NAVAL	57

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Verônica, 12 anos, confeccionando um "Tangram" com papelão e lixa	26
Figura 2 - Jogo de encaixe simples	28
Figura 3 - Jogo de encaixe com diferentes peças	28
Figura 4 - Jogo de encaixe feito com material emborrachado ..	29
Figura 5 - Jogo de encaixe feito com papelão	29
Figura 6 - Jogo de empilhagem	30
Figura 7 - Mosaico	31
Figura 8 - Tangram	32
Figura 9 - Resta 1	33
Figura 10 - Dominó de números	34
Figura 11 - Uma alternativa para o dominó de números	35
Figura 12 - Dominó de formas em relevo	36
Figura 13 - Dominó de texturas feito com caixas de fósforo ..	37
Figura 14 - Jogo da memória	38
Figura 15 - Quebra cabeça tátil	40
Figura 16 - Jogo da velha	41
Figura 17 - Mini-ludo	43
Figura 18 - Ludo	44
Figura 19 - Jogo de damas	45
Figura 20 - Xadrez	46
Figura 21 - Batalha naval	47

INTRODUÇÃO

1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

Os jogos e brinquedos desempenham um papel fundamental na vida do homem, seja como um método ativo de educação, ou simplesmente como um momento de lazer.

Segundo Froebel ¹, "A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão e participação social às crianças". A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão e à socialização, seria através dos jogos e brinquedos.

"Os métodos ativos da educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil."
(Piaget) ².

"Para a criança cega, o meio-ambiente não fornece nenhum meio de referência visual; é a partir de outros dados que ela vai

1 Paulo Nunes de ALMEIDA, *Dinâmica lúdica, técnicas e jogos pedagógicos*, p. 19.

2 *Ibid.*, p. 20.

estruturar a realidade." ³ O tato e a audição, assim como o paladar e o olfato, proporcionam novas informações, que permitem uma organização do meio. A ausência de informações visuais faz com que o portador de deficiência visual, durante um certo tempo, perceba a realidade de maneira fragmentada, precisando de um pouco mais de tempo para construir as imagens mentais dos objetivos. Depois desta fase, "a criança cega demonstra uma clara tendência a se contentar com uma abordagem abstrata da realidade: parece mais a vontade para falar do que para agir; se não for estimulada a experimentar o mais diretamente possível os elementos do meio, ou se não lhe permitirmos 'tocar em tudo', a criança terá à sua disposição apenas dados verbais aproximativos e construirá para si mesma imagens mentais que não correspondem à realidade."⁴

A partir destas citações, pudemos perceber a importância de se apresentar a essa clientela, um material "conveniente" (como afirma Piaget), que possa transmitir de outras formas as informações que o órgão visual comprometido não consegue captar.

Começamos então a investigar, através de pesquisa bibliográfica e de mercado, o que havia em termos de jogos e brinquedos adaptados, ou que permitissem a participação de um portador de deficiência visual. Verificamos junto aos pais e educadores a presença de três problemas:

- Os brinquedos usuais dificilmente correspondem às possibilidades das crianças portadoras de deficiência

3 Marie-Renée AUFUVRE, *Aprender a brincar, aprender a viver*, p. 37.

4 *Ibid.*, p. 37.

visual;

- Existem pouquíssimos jogos adaptados a esta clientela;
- Só uma minoria privilegiada é que tem acesso a estes jogos e brinquedos.

O presente trabalho tem como objetivo fazer um levantamento dos jogos adaptados para portadores de deficiência visual já existentes, bem como sugerir variações e divulgar novas opções e adaptações. É de nosso interesse facilitar o acesso destas pessoas aos mesmos, de duas formas: aproveitando jogos usuais existentes no mercado e confeccionando-os com material alternativo.⁵

2 JUSTIFICATIVA

Durante os intervalos entre uma aula e outra, na Estação Especial da Lapa - órgão ligado ao Fundo social de solidariedade do Estado de São Paulo -, onde trabalho como professora de Educação Física desde outubro de 1990, participávamos informalmente de alguns jogos com os alunos.

Pudemos observar que, enquanto os frequentadores do salão de jogos, na maioria portadores de deficiência mental, auditiva e não portadores de deficiência, se divertiam com a variedade de

5 Material alternativo foi um termo que escolhemos para designar derivados de objetos que não têm uma utilidade aparente, tais como: restos de caixas de papelão, retalhos de tecido, rolhas de garrafa, meias de nylon desfiadas etc, que podem ser reaproveitados, constituindo-se num material de baixíssimo custo.

jogos oferecidos, os portadores de deficiência visual tinham como única opção o dominó. Surgiu então, a preocupação em oferecer algumas oportunidades lúdicas, que aumentassem as opções de lazer deste último, e garantissem a sua participação junto aos demais frequentadores do salão.

3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Para verificação da aplicabilidade e adequação dos jogos sugeridos à clientela a que se destina, utilizamo-nos de observações assistemáticas com uma amostra de 09 sujeitos portadores de deficiência visual, que serão melhores descritos no capítulo seguinte.

Faremos ainda, no primeiro capítulo, algumas considerações sobre o termo deficiência visual e formas de classificação, seguidos de uma breve caracterização do indivíduo portador da mesma, em várias fases de desenvolvimento.

Já no segundo capítulo analisaremos algumas questões para as quais a pessoa ou profissional que irá propor os jogos e brinquedos às crianças, deverá estar atenta.

Uma abordagem teórica referente às atividades lúdicas e as necessidades da criança portadora de deficiência em relação aos jogos e brinquedos, é o que constará do terceiro capítulo.

No quarto e último capítulo, faremos algumas sugestões práticas de jogos e brinquedos adaptados para o deficiente visual,

que coletamos, criamos ou confeccionamos no decorrer deste estudo.

Por fim, faremos uma relação entre os quatro capítulos e os respectivos temas abordados, salientando alguns aspectos relevantes para a conclusão do trabalho.

CAPÍTULO 1: A DEFICIÊNCIA VISUAL

1 DEFINIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

"A deficiência visual é caracterizada por perdas parciais ou totais da visão, que após correção ótica ou cirúrgica, limitem seu desempenho normal." (Melo, 1986). Já para a classificação usa-se o resíduo visual, tanto a acuidade visual à distância como o campo visual.

Existem classificações para vários fins: educacional, clínico e esportivo, que são apresentados a seguir:

- Classificação baseada na habilidade para ler impresso:¹

Cegueira total é a incapacidade de ler impresso grande, com aumento. Braille é usado para comunicação escrita.

Visão parcial é a capacidade para ler impresso através do uso de livros de impressão grande e/ou aumento.

- Classificação baseada na perda visual após correção (Snellen):²

Cegueira legal é a acuidade visual de 20/200 ou menor no melhor olho com correção, ou um campo visual não maior que 20 graus.

1 Marli NABEIRO, Atividade Física e o deficiente visual, IV SIMPÓSIO PAULISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA ADAPTADA, Anais, p. 99.

2 Ibid., p. 99.

Visão de percurso é a acuidade visual de 5/200 até 10/200.

Percepção de movimento é a acuidade visual de 3/200 até 5/200.

Percepção de luz é a capacidade de distinguir uma luz forte na distância de 3 pés, mas é incapaz de detectar o movimento de uma mão a 3 pés.

Cegueira total é a incapacidade de reconhecer uma luz forte na direção de seus olhos.

- Classificação para competição esportiva: ³

B₁ desde a inexistência de percepção luminosa em ambos os olhos, até a percepção luminosa, mas com incapacidade para reconhecer a forma de uma mão a qualquer distância ou direção.

B₂ desde a capacidade para reconhecer a forma de uma mão, até acuidade visual de 2/60 e ou campo visual inferior a 5 graus.

B₃ desde uma acuidade visual superior a 2/60, até 6/60 e ou um campo visual de mais de 5 graus e menos de 20 graus.

Estas duas últimas classificações são dadas em pés. À título de reforço, devemos entender que o primeiro número das frações referidas, representa a distância correspondente à possibilidade de visão do portador de deficiência, em proporção ao segundo número, o que equivale à distância que uma pessoa sem problemas visuais pode enxergar. Por exemplo: 2/60 significa que o portador de deficiência visual enxerga a dois pés, o que um não portador consegue enxergar a sessenta pés.

 3 Marli NABEIRO, Atividade física e o deficiente visual, IV SIMPÓSIO PAULISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA ADAPTADA, Anais, p. 100.

Para HALLIDAY, C. (1975), "As definições tradicionais de cegueira e visão reduzida têm sido baseadas em medidas de acuidade visual e/ou na restrição do campo visual. Ambas as definições têm sido estabelecidas, tomando como base o que uma pessoa de visão normal pode ver a uma determinada distância. Em sua grande maioria, essas definições foram elaboradas para permitir a confirmação da incapacidade de visão em situações legais e econômicas. Recentemente, as definições têm-se tornado mais harmônicas com a situação real de vida. Por exemplo, do ponto de vista educacional a criança cega é atualmente considerada como a criança que aprende através do braille e de outros meios relacionados com pouca ou nenhuma visão residual. A criança com visão reduzida é aquela que tem visão útil para propósitos educacionais, sendo porém, limitada na extensão em que se fazem necessários alguns recursos especializados." 4

As pessoas que compõem a amostra deste trabalho são portadoras de cegueira total, e portanto necessitam de aprendizagem do braille, ou ainda, de acordo com a classificação esportiva, B₁. Isso não significa que as crianças com visão reduzida ou normal não possam usufruir dos jogos e brinquedos aqui sugeridos, embora talvez fosse mais interessante aos primeiros, jogos com figuras ampliadas e simplificadas, ou contrastes acentuados para estimular sua visão residual.

Além do fato de serem frequentadores da Estação Especial da Lapa, a única variável comum a todos da amostra, é a perda total

4 Carol HALLIDAY, Crescimento, aprendizagem e desenvolvimento da criança visualmente incapacitada do nascimento à idade escolar, p. 12

da visão. O grupo é composto por 9 elementos no total, sendo 4 do sexo feminino e 5 do sexo masculino; a faixa etária varia de 08 a 12 anos de idade. Entre as causas encontradas podemos citar fibroplasia retrolental, glaucoma congênito, atrofia de nervo óptico, trauma e toxoplasmose. Também encontramos diferenças significativas com relação ao nível sócio-econômico das famílias, tempo decorrido desde a perda da visão, diferentes tipos de estimulação, que acabaram por resultar num repertório de experiências motoras bastante diversificado.

Diante de um grupo tão heterogêneo é difícil caracterizar as pessoas portadoras de deficiência visual em alguns padrões que, nada mais são do que generalizações. Portanto, o indivíduo em questão nem sempre apresenta as características que descreveremos a seguir.

As informações a respeito do desenvolvimento da criança portadora de deficiência visual, foram baseadas nos estudos de AUFUUVRE, Marie-Renée (1987). A autora, porém, divide as três fases do desenvolvimento em: primeira infância, idade pré-escolar e idade escolar. Nós optamos por substituir estes nomes pela faixa etária correspondente a cada uma destas fases, para uma melhor visualização.

2 O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA PORTADORA DE DEFICIÊNCIA VISUAL

- 0 a 2 anos

As informações adquiridas visual e sensorialmente desempenham um importante papel no desenvolvimento da criança, permitindo-lhe apreender mais completamente o meio, uma vez que correspondem às possibilidades de referência e estruturação do mesmo.

"O bebê cego ou de visão residual recebe as mensagens através de seus outros receptores sensoriais; ele percebe não só os sabores, os odores, os sons, as texturas ..., mas também seus próprios movimentos. Se a primeira categoria de informação pode apurar-se a ponto de fornecer-lhe referentes bastante certos, no que diz respeito aos próprios movimentos, a ausência de indicações visuais pode diminuir a atividade motora quando esta não for motivo para provocar modificações perceptíveis do meio. É, pois, necessário que as qualidades sonoras e táteis dos brinquedos sejam gratificantes a ponto de a criança renovar os gestos fonte de experiências."⁵

⁵ Marie Renée AUFAUVRE, *Aprender a brincar, aprender a viver*, p. 125

AUFAUVRE, M. R. (1987) diz que a visão nos permite "tocar o meio à distância". Na ausência deste toque à distância, há o risco de se manter por muito tempo numa visão parcelar do meio e dos objetos. "A visão articula efetivamente as diferentes qualidades e situações: concentra diferentes dados, a partir dos quais a criança se constrói e constrói o mundo." ⁶ Para prevenir esta síntese parcial, as situações e objetos devem apresentar qualidades bastante distintas para que o pequeno portador de deficiência visual possa incorporá-las progressivamente, sem confusão.

- 3 a 6 anos

A criança que "... não dispõe do 'toque à distância' que é a visão, depende do contato direto com os objetos e o meio. O tato fornece-lhe indicações fragmentadas que não podem ser unificadas pela vista, os sons não oferecem ainda referências muito seguras para organizar o meio. O desenvolvimento psicomotor dá-se mais lentamente na medida em que a deficiência visual limita as explorações ativas do meio. A precisão gestual não é auxiliada pela visão, a utilização do corpo no espaço não se beneficia das vantagens dos estímulos visuais. Resulta disso a necessidade de reduzir a atividade motora num mundo físico cheio de armadilhas difíceis de serem previstas." ⁷

É preciso estimular a exploração dos objetos e do meio, e lhe indicar ou mostrar, aquilo que não procura por não perceber. A

6 Marie-Renée AUFAUVRE, *Aprender a brincar, aprender a viver*, p. 125.

7 *Ibid.*, p. 213.

linguagem começa a se desenvolver, e conforme a criança vai dominando a mesma, vai se apropriando de um instrumento de exploração, que poderá ser muito eficaz se vinculado a experiências diretas.

Os pais devem sempre procurar reforçar estas experiências, levando a criança a manipular a água, a areia, a comida, e comentar isso de forma simples e objetiva, para facilitar as associações da criança. As atividades dos adultos ou do meio, que oferecem estimulações sonoras, quando são comentadas, tornam-se mais rapidamente informações, referências utilizadas na estruturação do meio e na participação da vida social.

- a partir dos 7 anos:

Em geral, nessa idade, a criança "já estabeleceu os seus meios de informação e de organizações dessas informações, compensando os limites ou a ausência desse 'tocar à distância' que é a visão. Numerosas observações mostram, com efeito, que o leve atraso psicomotor constatado durante os primeiros anos desaparece, sem que, atualmente, possam ser dadas explicações palpáveis a respeito desta recuperação. Não obstante, será preciso continuar estimulando os jogos de movimento e todos os jogos de se medir com o meio." 8

Torna-se possível, à criança portadora de deficiência visual, praticar os jogos que as demais crianças de sua idade habitualmente têm interesse. Só falta agora, tornar alguns jogos

8 Marie-Renée AUFUVRE, Aprender a brincar, aprender a viver, p. 317.

adaptados às suas necessidades. Outros nem precisam ser modificados, como veremos mais tarde no quarto capítulo.

CAPÍTULO 2: QUEM QUER BRINCAR COMIGO ?

Os primeiros brinquedos, ultrapassam o simples aspecto do desenvolvimento sensório-motor, uma vez que possibilitam e acompanham atividades físicas, cognitivas e afetivas. Além de servir para enriquecer o repertório das sensações e atividades, os brinquedos são também o momento de encontro entre os desejos das crianças e os dos pais, como cita AUFAUVRE (1987, p. 122.).

Sendo assim, é muito importante que sejam os pais, os primeiros a brincar com a criança, e quanto mais natural e espontânea essa forma de brincar, melhor. Porém, nem sempre esta é uma tarefa simples para os pais. Vejamos o porquê:

Segundo a Dra. Lea Hyvarinen, "Nas primeiras semanas de vida, uma criança visualmente deficiente recebe quase a mesma quantidade de informações sensoriais que uma criança com visão normal, por causa do papel restrito da visão nesta idade. A deficiência visual, apesar de não causar problemas ainda para a criança, já é um problema para os pais que podem viver uma crise de angústia e decepção. Eles podem mesmo se sentir culpados, sendo necessário orientá-los para que possam compreender que essas suas reações são normais." ¹

"Durante a crise inicial, pode parecer muito difícil aos pais segurar e acariciar o bebê, mesmo que saibam o quanto isso é importante para

¹ Lea HYVARINEN, O desenvolvimento normal e anormal da visão, p. 31.

ele. Quando o bebê é segurado é difícil se comunicar com ele, especialmente se não existe contato visual. passamos a achar que a falta do contato visual é uma falta de interesse da criança, por isso, precisamos ser treinados a aprender a nos comunicar melhor com a criança deficiente visual." 2

À medida que os pais não se sintam à vontade com seu filho é preciso que um profissional que conheça o desenvolvimento de crianças deficientes visuais interfira, no sentido de orientar e oferecer as informações necessárias para uma estimulação adequada.

Devido à falta de pessoal especializado, precisamos utilizar diferentes categorias profissionais na reabilitação da criança portadora de deficiência visual.

No capítulo anterior, nos preocupamos em fornecer algumas características que podemos ou não identificar em crianças com deficiência visual. Porém é importante que a pessoa ou profissional que irá propor os jogos e brinquedos à elas, também reúna algumas qualidades, tais como:

- interesse: tanto no bem estar e desenvolvimento geral da criança, quanto pelas informações técnicas que podem contribuir para o crescimento de ambas as partes: de um lado a criança, e de outro quem está propondo o jogo, ou propiciando o contato com o brinquedo.

- sensibilidade: a criança é um ser complexo, portanto é

2 Lea HYVARINEN, O desenvolvimento normal e anormal da visão, p. 31.

preciso que sejamos sensíveis para perceber as mudanças, necessidades e interesses que nela afloram, para que possamos compreendê-las e auxiliá-las.

- criatividade: para oferecer oportunidades adequadas e fazer as adaptações necessárias, objetivando tornar a criança o mais independente possível em relação ao brinquedo ou material de jogo, e também para inventar diferentes formas de brincar.

Também é necessário estar atento a alguns pequenos cuidados:

1 RECONHECIMENTO DO LOCAL

É muito importante descrever à criança, o mais precisamente possível, o local onde ela se encontra, as pessoas relacionadas ao mesmo, o que pode ou não ser feito ali etc. Essas informações devem ser acompanhadas por um reconhecimento espacial, onde o ambiente é totalmente apresentado à criança. "O conceito de espaço e a habilidade de orientação são necessários para ela aprender a se locomover; do contrário, andar torna-se uma função motora dependente da ajuda de um adulto."³

Assim como uma criança com visão normal vê os numerosos objetos em sua casa centenas de vezes antes de nomeá-los, uma criança com deficiência visual necessita tocá-los várias vezes, para ser capaz de construir seus conceitos sobre o espaço ao seu redor.

3 Lea HYVARINEN, O desenvolvimento normal e anormal da visão, p. 38.

"Uma criança cega deve ter a oportunidade de estudar com suas mãos sua casa do chão até o teto, e também as coisas quebráveis com suas próprias mãos."⁴

Devemos familiarizá-la com os marcos de parede, portas e janelas, assim como com diferentes tipos de piso: cimento, carpetes, gramados. Podemos demarcar áreas utilizando fitas aderentes com friso ou saliências; o barulho de uma rua movimentada, o "tic-tac" de um relógio, um sininho pendurado na porta etc, podem contribuir na orientação da criança em relação ao espaço.

Uma boa organização dos objetos e disposição adequada dos móveis, bem como a informação em relação à localização de objetos suspensos, não detectáveis pela bengala, tais como extintores de incêndio ou cabines telefônicas, são muito importantes na prevenção de acidentes. "Não se deve eliminar todos os riscos, mas sim, permitir que a criança os assimile: quedas, batidas, fazem parte dos meios de estruturar o ambiente familiar. Num espaço desconhecido, é necessário guiar a criança, em sua exploração, diretamente pela mão, pela voz, ou de outra maneira que deixe à criança maior autonomia."⁵

4 Lea HYVARINEN, O desenvolvimento normal e anormal da visão, p. 37.

5 Marie-Renée AUFAUVRE, Aprender a brincar, aprender a viver, p. 58.

2 LINGUAGEM ADEQUADA

Indicar com o dedo "este" ou "aquele" objeto ou direção, não contribui de forma alguma na orientação de uma criança portadora de deficiência visual. Ao indicar a direção de um local, ou posição de um determinado objeto, devemos tomar como referência a posição dela e não a nossa. Exemplo: "A borracha está sobre a mesa à sua esquerda."

Devemos incentivá-las a explorar o ambiente por si mesmas, e depender o mínimo possível de ajuda. Da mesma forma como apontamos um detalhe importante na gravura de um livro, para que uma criança com visão normal possa compreender melhor a história contida nele, quando não conseguimos descrever verbalmente a movimentação de uma peça do jogo de damas, é válido conduzir a mão da criança pelo tabuleiro, até que ela compreenda e assimile as regras do jogo por si mesma. Afinal, ela "enxerga" através das mãos.

3 FUNÇÕES SUBSTITUTIVAS - CEGUISMO

Cada um de nós, que mantém contato com crianças portadoras de deficiência visual, tem a responsabilidade de tentar perceber as funções substitutivas, para as quais a Dra. Lea Hyvarinen nos chama a atenção.

"Algumas crianças deficientes visuais esfregam seus olhos, acenam suas mãos e balançam sua cabeça ou tronco de uma forma que é obviamente

diferente do comportamento das crianças normais. Esses movimentos têm sido chamados de "ceguismos" mas também ocorrem em crianças que são autistas ou psicóticas. Estes movimentos repetitivos costumam surgir quando uma criança não aprendeu outras funções, e portanto, continua esses movimentos como forma de ocupação de si própria." 6

Inicialmente na forma de uma pressão sutil, a criança com idade de 3 a 4 meses começa a esfregar os olhos, pois é uma maneira de se auto-estimular.

O balanceio do corpo também se dá em função da necessidade de uma maior ativação do órgão de equilíbrio, o ouvido interno. Estes ceguismos devem ser prevenidos, porque são difíceis de serem corrigidos depois que se tornam um hábito.

O cuidado dos pais em controlar essa prática causa atritos no seu relacionamento com a criança. Quando orientamos a criança a não pressionar seus olhos, devemos providenciar outras atividades substitutivas para que ela não fique chateada, assim como o balanceio pode ser gentilmente substituído por uma atividade motora significativa.

Alguns jogos e brinquedos apresentados neste trabalho, não têm a pretensão de ser a solução de todos os problemas do deficiente visual, mas podem ser apresentados a ele como uma opção na tentativa de amenizar estes ceguismos.

6 Lea HYVARINEN, O desenvolvimento normal e anormal da visão, p. 39.

CAPÍTULO 3 - JOGOS E BRINQUEDOS

1 ATIVIDADES LÚDICAS

Segundo AUFUVRE, M. R. (1987), "As atividades lúdicas constituem um setor de atividade essencial para o ótimo e harmonioso desenvolvimento da criança durante sua infância e para seu desabrochamento ulterior. Elas evoluem consideravelmente em suas formas e em seus impactos à medida que a própria criança descobre a vida, os objetos, as outras pessoas. Tanto na adolescência quanto depois na idade adulta, elas não têm a mesma necessidade, mas podem contribuir, no quadro do lazer, para uma vida mais humana."¹

Referindo-se à diferença entre os termos jogo e brinquedo, a autora continua:

"A propósito das atividades lúdicas, os termos jogo e brinquedo devem ser precisados: o termo jogo pode aplicar-se a certos objetos que servem de suporte à atividade lúdica, mas também cobre diferentes tipos de comportamento tendo em comum a gratuidade em relação aos imperativos da vida. Ainda que favorecendo a adaptação ao real,

¹ Marie-Renée AUFUVRE, Aprender a brincar, aprender a viver, p. 31.

esses comportamentos não constituem um processo dessa adaptação. Mesmo que exijam processos de adaptação, isto seria apenas título parcial. O termo brinquedo designa os objetos naturais, construídos ou manufaturados, que servem de suporte à atividade lúdica. Brincar consiste, então, em aplicar-se aos tipos de comportamento evocados mais acima e, geralmente, num clima de relativa liberdade." 2

Para LEIF, J. e BRUNELLE, L. (1978), "É bem difícil falar de uma inscrição do jogo no espaço sem fazer menção ao brinquedo. Ora, o brinquedo é um objeto inteiramente particular na atividade da criança: (...) é preciso assinalar de imediato que ele é um objeto simbólico, ele permite simbolizar a relação de objeto e, sob esse ponto de vista, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade semiótica. É a atividade lúdica que torna possível o uso de signos e, portanto, a constituição da semiótica. O jogo é o pai do signo, longe de ser apenas um de seus modos de existência." 3

Para que a criança possa experimentar o mundo, construir-se como pessoa e estabelecer relações satisfatórias com os outros, é necessário que tornemos o brinquedo condizente às possibilidades da mesma.

2 Marie-Renée AUFAUVRE, *Aprender a brincar, aprender a viver*, p. 31.

3 Joseph LEIF e Lucien BRUNELLE, *O jogo pelo jogo, a atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes*, p. 65.

"Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, apreendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a realidade." 4

2 JOGOS E BRINQUEDOS PARA CRIANÇAS PORTADORAS DE DEFICIÊNCIA VISUAL

2.1 NECESSIDADES OBSERVADAS

Para a criança com deficiência visual, as exigências acerca do material de jogo variam conforme o grau da deficiência:

- para a criança com visão reduzida, o importante é oferecer a ela brinquedos com figuras ou desenhos ampliados, formas nítidas e bem destacadas, e cores contrastantes. Moderar nos detalhes, e limitar o número de elementos, ajudam a criança a não perder a noção de conjunto. Contornos nítidos e até mais grossos, assim como cores bem definidas também evitam confusões.

- para a criança cega total, a adaptação consiste, basicamente, em traduzir os referenciais visuais em dados

4 Leonor RIZZI e Regina Célia Cazaux HAYDT, Atividades lúdicas lúdicas na educação da criança, p. 15.

sensoriais, essencialmente táteis e sonoros. Às vezes é necessário conduzir-lhe os gestos para objetos que apresentem relevos, formas e texturas variadas.

Conforme AUFAUVRE, M. R. (1987), "... a primeira forma de exploração dos objetos, a exploração bucal, tende a se prolongar na criança cega. A exploração com a mão e os dedos vem substituí-la, mais tarde, completando as informações gustativas e táteis obtidas pelo contato bucal. Portanto, é necessário tolerar e mesmo encorajar esta primeira etapa de descoberta. Num mundo em que a criança normal ouve dizer frequentemente 'não toque nisso', a criança deficiente visual corre o risco de ser seriamente constrangida em sua conquista do meio, se sofrer as mesmas proibições. Ela tem mais necessidade que as outras de tocar, de apalpar para conhecer as qualidades de seu meio."⁵

Os estímulos sonoros e táteis devem sempre vir acompanhados de verbalizações, para que se tornem referências importantes para a criança. Já com relação aos brinquedos figurativos, a autora ressalta alguns problemas. "Os brinquedos de borracha representando animais podem falsear a imagem mental que a criança faz deste ou daquele animal, se ela não tem oportunidade de encontrá-lo, de perceber concretamente suas qualidades, como as dimensões reais, a textura do pêlo e das penas. Do mesmo modo, a manipulação de um brinquedo como, por exemplo, um pequeno automóvel, deve ser completada pela exploração de um carro de verdade; a criança deve examinar o carro, tocá-lo..."⁶

5 Marie Renée AUFAUVRE, *Aprender a brincar, aprender a viver*, p. 56.

6 *Ibid.*, p. 57

As maquetes ou "plantas em relevo" são interessantes na medida em que fornecem ao deficiente visual, uma imagem global do conjunto que, em geral, só consegue perceber parcial e fragmentadamente.

Outra necessidade observada por nós, chega a ser tratada pela autora, como "...um risco no nível da autonomia motora: a criança que tem visão residual ou que não vê nada não se sente muito motivada para se deslocar a fim de explorar o meio; os eventuais rastejos ou os deslizamentos em posição sentada necessitam de outras contribuições externas ligadas, certamente, à audição, como também ao tato." ⁷

2.2 PROPOSTA DE ABORDAGEM REFERENTE AO MATERIAL DE JOGO

Após algumas visitas à brinquedotecas, lojas de brinquedos e casas de materiais especializados para portadores de deficiência visual, observamos que os jogos e brinquedos poderiam ser agrupados em duas categorias:

1) jogos e brinquedos usuais

São jogos comuns, existentes no mercado, que são produzidos industrial ou artesanalmente, e podem ser utilizados pelos portadores de deficiência visual, sem nenhuma adaptação especial.

⁷ Marie Renée AUFAUVRE, Aprender a brincar, aprender a viver, p. 147.

Esse material apresenta algumas vantagens: é mais fácil de ser encontrado no mercado, e portanto, seu custo é menor do que o dos jogos e brinquedos adaptados que são comercializados. Além disso permite que o portador de deficiência visual participe dos jogos das outras crianças, propiciando uma integração maior.

Infelizmente não constituem uma variedade muito grande, que permita o acesso aos portadores de deficiência visual.

2) Jogos e brinquedos adaptados

Estes já atendem melhor as necessidades do portador de deficiência visual, pois traduzem as informações que não podem ser captadas visualmente, em dados táteis e sonoros.

Essa categoria não envolve apenas as alterações no material de jogo; a adaptação pode ser feita a nível do modo como é utilizado.

Comercialmente, este material, por ser raro, atinge um preço muito elevado. Porém, as adaptações podem ser feitas artesanalmente, a partir de material alternativo, saindo ainda mais em conta do que os jogos e brinquedos usuais. Os próprios portadores de deficiência visual podem ajudar na criação e confecção dos mesmos (Figura 1).

Estes jogos normalmente são bem difundidos entre as crianças e adultos não portadores de deficiência, pois também são usuais e não apresentam qualquer empecilho à participação dos mesmos. Ao contrário, no salão de jogos da Estação Especial da Lapa, esse material acabava atraindo a atenção de algumas pessoas, que não se contentavam em observar, e faziam questão de

experimentar. Saíam de lá surpresos com a habilidade que os cegos demonstravam ao brincar com jogos que eles nunca haviam suposto que fossem possíveis para eles.



Figura 1: Verônica, 12 anos, confeccionando um "Tangram" com papelão e lixa.

CAPÍTULO 4: SUGESTÕES DE JOGOS E BRINQUEDOS PARA PORTADORES DE DEFICIÊNCIA VISUAL.

Como o próprio título já diz, o que se pretende neste capítulo, é mostrar apenas algumas sugestões de jogos encontrados, criados ou confeccionados por nós, como resultado deste trabalho.

Esperamos que devam existir outras alternativas além destas que citaremos, mas, como muitas criações não são divulgadas ou deixam de ser conhecidas devido à nossa própria limitação, infelizmente não pudemos tomar conhecimento delas.

1 JOGOS E BRINQUEDOS USUAIS

1.1 JOGOS DE ENCAIXE

Há uma variedade enorme deste tipo de jogos no mercado. As figuras 2 e 3 apresentam jogos de material plástico. O primeiro apresenta um encaixe mais simples, e o segundo já exige um pouco mais de raciocínio, pois é composto por três tipos de peças diferentes. A vantagem deles é que não se desmancham com um simples toque descuidado, mas sim quando a criança assim o desejar. Ambos permitem que a criança crie as mais diferentes formas.

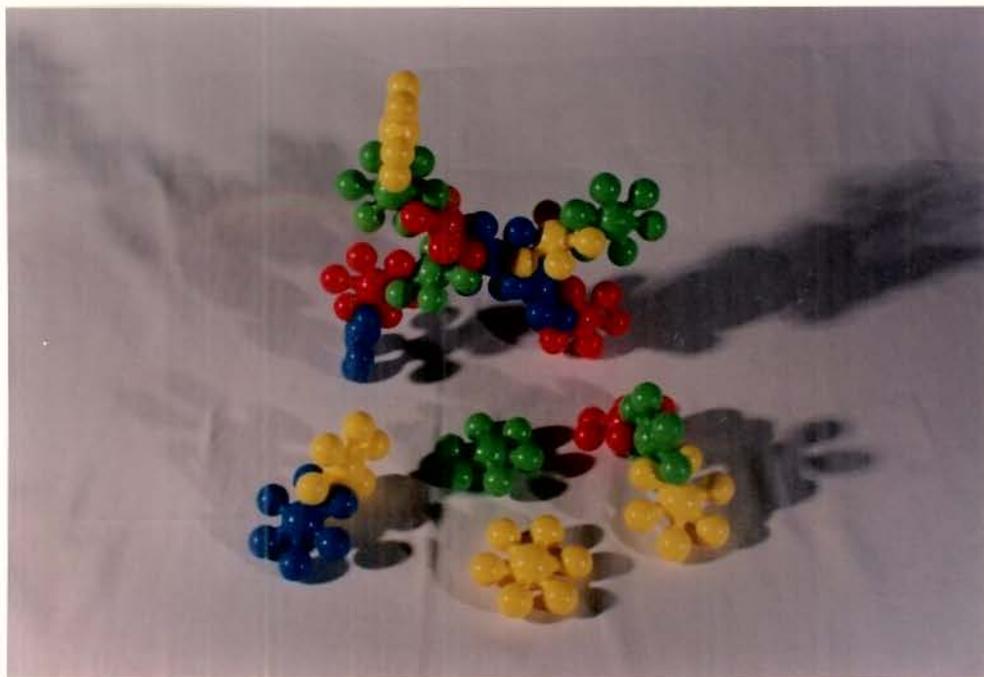


Figura 2: Jogo de encaixe simples

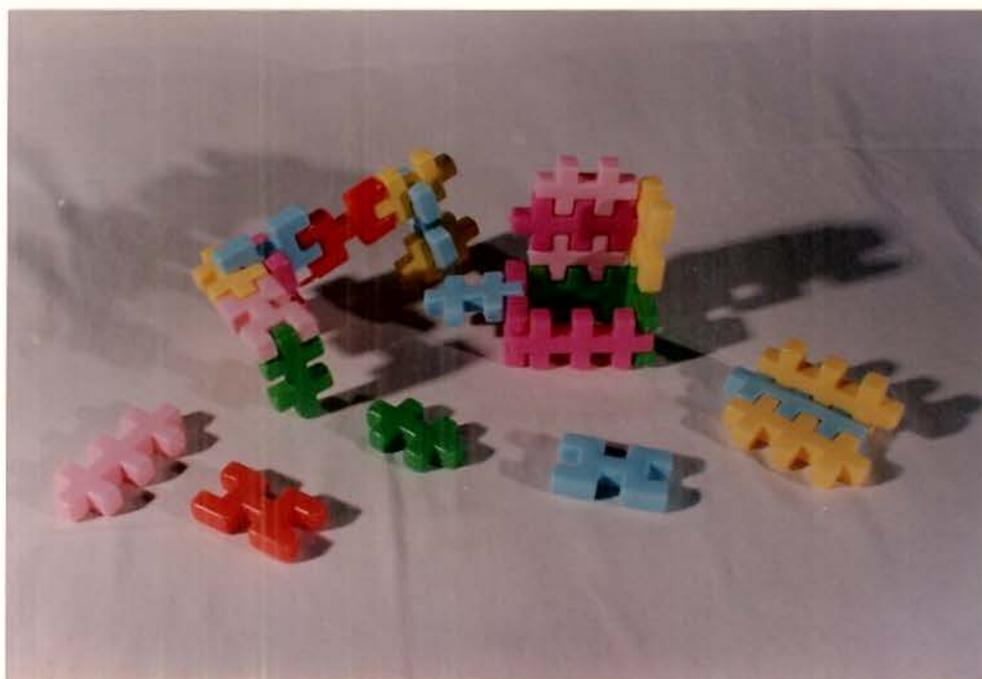


Figura 3: Jogo de encaixe com diferentes peças

As figuras 4 e 5 mostram um material confeccionado por nós. O primeiro, de formas geométricas, foi feito a partir de retalhos de material emborrachado. Já o segundo, deriva de caixas de papelão.

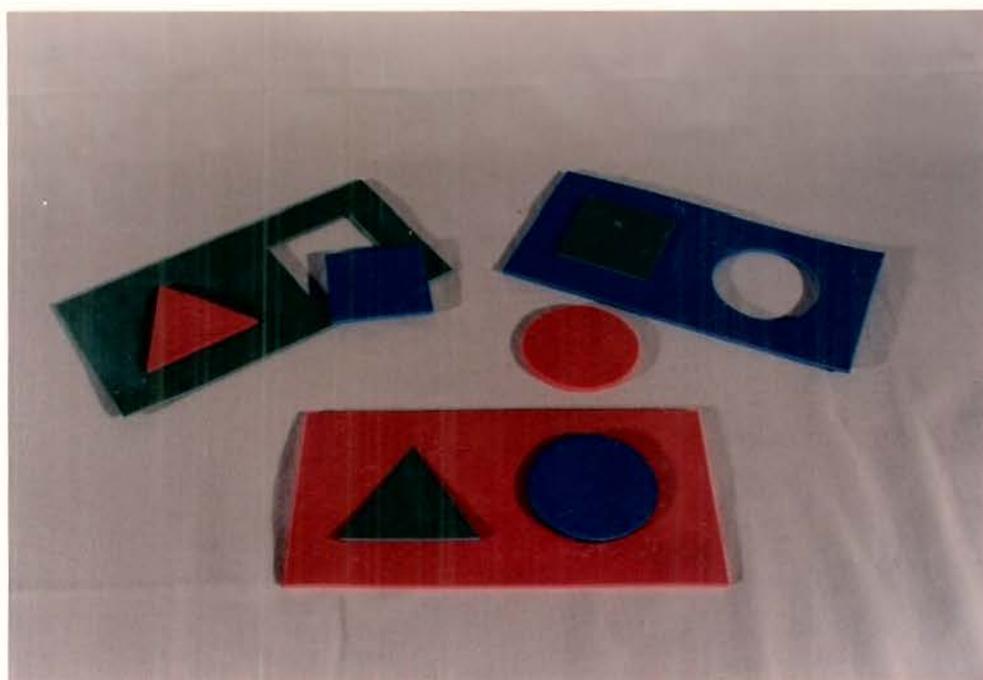


Figura 4: Jogo de encaixe feito com material emborrachado *



Figura 5: Jogo de encaixe feito com papelão *

1.2 JOGOS DE EMPILHAGEM

Aqui estão incluídos os vários tipos de blocos lógicos, de diversos tamanhos e formatos. Estes que aparecem na figura 6, são de plástico, e portanto mais leves que os de madeira, exigindo um pouco mais de habilidade e paciência por parte da criança.

Empilhando-se latas vazias, e com as bordas bem aparadas, em forma de pirâmide, podemos improvisar a brincadeira do "Tiro ao alvo". Para isto, basta uma bola de meia, que pode conter guizos ou grânulos no seu interior para emitir um som. Ao invés de latas, podem ser utilizadas caixas vazias, porém estas últimas já não vêm acompanhadas pela risada emitida simultaneamente ao barulho que as latas produzem ao cair.

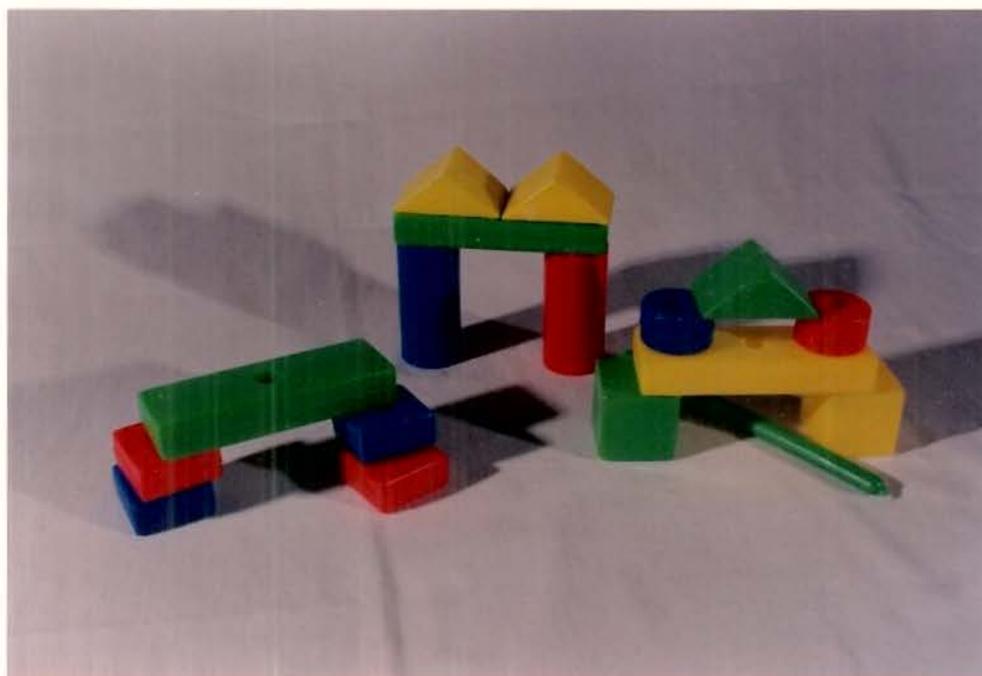


Figura 6: Jogo de empilhagem

1.3 MOSAICO

Este jogo consiste num tabuleiro plástico perfurado, onde a criança pode encaixar pinos de vários formatos, que quando agrupados e organizados espacialmente, podem formar desenhos ou figuras em relevo (Figura 7).

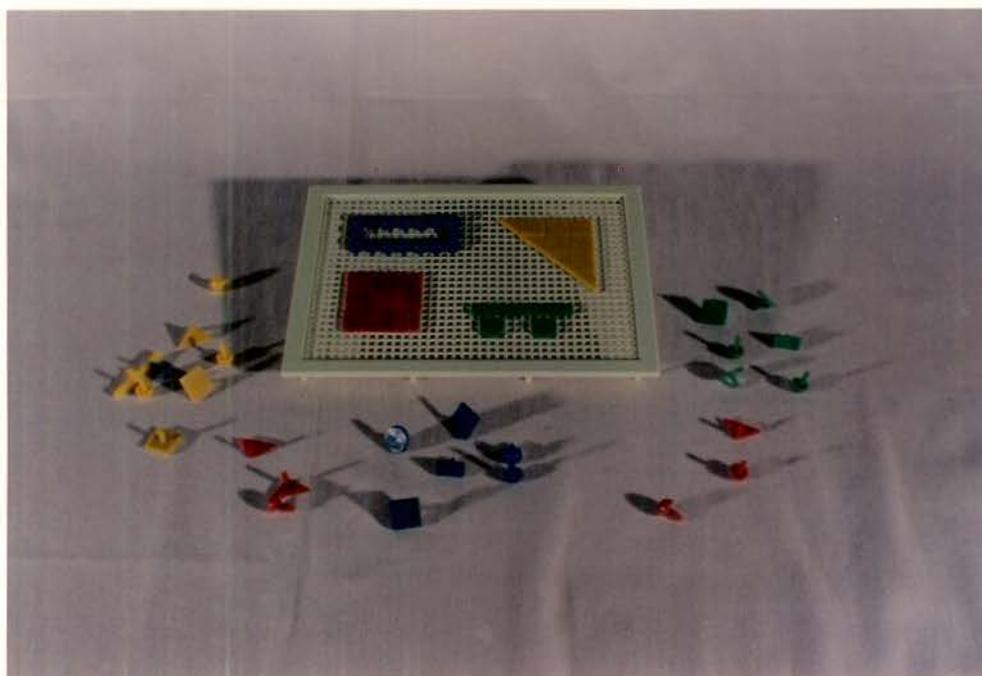


Figura 7: Mosaico

1.4 TANGRAM

Também é conhecido como "o jogo das formas". A combinação de suas 7 peças (5 triângulos, 1 quadrado, e 1 paralelogramo), permite a criação de diversas figuras. As regras e as 12 cartelas, que apresentam 223 figuras diferentes, estão contidas em anexo (1). O tangram demonstrado na figura 8, é feito com material emborrachado, mas também pode ser confeccionado em papelão ou madeira.

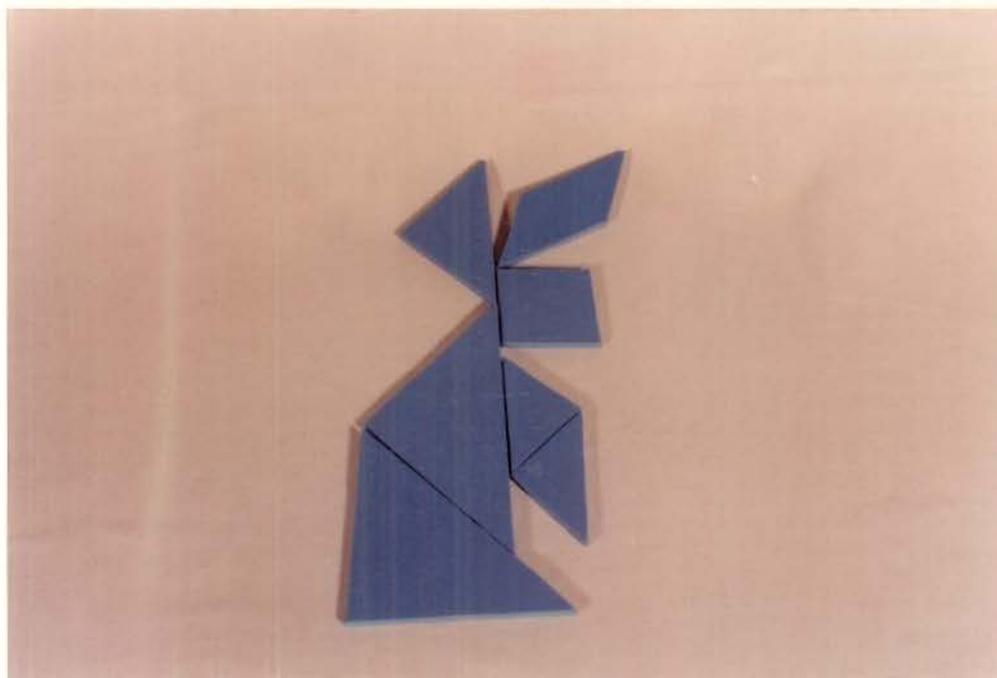


Figura 8: Tangram

1.5 RESTA 1

É composto por um tabuleiro com 33 orifícios, e 32 pinos, geralmente de plástico. Inicialmente, o orifício central fica vazio (Figura 9). O objetivo do jogo é diminuir a quantidade de pinos, até que reste apenas 1. As regras estão contidas em anexo (2).

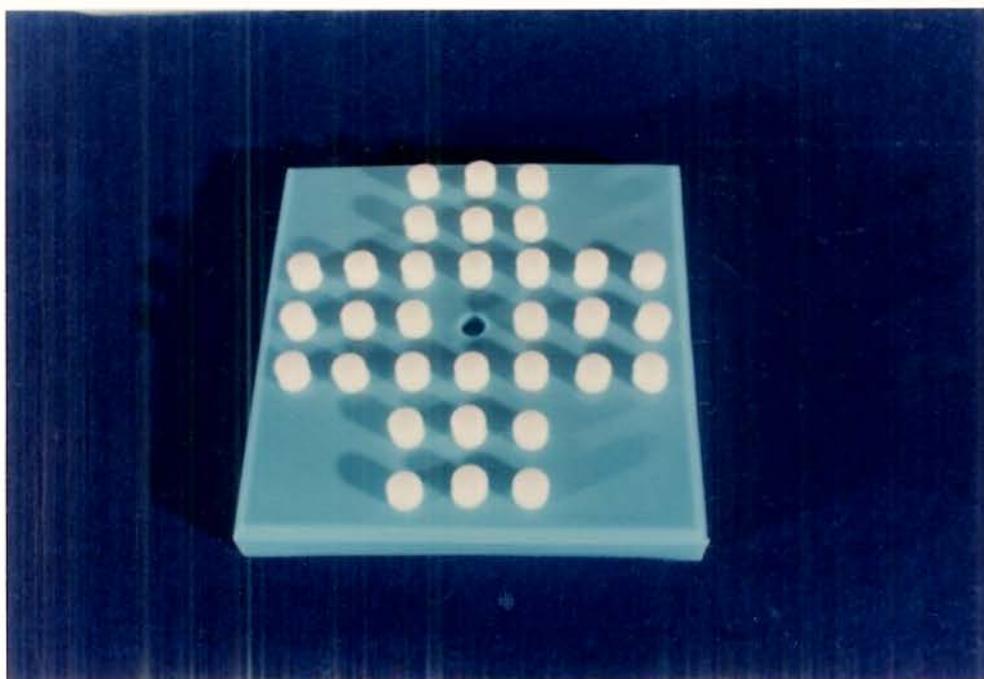


Figura 9: Resta 1

1.6 DOMINÓ DE NÚMEROS

O dominó é um jogo bastante popular e, portanto, fácil de ser encontrado no mercado. Porém nem todos são indicados para portadores de deficiência visual, como por exemplo, os que possuem números somente pintados. O ideal é aquele que possui saliências ou "buraquinhos" correspondentes aos números, como na figura 10.

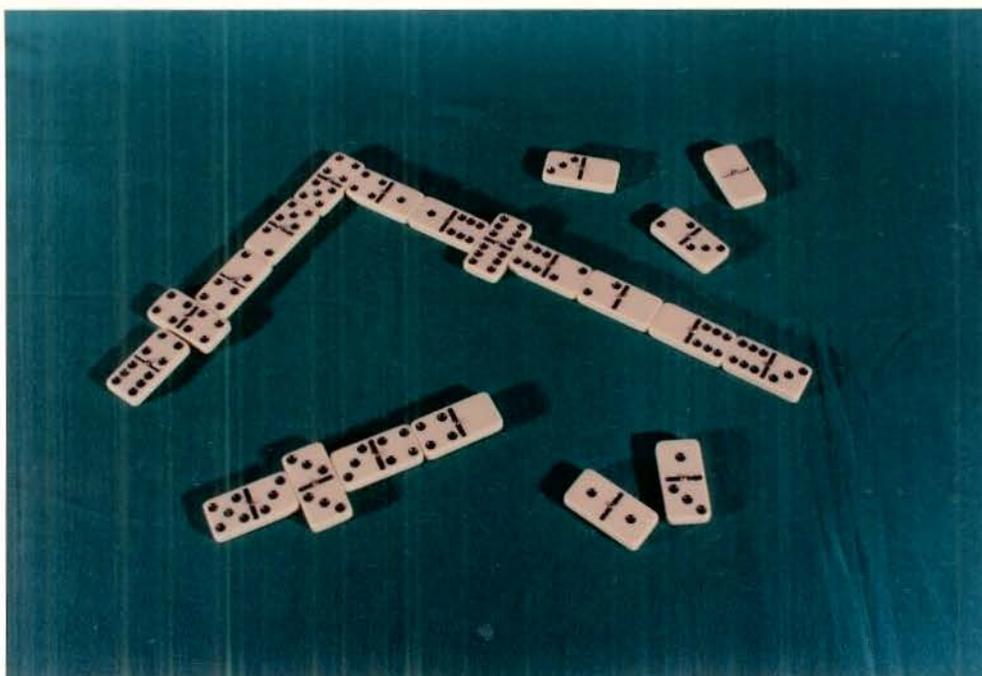


Figura 10: Dominó de números

Este tipo de dominó também pode ser confeccionado com material alternativo, como podemos ver na figura 11. As 28 peças são feitas de papelão cortado, a divisão central da peça é um palito de fósforo, e os números são lentilhas coladas.

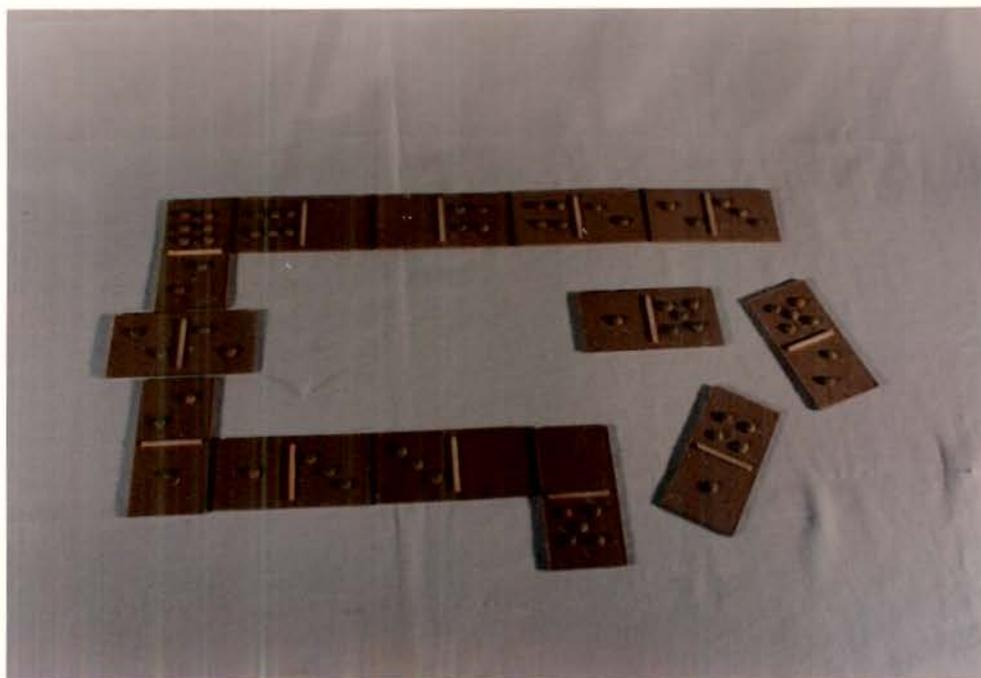


Figura 11: Uma alternativa para o dominó de números *

2 JOGOS E BRINQUEDOS ADAPTADOS

2.1 DOMINÓ DE FORMAS EM RELEVO

O dominó de formas não é nenhuma novidade. Porém, geralmente, os que são encontrados no mercado, não possuem o relevo, que é fundamental para que os portadores de deficiência visual possam distinguir uma forma da outra. A figura 12 nos mostra um dominó de formas em relevo feito de papelão.



Figura 12: Dominó de formas em relevo **

2.2 DOMINÓ DE TEXTURAS

Este dominó estaria substituindo o de cores, que normalmente é utilizado pelas crianças que enxergam. Assim como o dominó de formas em relevo, o de texturas também não é comum no mercado, por isso não foi classificado como um brinquedo usual.

A figura 13 nos mostra um dominó bastante diferente, por dois motivos: primeiro porquê, em alguns casos, a textura do material vem associada à forma (palito de madeira, clips de metal, botão de plástico); segundo porquê, as peças não são pedaços comuns de papelão ou madeira: são caixas de fósforo (revestidas ainda de lixa, cortiça, papel camurça e pelúcia) que permitem que a criança as encaixe umas nas outras, podendo organizar seu jogo sozinha, sem que o mesmo se desmanche a cada toque.

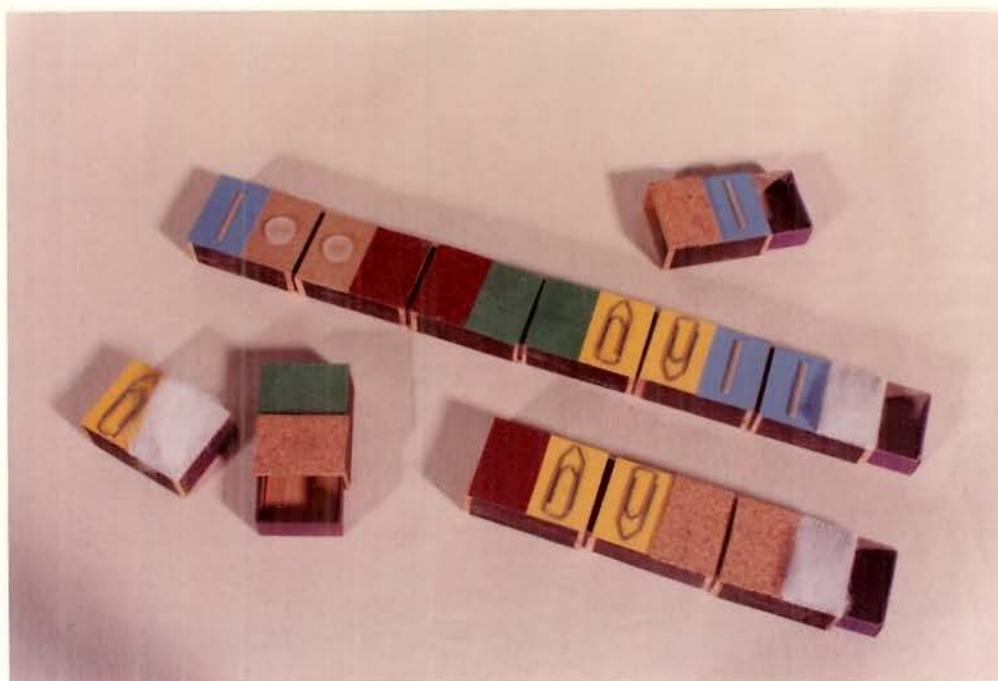


Figura 13: Dominó de texturas feito com caixas de fósforo **

2.3 JOGO DA MEMÓRIA

Esse jogo é composto por vários cartões (confeccionados a partir de papelão ou madeira) que contêm diferentes texturas (figura 14). Cada tipo de textura tem o seu par correspondente, e o objetivo do jogo consiste em verificar quem consegue formar o maior número de pares. Para aumentar o grau de dificuldade do jogo, podemos aumentar o número de pares, ou utilizar texturas não muito diferenciadas.

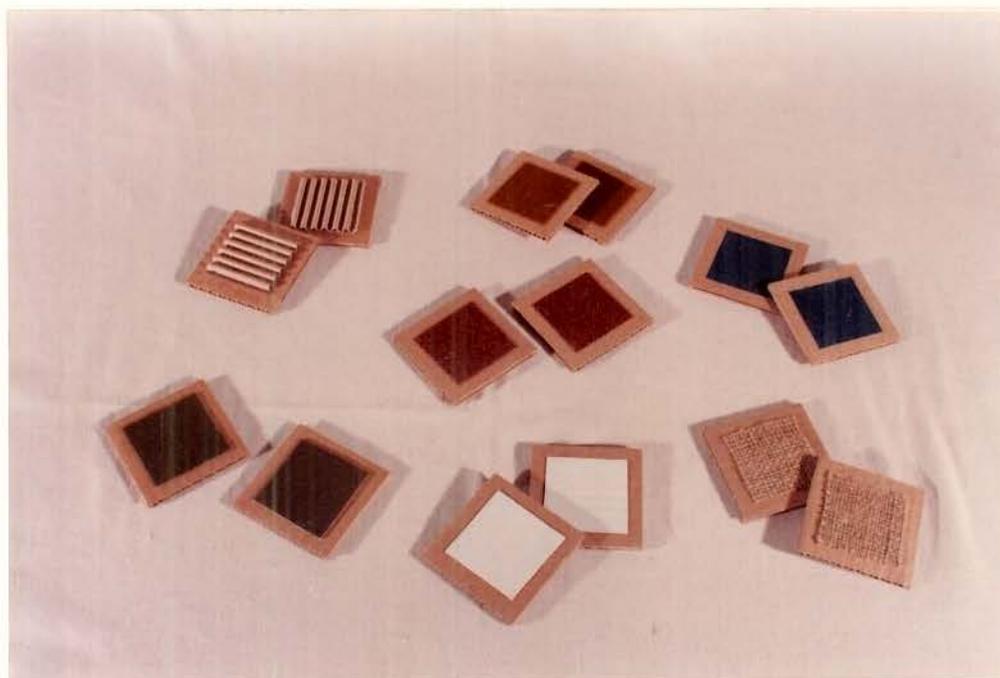


Figura 14: Jogo da memória **

Todos os cartões são colocados sobre uma mesa ou superfície plana, com a face da textura voltada para baixo. Após serem embaralhados, os cartões são dispostos de uma maneira que torne a memorização das posições facilitada. É feito um sorteio para decidir quem começa, o primeiro jogador escolhe dois cartões ao

acaso, e desvira os mesmos. Os demais jogadores têm o direito de saber quais foram as texturas escolhidas e a respectiva localização das mesmas. Quando um dos jogadores consegue formar um par, retira os cartões da mesa, guardando-os consigo, tendo o direito de jogar novamente. Quando o par não é formado, os cartões devem ser recolocados no mesmo lugar, com a face da textura novamente voltada para baixo.

Uma boa memória é importante para qualquer um de nós, mas para o portador de deficiência visual ela é ainda mais valiosa, pois ele tem que saber direitinho em que bolso guardou as notas de dinheiro de menor valor, onde colocou as de maior valor; guardar números de telefone e endereços "na cabeça", e outras coisas mais, que quem enxerga não faz, porque se acomoda a utilizar a visão. Esse joguinho é uma forma gostosa e divertida de treinar a capacidade de memorização brincando.

2.4 QUEBRA-CABEÇA TÁTIL

Este difere dos demais quebra-cabeças na medida em que a figura ou desenho, que geralmente é pintada, vem transformada em dados e informações táteis, através de texturas e formas em relevo.

Lembramos que as representações devem tentar traduzir o objeto real, o mais fielmente possível. De preferência, a criança deve ser levada a tocar com as próprias mãos o objeto real, após ter manuseado a sua representação. No caso da figura 15, se não for possível deixar a criança tocar num passarinho de verdade,

devemos compensar isto fornecendo várias informações e detalhes a respeito do mesmo.



Figura 15: Quebra-cabeça tátil **

2.5 JOGO DA VELHA

Quando brincávamos de jogo da velha no colégio, utilizávamos lápis e papel. Um dia, na Estação Especial da Lapa, alguns alunos nos perguntaram como era esse jogo, e tentamos ensiná-los prendendo alguns pedaços de barbante com fita crepe na mesa. Como peças, utilizamos alguns botões redondos, e pedaços de borracha retangulares.

Verificando o interesse dos alunos pelo jogo, surgiu a idéia de confeccionar um pequeno tabuleiro, inicialmente em papelão, e depois em madeira, como é mostrado na figura 16.

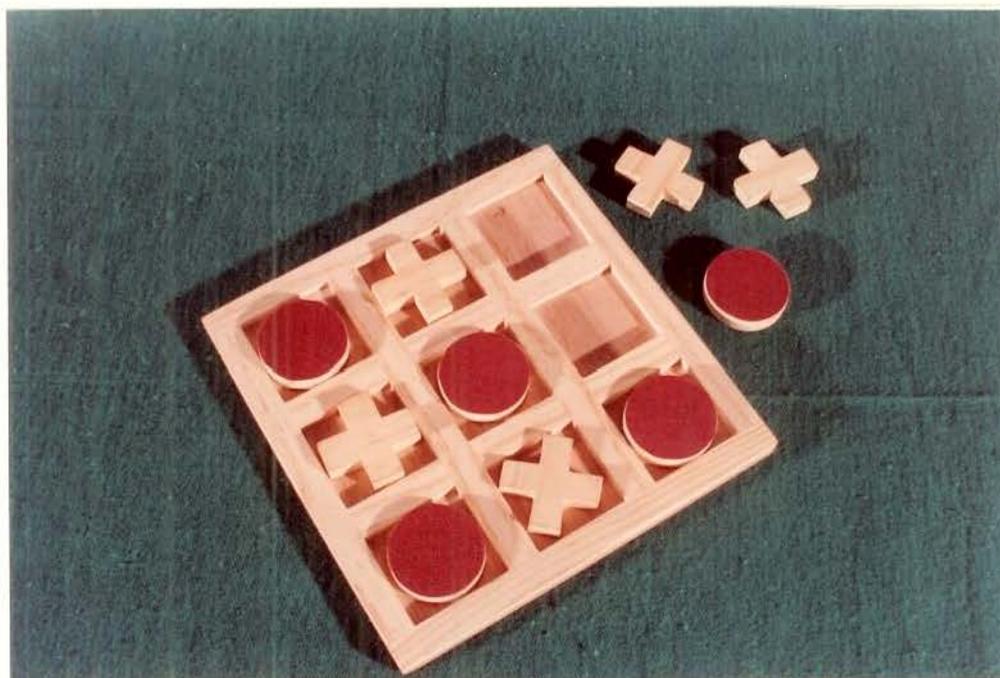


Figura 16: Jogo da velha **

Um jogador fica com as peças em forma de círculo (com lixa), e o outro com as peças em forma de cruz. Após o sorteio para ver quem começa, os jogadores vão se alternando e acrescentando uma peça de cada vez no tabuleiro. O objetivo é ver quem consegue colocar três peças iguais na mesma linha (qualquer uma das três horizontais, das três verticais, ou das duas diagonais) sem ser impedido pelo adversário. Quando nenhum dos dois vence o jogo (em caso de empate), costuma-se dizer que "deu velha", e é começada uma nova partida.

2.6 MINI-LUDO

Esse jogo pode ser considerado uma simplificação do ludo. Além da redução do número de participantes, este é baseado em texturas. É composto por:

- um dado feito de papelão, que contém guizos no seu interior, e cujas faces são revestidas por três tipos diferentes de texturas (feltro, lixa e estopa);
- um tabuleiro de papelão, com as mesmas texturas do dado repetidas sequencialmente. Cada casa (pedaço de textura) é perfurada, para que as peças possam ser encaixadas no tabuleiro;
- duas peças feitas a partir de rolha de garrafa: uma arredondada e a outra quadrada. Cada uma delas foi atravessada no sentido longitudinal por um prego, formando um pino, que posteriormente teve a sua ponta arredondada por uma lima.

Um dos jogadores escolhe a sua peça, e em seguida joga o dado; verifica qual a textura obtida na face superior do dado, e coloca a sua peça no primeiro pedaço com textura correspondente, imediatamente após a primeira casa, indicada na fotografia pela flecha (no caso da figura 17, seria o feltro azul).

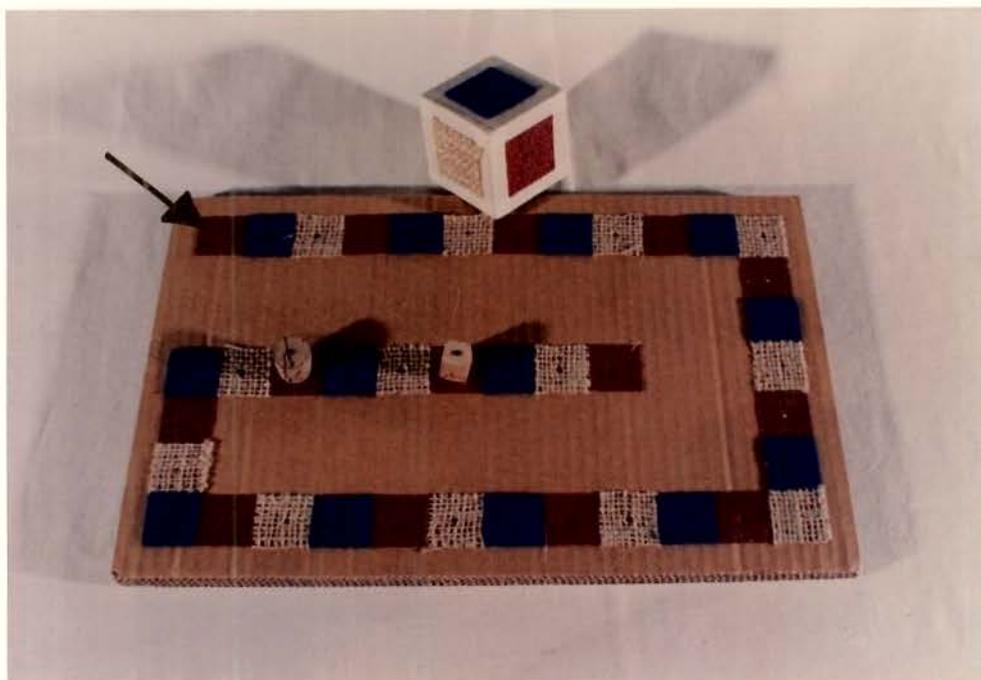


Figura 17: Mini-ludo **

O segundo jogador deve tirar no dado uma textura diferente da obtida pelo seu adversário, pois a casa correspondente já está ocupada. Se isso acontecer, ele tem o direito de jogar o dado novamente, mas acontecendo o mesmo pela segunda vez, ele terá que aguardar uma jogada. O objetivo do jogo é verificar quem consegue chegar primeiro à última casa do tabuleiro.

2.7 LUDO

Esse jogo foi gentilmente emprestado pela Biblioteca Braille do Centro Cultural Vergueiro, para que pudéssemos fotografá-lo e incluí-lo neste trabalho (Figura 18).

As regras do mesmo podem ser encontradas em anexo (3).

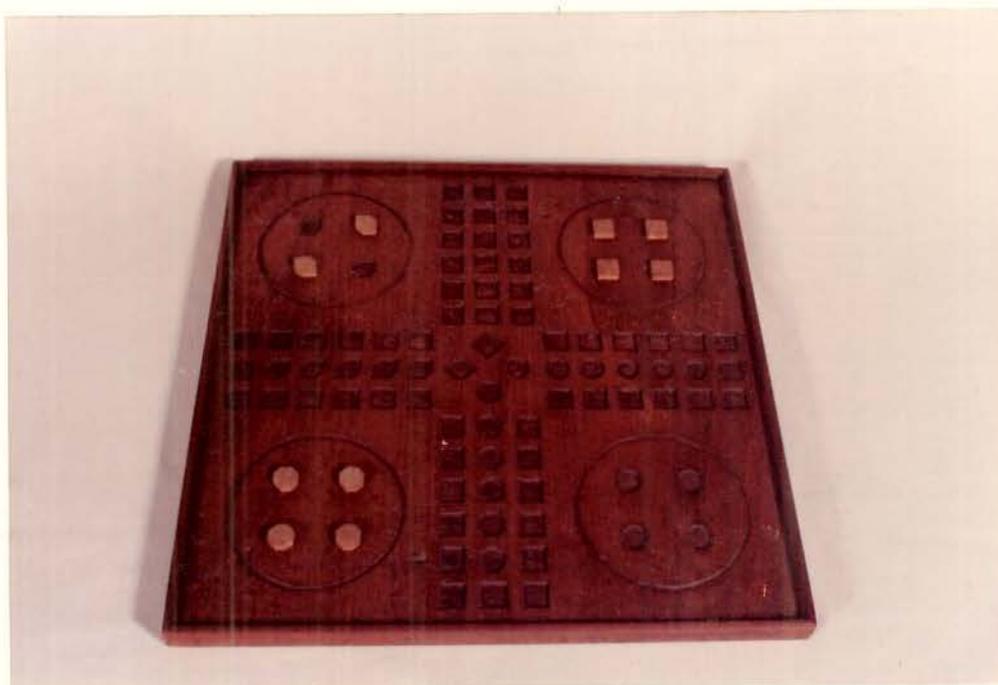


Figura 18: Ludo

2.8 JOGO DE DAMAS

Para que o portador de deficiência visual possa participar desse jogo, é necessário que o tabuleiro tenha algumas casas em relevo. As peças são colocadas sempre nas casas em baixo relevo, onde ficam praticamente encaixadas. Para distinguir as peças de um jogador das do outro, basta colar uma lixa nelas. O tabuleiro da figura 19, foi confeccionado com papelão. As peças são de madeira, mas poderiam até ser tampinhas de garrafa. As regras deste jogo estão explicadas em anexo (4).

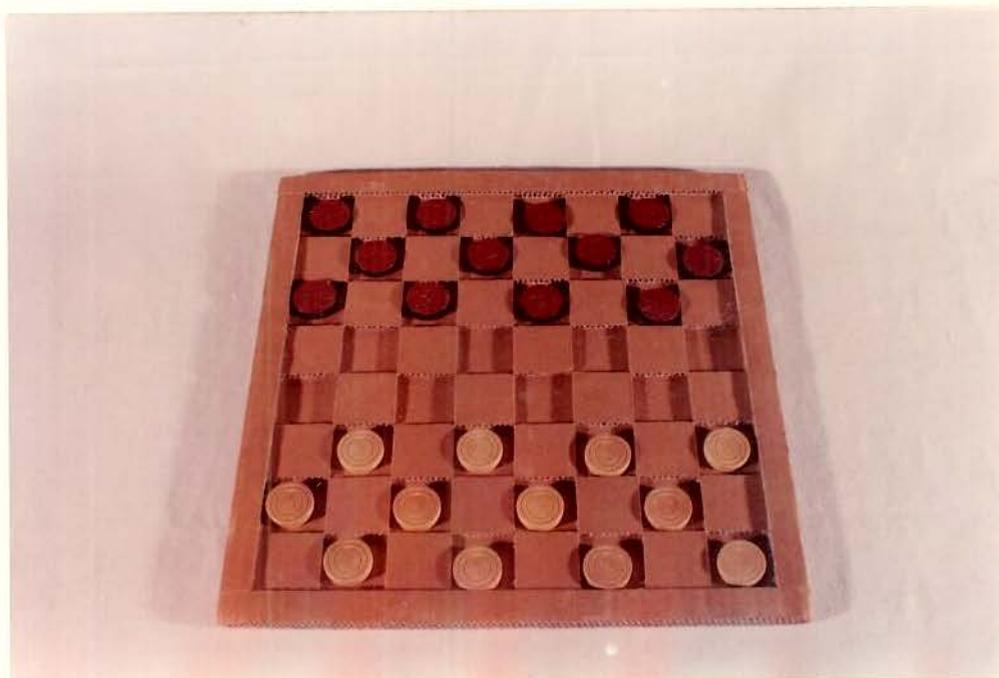


Figura 19: Jogo de damas *

2.9 XADREZ

O tabuleiro é semelhante ao de damas, porém cada uma das 64 casas deve ser perfurada, para que as peças possam ser encaixadas nelas. Isso é necessário na medida em que qualquer movimento brusco poderia derrubá-las ou removê-las, atrapalhando o andamento do jogo.

Cada uma das 32 peças foi perfurada na base, e teve um pedaço de vergalhão de alumínio colado à ela. As pontas dos pinos foram cuidadosamente torneadas, e o diâmetro dos pinos é correspondente ao furo do tabuleiro, para que houvesse um encaixe perfeito. Cada tipo de peça tem um formato próprio, bem distinto um do outro, e portanto facilmente identificável pelo tato. Para distinguir as peças brancas das pretas, basta colocar um preguinho ou tachinha sobre cada uma das pretas. A figura 20 mostra um tabuleiro completo.



Figura 20: Xadrez *

Assim como as adaptações dão um pouco mais de trabalho, as regras do xadrez são um pouco mais complexas. Incluímos um regulamento bem simplificado em anexo (5), mas é aconselhável que se faça uma leitura mais específica sobre o xadrez.

2.10 BATALHA NAVAL

Antigamente costumávamos jogar batalha naval utilizando lápis e papel. A Grow Jogos e Brinquedos S.A. lançou uma versão, que se não fosse por um pequeno detalhe, poderia estar incluída na categoria dos jogos usuais: existem pinos vermelhos e amarelos. Para diferenciar uma cor da outra, a única adaptação que fizemos foi colar um pedacinho de lixa sobre cada um dos pedacinhos vermelhos (Figura 21). As regras estão mais detalhadamente descritas em anexo (6).

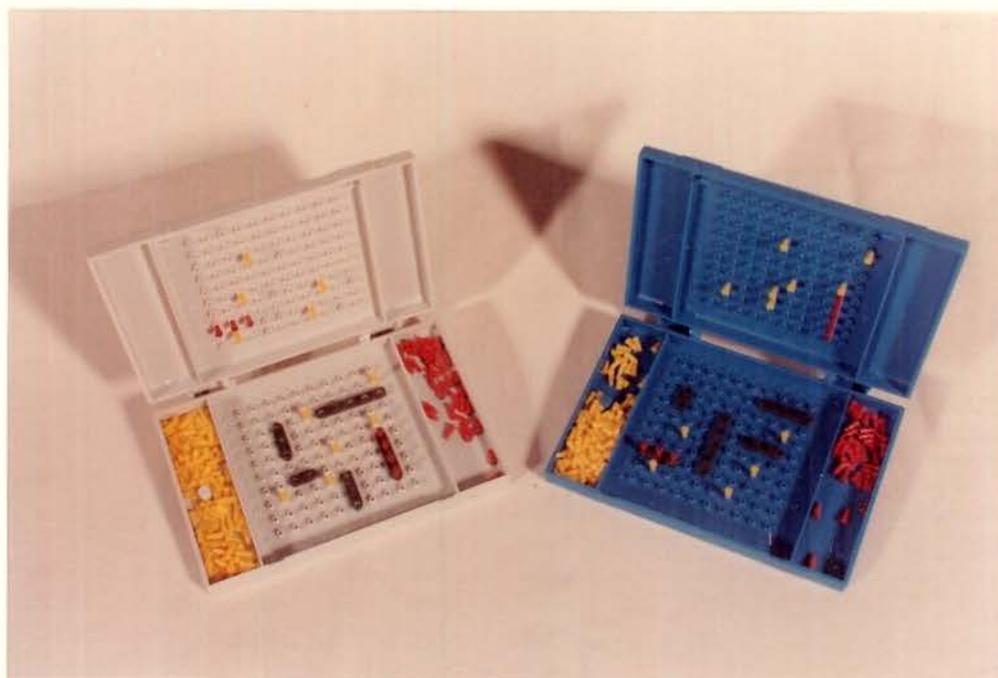


Figura 21: Batalha naval

* Confeccionado pela autora.

** Idealização das adaptações e confecção do jogo pela autora.

CONCLUSÃO

Este estudo nos permitiu reunir algumas informações sobre o portador de deficiência visual e o seu desenvolvimento, sem as quais teria sido difícil pensar em atividades lúdicas que pudessem ampliar as opções de lazer do mesmo.

Por outro lado, foi necessário buscar conhecer melhor os jogos e brinquedos, para que pudéssemos verificar os que realmente seriam mais indicados ao portador de deficiência visual. Pudemos sentir também, a importância da presença de uma pessoa consciente, que proporcionasse ao portador de deficiência visual, a possibilidade de vivenciar estas oportunidades lúdicas.

Pudemos notar, pelos jogos descritos neste último capítulo, que há várias formas de se contornar os obstáculos que se interpõem no problema do acesso ao jogo. Estes obstáculos tornam-se ainda menores, se forem comparados à grandeza do papel do jogo na vida da criança, pois ele consiste num importante meio através do qual a criança pode experienciar o mundo, construir-se como pessoa, e estabelecer relações satisfatórias com os outros.

Por fim, esperamos que este trabalho tenha contribuído de alguma forma, com aqueles que, como nós, têm interesse em melhorar a qualidade de vida das pessoas portadoras de deficiência visual e das pessoas que as acompanham.

BIBLIOGRAFIA

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Dinâmica Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, Edições Loyola, 1974.
- AUFAUVRE, Marie-Renée. Aprender a brincar, aprender a viver. São Paulo, Editora Manole, 1987. Trad. Cassia Raquel da Silveira e Maria de Cássia Pereira.
- CARNEIRO, A. e MONTEIRO, J. V. Aprenda a jogar xadrez corretamente. Rio de Janeiro, Editora Tecnoprint S. A.
- HALLIDAY, Carol. Crescimento, aprendizagem e desenvolvimento da criança visualmente incapacitada do nascimento à idade escolar. São Paulo, Fundação para o livro do cego no Brasil, 1975.
- HYVARINEN, Lea. O desenvolvimento normal e anormal da visão. São Paulo, Laboratório Aché, 1991. Trad. Silvia Veitzman.
- LEIF, Joseph e Brunelle, Lucien. O jogo pelo jogo, a atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1978.
- MELO, C. P.. Pessoas deficientes: algumas coisas que é preciso saber. São Paulo, conselho estadual para assuntos da pessoa deficiente, 1986.

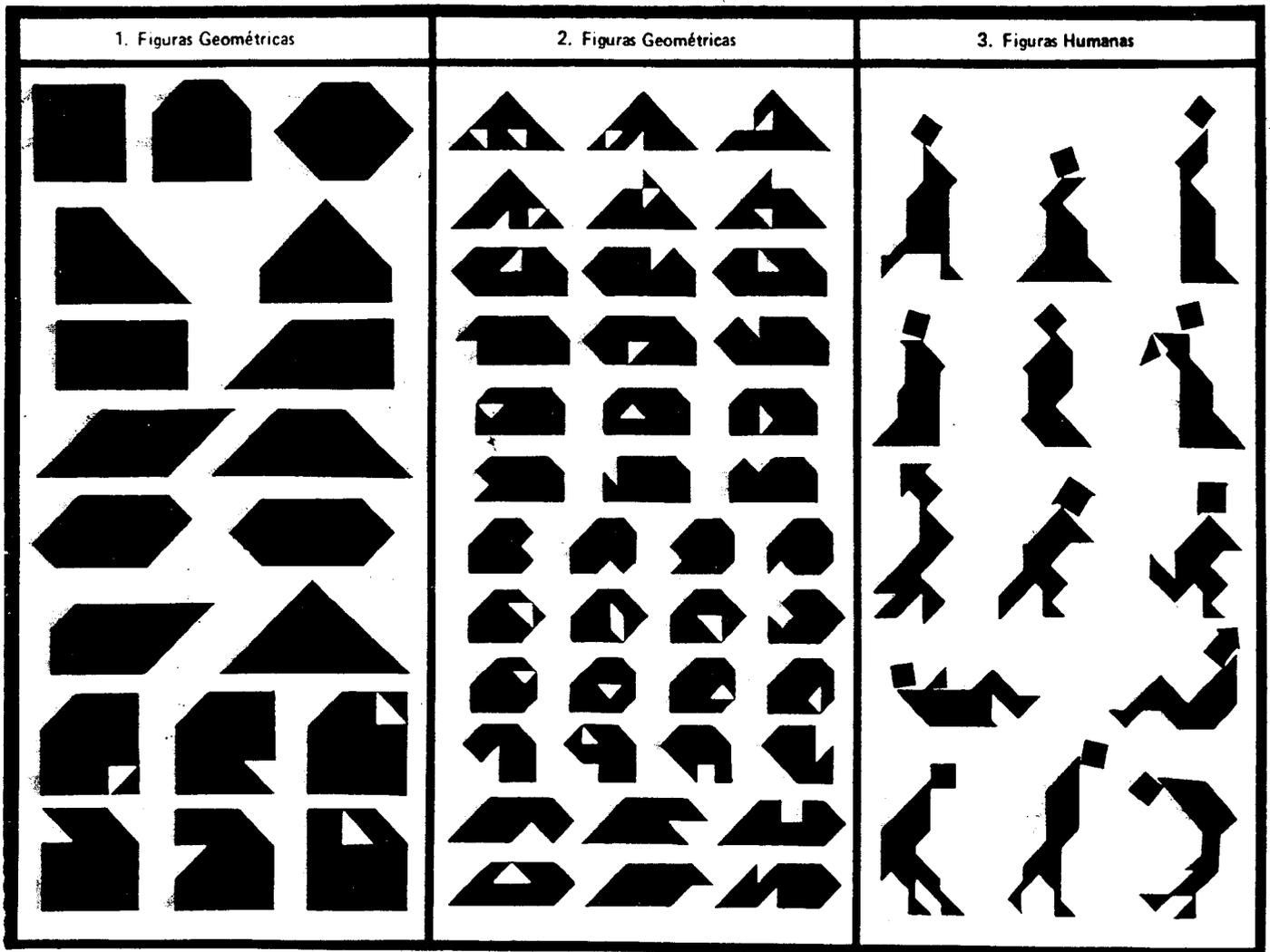
- NABEIRO, Marli. Atividade física e o deficiente visual. In: IV SIMPÓSIO PAULISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA ADAPTADA São Paulo, 1992. Anais. São Paulo: USP, Escola de Educação Física, 1992. p. 99 -102.

- RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia Cazaux. Atividades lúdicas na educação da criança. São Paulo, Editora Ática, (1987).

ANEXO 1:
REGRAS E CARTELAS DO TANGRAM

TANGRAM

O JOGO DAS FORMAS



Tangram

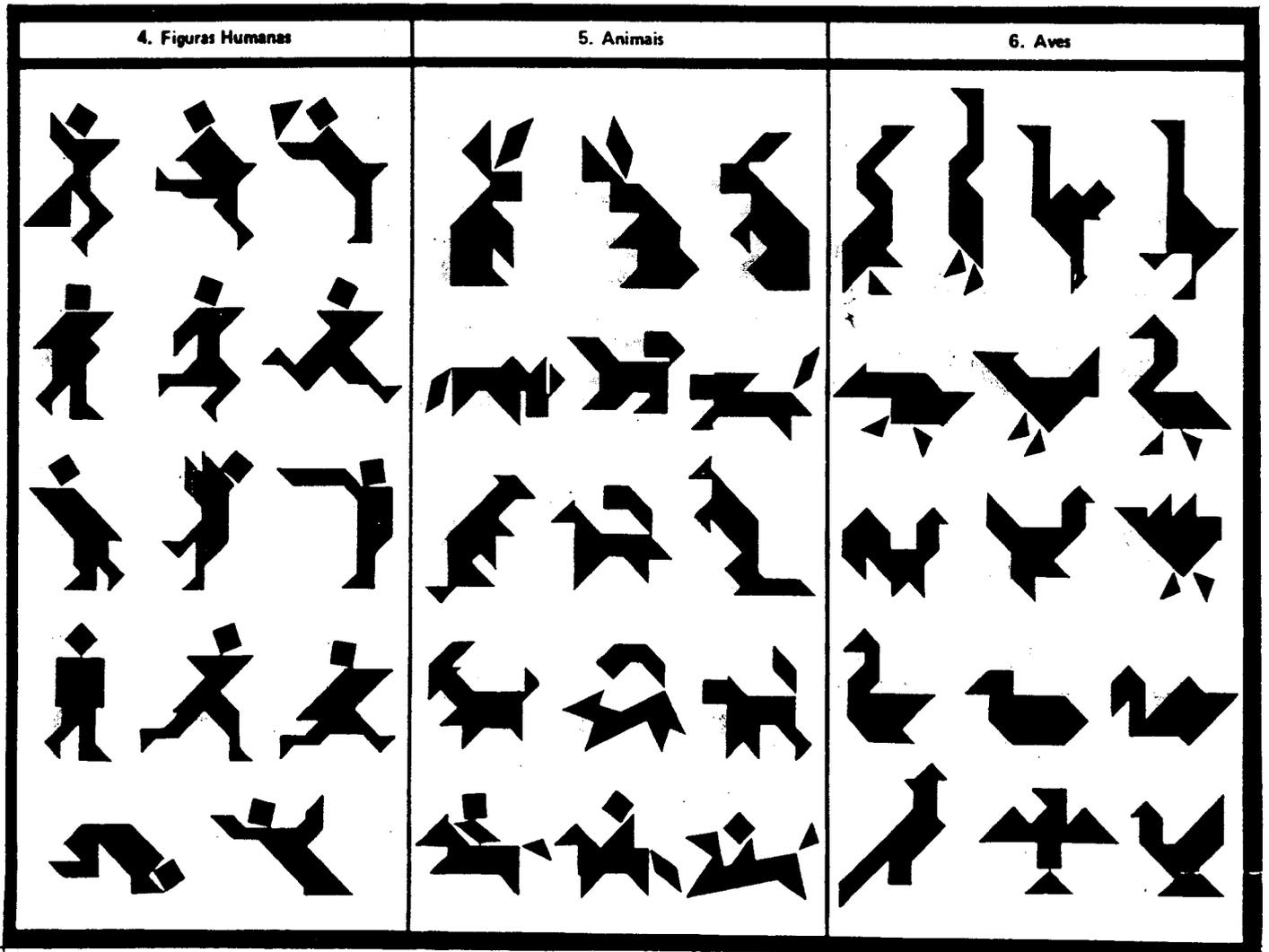
Brinquedos Educativos Ltda.

C.C. 58073032/0001 05

T.E. 672 056 959 111

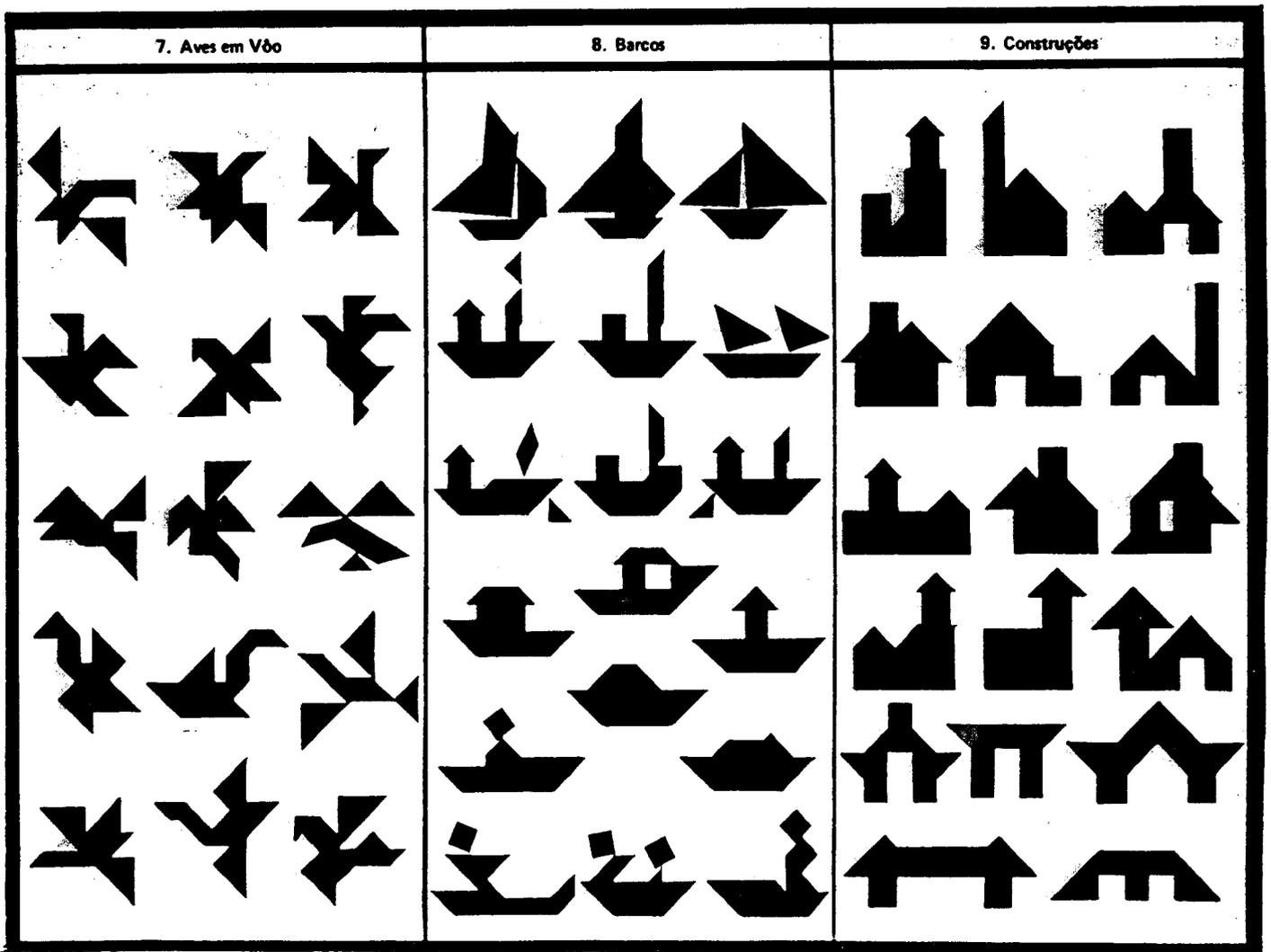
TANGRAM.

O JOGO DAS FORMAS



TANGRAM

O JOGO DAS FORMAS

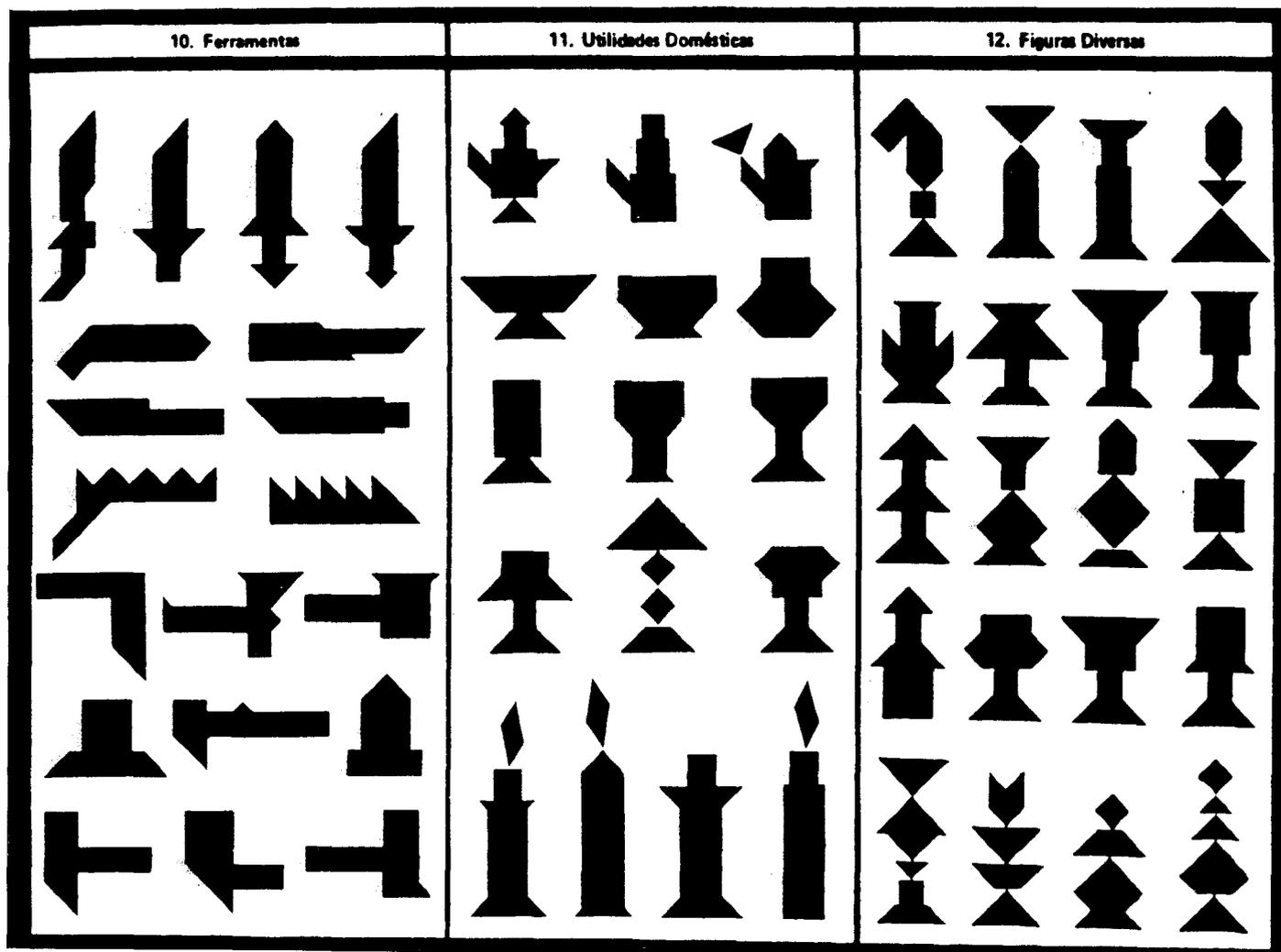


- 1 - Este jogo é composto de 12 cartelas com 223 diferentes figuras e 7 peças, que são: 5 triângulos, 1 quadrado e 1 paralelogramo.
- 2 - O desafio consiste em formar as figuras que constam das cartelas.
- 3 - Em primeiro lugar procure uma superfície plana.

- 4 - Todas as 7 peças obrigatoriamente deverão ser usadas na formação de i figura.
- 5 - Não é permitida a sobreposição de peças
- 6 - Todas as figuras propostas neste jogo tem a sua respectiva solução. Por vezes, uma ou outra, poderá parecer, a

princípio, insolúvel. Porém, procurada com determinação, logo surgirá a resposta.

- 7 - O TANGRAM permite milhares de combinações. Exercitando a sua inteligência e imaginação, você poderá criar figuras inéditas, enriquecendo assim, o acervo das já existentes.



ANEXO 2:
REGRAS DO RESTA 1

REGRA

OBJETIVO:

O objetivo do jogo é diminuir a quantidade de peças, até que reste apenas uma.

DESENVOLVIMENTO

- 1 - Jogue pulando uma peça sobre a outra (semelhante ao jogo de damas).
- 2 - Não pule sobre mais que uma peça, nem sobre orifícios vazios.
- 3 - Os movimentos só podem ser executados na horizontal ou vertical, nunca em diagonal.
- 4 - Tire as pedras que forem puladas

CLASSIFICAÇÃO:

Restando 6 peças: Não é grande coisa.

Restando 5 peças: Precisa melhorar.

Restando 4 peças: Pense um pouco mais.

Restando 3 peças: Está melhorando. Você ainda chega lá.

Restando 2 peças: Muito bom. Mas o jogo é Resta 1 e não Resta 2.

Restando 1 peça: Você é ótimo. Tente repetir a proeza.

ANEXO 3:
REGRAS DO LUDO

LUDO

Objetivo: — Colocar os 4 peões iguais no “quadrado central”, depois de ter percorrido todas as casas e as últimas 5 casas da sua cor (faixa de segurança).

Número de participantes:

— 2 a 4 jogadores.

Número de peças:

— 1 tabuleiro — 1 dado.

— 16 peões (sendo 4 verdes, 4 laranja, 4 azuis, 4 vermelhos).

Como jogar: — Cada jogador coloca 4 peões iguais nos 4 círculos da mesma cor que se encontram dentro de cada “quadrado” ou “campo” à esquerda de cada jogador.

Cada participante escolhe a cor de seus peões. Se houver apenas 2 jogadores, cada um poderá jogar com 8 peões.

Início de jogo: — Inicia-se a partida pelo jogador que tirar o mais pontos no dado. O segundo jogador fica à sua esquerda e o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Movimento dos peões: — O primeiro jogador lança o dado, e se tirar o número 1 ou 6 coloca um de seus peões na primeira casa da saída.

Se tirar outro número não poderá sair com o peão. Os outros números só servem para movimentar os peões que já se encontram no campo de jogo avançando o número de casas mostradas pelo número tirado no dado.

Dado x 6 pontos: — Todas as vezes que um jogador tirar o número 6 no DADO, terá o direito de jogar mais uma vez.

Peões: — Se um peão cair em uma casa ocupada por um adversário, este deverá voltar ao seu círculo inicial no campo respectivo e recomeçar novamente.

Castelo: — Se um peão cair em uma casa ocupada por outro da mesma cor, será colocado em “cima do outro” formando um “castelo”. O jogador só poderá mover o seu “castelo”, para atacar outro “castelo” do adversário. Se não o fizer deve desfazer o “castelo” e avançar com um peão de cada vez.

Faixa de segurança: — Os peões que atingirem a faixa de segurança, não poderão ser atacados. Os peões da faixa de segurança só entrarão no “quadrado central” se no lançamento do dado for tirado o número exato de pontos que faltam para entrar no “quadrado central”. Ex.: Se estiver faltando 3 pontos para entrar no “quadrado central” e tirar o número 5 no dado, o jogador avança o peão 4 casas (incluindo o “quadrado central”) e voltar com o peão uma casa.

Vencedor: — Será aquela que primeiro colocar seus 4 peões no quadrado central após dar uma colta completa no campo de jogo.

ANEXO 4:
REGRAS DO JOGO DE DAMAS

JOGO DE DAMAS

Objetivo. — Capturar todas as pedras adversárias ou impedir que adversário tenha condições de movê-las.

Número de participantes:

— 2 jogadores.

Número de peças:

— 12 pedras marfim e 12 pretas e 1 cartela

Como jogar: — Colocam-se as pedras nas três primeiras filas horizontais sobre as casas escuras. De um lado ficam as pedras pretas e do outro as marfim. A última casa situada à direita do jogador deverá ser clara.

Início do jogo: — O jogador com as pedras marfim inicia a partida. Determina-se por sorteio quem jogará com as pedras marfim, alternando-se as cores da segunda partida em diante.

Movimento das pedras: — Movimentam-se as pedras em diagonal sobre as casas escuras, para frente, uma casa de cada vez. O movimento das pedras é feito alternadamente entre os jogadores. Se um jogador tocar uma de suas pedras é obrigado a movê-la.

Captura (comida) das pedras: — Quando na casa seguinte a uma pedra se encontrar uma pedra adversária e a casa imediata na mesma diagonal estiver vazia, isto é, a pedra adversária ficar entre a casa vazia e a outra pedra, esta saltará sobre aquela para ocupar a casa vazia retirando do tabuleiro a pedra que foi saltada (capturada ou comida).

Pode-se capturar (comer) pedras para a frente e para trás bem como capturar mais de uma no mesmo lance, caso a disposição das pedras o permitam.

Damas - movimento: — A pedra que atingir uma casa da primeira fila do adversário será promovida a "DAMA", colocando-se em cima uma outra pedra da mesma cor. A "DAMA" move-se em todas as diagonais para frente e para trás, capturando uma ou mais pedras do adversário desde que não haja impedimento. Caso uma pedra adversária tenha que ser capturada pela "DAMA" esta se movimentará desde que haja uma ou mais casas livres na diagonal. Uma vez capturada a pedra, a "DAMA" poderá ocupar qualquer casa na mesma diagonal, desde que esteja livre.

A pedra simples e a "DAMA" têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas.

Vencedor: — Será aquele jogador que conseguir capturar todas as pedras do adversário, com pedras simples ou "DAMAS" ou impedir o adversário de movimentar-se.

ANEXO 5:
REGULAMENTO DO XADREZ

JOGO DE XADREZ - REGULAMENTO

- A -) O jogo de xadrez compõe-se de um tabuleiro com 64 quadrados (casas), alternadamente brancos e pretos e de 32 peças, sendo 16 de cada cor.
- B -) O objetivo do jogo é dar xeque-mate ao rei adversário, segundo as regras de movimento de cada peça.
- C -) Cada jogador pode fazer somente um lance de cada vez. O tabuleiro deverá estar com a 1.^a casa branca da Grande Diagonal à direita.
- D -) O rei estará em xeque sempre que a casa dele estiver sendo atacada por uma peça adversária, segundo o movimento da mesma. É obrigatória a defesa em seguida ao lance que produz o xeque. O rei poderá ser movimentado para uma casa não atacada, ou poderá se antepor (cobertura) uma peça diante da atacante, conforme o movimento desta, e por último tomar a peça atacante. Caso contrário a partida estará perdida, e chama-se XEQUE-MATE.
- E -) **COLOCAÇÃO** - A colocação das peças no tabuleiro é feita como segue:
1) - A Dama branca deve estar na casa branca e a Dama preta na casa preta.
2) - A ordem de colocação, sempre da esquerda para direita, é a seguinte:
PEÇAS BRANCAS - TORRE, CAVALO, BISPO, DAMA, REI, BISPO, CAVALO, TORRE
PEÇAS PRETAS - TORRE, CAVALO, BISPO, DAMA, REI, BISPO, CAVALO, TORRE
PEÕES - Deverão ficar na segunda fila nas oito casas.
- F -) Tomar uma peça, quer dizer tirá-la do tabuleiro, colocando a peça atacante na que ela ocupava.
- G -) **OS MOVIMENTOS:**
OS PEÕES andam no sentido vertical, em relação ao jogador, e, comem nas diagonais apenas uma casa, de cada lado. No primeiro lance de cada peão, ele pode saltar uma ou duas casas, dependendo da conveniência do lance. Depois só uma casa.
Quando um peão estiver na 5.^a fila, e um peão adversário num movimento, pular duas casas, passando pela casa atacada, o peão da 5.^a fila poderá tomá-lo tomando a posição da casa atacada (EN PASSANT).
Quando um peão atingir a 1.^a fila contrária poderá ser trocado pela peça desejada que estiver fora do jogo.
AS TORRES andam no sentido vertical e horizontal e podem pular todas as casas que estiverem desimpedidas nos dois sentidos.
OS CAVALOS pulam em L. Consideram-se duas casas para um lado qualquer (horizontal ou vertical) de sua posição atual. O seu pulo será a vizinha da 2.^a casa à esquerda ou direita. É a única peça que pode pular outra.
OS BISPOS andam em qualquer diagonal, quantas casas estiverem desocupadas.
A DAMA anda nos quatro sentidos de sua posição: Horizontal, vertical, e nas duas diagonais e quantas casas estiverem desocupadas.
O REI também anda nos quatro sentidos, porém uma casa de cada vez.
- H -) A cada jogador é permitido um movimento com qualquer peça, desde que não deixe o rei em xeque. Se não for possível fazer nenhum movimento e o rei não estiver em xeque a partida estará empatada.
- I -) Não é permitido voltar lances e a peça tocada deverá ser jogada, só se não for possível
- J -) Se a mesma posição for repetida 3 vezes, a partida estará empatada.
- K -) Se o rei e a torre não forem movimentados, estando as casas entre eles livres e não atacadas, poderá ser feito o "roque" isto é, a torre poderá vir na casa livre junto ao rei, indo este se proteger junto a torre, na casa adjacente do lado oposto; estando o rei em xeque não poderá ser feito o roque.
- L -) Quando um jogador só possuir o rei poderá contar 50 lances, se o adversário não conseguir efetuar o xeque-mate, a partida estará empatada.

ANEXO 6:
REGRAS DO BATALHA NAVAL

BATALHA NAVAL

REGRAS

Número de participantes: 2

Componentes do jogo: 02 maletas-tabuleiros 252 pinos amarelos 84 pinos vermelhos 02 esquadras

Preparação do jogo:

1. Separe as duas maletas-tabuleiros, puxando-as em sentido contrário, como mostra a figura 1. Para encaixá-las novamente ao final do jogo, é só fazer o movimento inverso. Cada jogador fica com uma maleta-tabuleiro.



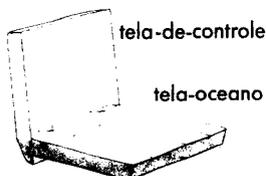
FIGURA 1

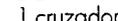
2. Abra a sua maleta-tabuleiro no sentido indicado pela seta da figura 2, posicionando-a de modo que seu adversário não possa enxergar seu jogo. Na parte horizontal (tela-oceano) você posiciona sua esquadra e na parte vertical (tela-de-controle) você anota o resultado dos seus tiros e a posição dos navios adversários. (veja a figura 3).

FIGURA 2



FIGURA 3

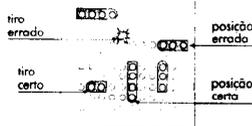


3. Cada jogador fica com 126 pinos amarelos, 42 pinos vermelhos e 1 esquadra com: 1 porta aviões , 1 encouraçado , 1 cruzador , 1 submarino  e 1 destróier 

O jogo:

1. Coloque os navios de sua esquadra em qualquer lugar da sua tela-oceano, no sentido horizontal ou vertical. Os navios não devem ultrapassar as bordas da tela (veja figura 4).

FIGURA 4



2. O jogador mais novo começa e os lances seguintes são alternados entre os participantes. A cada jogada, dê um tiro na tela-oceano de seu adversário, indicando sua posição com uma letra e um número. Por exemplo **C5** ou **H2** (veja figura 4).

3. Quando seu adversário atirar em sua tela-oceano anuncie imediatamente se ele errou, atirando na água, ou se acertou um de seus navios. Caso ele tenha acertado, marque a posição do tiro em seu navio com um pino vermelho e diga a seu adversário qual foi o navio atingido; caso tenha errado, marque na tela-oceano a posição do tiro com um pino amarelo anunciando que ele errou o tiro.

4. Quando atirar em seu adversário, marque a posição de seu tiro na sua tela-de-controle; use um pino vermelho quando seu tiro acertar um navio e um pino amarelo quando errar o tiro.

5. Quando todos os furos de um navio forem preenchidos com pinos vermelhos o navio "afunda". Anuncie qual foi o navio afundado e deixe-o na tela-oceano com os pinos de marcação.

O Vencedor:

O jogador que afundar primeiro toda a esquadra do adversário (17 tiros) vence o jogo!

Variação do jogo:

Para tornar o jogo mais difícil e emocionante, você pode dar **3 tiros por jogada**, ao invés de um. Seu adversário então, dará o resultado dos 3 tiros **de uma só vez**. Por exemplo: você dá 3 tiros nas posições **D4**, **G3** e **A8**. Seu adversário compara a posição dos tiros com a dos navios dele e verifica que você só acertou o tiro **G3**. Em voz alta ele dirá apenas "dois tiros errados e um tiro certo". Note que ele não dirá qual o tiro que você acertou. Cabe a você descobrir, através de outras tentativas e raciocínio lógico, qual foi o tiro certo. As demais regras permanecem as mesmas.

OBS.: Para facilitar a identificação caso o jogo seja interrompido, as maletas-tabuleiros são de cores diferentes.

BOM DIVERTIMENTO!

Evite soltar balões: sua alegria pode ser a tristeza de muitos.

Grow Jogos e Brinquedos S.A.
Av. Moinho Fabrini, 1131
09860 - S. Bernardo do Campo - S.P.
Tel.: (011) 448-7422 (PABX).

