



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



## Boas Práticas

### Sugerir um jogo para uma criança com uma deficiência

#### Tronco do módulo R

##### 1. Contexto

Instituições com crianças dos 6 meses aos 6 anos.

##### 2. Objetivos

Nem sempre é claro que jogo ou brinquedo é sugestivo para uma criança com deficiência. O profissional deve estar atento aos diferentes critérios para fazer uma proposta adequada, segura, que conduz à brincadeira autónoma.

Esta ficha responde às questões que surgem quando se propõe um jogo a uma criança com uma deficiência num contexto de brincadeira livre:

- como identificar as necessidades do jogador?
  3. Como identificar as suas competências?
  4. Como organizar o espaço de acordo com a perturbação da criança?
  5. Como escolher um brinquedo com base na sua perturbação?
  6. Qual é o papel do profissional?
  7. Como guardar o jogo/brinquedo?

##### 3. « Desenvolvimento da boa prática »

###### Composição da equipa :

Professor e/ou AVS (Auxiliaire de Vie Scolaire, i.e. Auxiliar da vida escolar), AES (Accompagnant Educatif et Social, i.e. Apoio Educativo e Social), Auxiliar de cuidados infantis, educador de crianças, enfermeira formada em cuidados infantis, etc.

###### Passo 1

###### Identificar as necessidades do jogador

Brincar, um direito e uma necessidade. Uma criança com deficiência é acima de tudo uma criança. Como criança, brincar é um direito fundamental, como diz o artigo 31º da Convenção Internacional dos Direitos da Criança (1989):

"os partidos dos estados reconhecem o direito da criança ao lazer e descanso, par se envolver na brincadeira e atividades recreativas adequadas à sua idade."

Para além de ser um direito, brincar é uma necessidade para todas as crianças porque incentiva a autorrealização e desenvolvimento individual.

Dependendo da altura do dia, das competências da criança e também da sua personalidade e dos seus interesses, as necessidades do jogador podem variar.

A mesma atividade de diversão pode ir ao encontro de várias necessidades da criança:

- movimentar o seu corpo;
- explorar e experimentar com os sentidos e através de manipulações;
- imitar:
- exercitar a sua força;
- repetir;
- estar com os outros;
- etc.

Deve-se reconhecer que é impossível ler a mente de uma criança e ter a certeza daquilo com que ela quer jogar, às vezes ainda mais quando se acolhe uma criança com deficiência.

por outro lado, o profissional deve disponibilizar vários apoios para satisfazer as diferentes necessidades para a diversão.

Dependendo da deficiência, a criança é mais ou menos capaz de ir ao encontro das suas necessidades de diversão de uma forma independente. O profissional deve ter uma atenção especial. Pode fazer diferentes perguntas para ir ao encontro das necessidades da criança.

Em que ambiente está a criança?

Está num ambiente calmo ou agitado, mas especialmente como é que ela entende esse ambiente? Parece assustada ou bastante interessada? A criança parece estar desconfortável, sugere um ambiente mais calmo e contido?

Se ela está interessada, convide-a a participar no jogo (se não for ainda esse o caso).

Em que posição/postura é que ela está?

Está confortavelmente instalada?

Assegure-se de que a sua posição é relevante para a sua ação no meio.

Qual é a sua relação com os outros?

Verifica interações visuais, verbais ou corporais com as outras crianças?

Há interações positivas ou negativas?

assegure-se de que promove interações positivas sem forçar a relação.

Para onde é que a criança olha?

O objeto do olhar da criança pode ser um bom indicador do que lhe interessa.

**Aviso. Estas questões permitem ter indicadores sobre a experiência da criança num dado momento, mas também tem que as ligar com outros momentos do dia ( a criança mantém a mesma postura durante todo o dia, etc.)**

## **Passo 2**

### **Identificar as competências do jogador**

Mais do que focar as perturbações e deficiências da criança, considere o que ela é capaz de fazer.

as competências envolvidas dizem respeito à seguintes áreas:

- boas competências motoras: o que o jogador pode facilmente agarrar e manipular?

- grandes competências motoras: como se movimentam?
- pensamento simbólico: é capaz de imitar ou fingir? Usa a expressão oral?
- afetividade. Mostra interesse por um objeto ou tema em particular? Ou, pelo contrário, uma rejeição ou receio?

### **Relação com os outros:**

O que se pode dizer da relação da criança com os outros?  
Procura-os, evita-os, é indiferente, etc.?

**Aviso! Tenha cuidado para não colocar a criança numa situação de fracasso.**

### **Passo 3**

#### **Organizar o espaço**

Regras para organizar os espaços.

A disposição do espaço é essencial para permitir a todas as crianças brincar. Devem ser respeitados princípios básicos:

- diversidade dos espaços;
- espaços delimitados;
- espaços ventilados;
- espaços preparados para brincar.

Cada área de brincadeira tem regras de configuração especiais.

- o espaço dedicado aos jogos sensoriais e manipulação, o tapete de exercício.
- a área de jogos de construção
- a área de jogos de competências motoras

acolher uma criança com uma deficiência exige uma organização específica dependendo da sua perturbação e/ou deficiência.

#### **Para uma criança com problemas de audição:**

- permitir que a criança observe os outros jogadores para promover a interação.

#### **Para uma criança com uma deficiência motora:**

- Espaços abertos e ventilados para permitir à criança manobrar e/ou movimentar-se com ou sem o seu equipamento ou a sua cadeira de rodas.
- mobiliário adaptado para permitir à criança manobrar e/ou movimentar-se com ou sem o seu equipamento ou a sua cadeira de rodas.

Considere, por exemplo, levantar uma mesa para permitir à criança deslizar as suas pernas debaixo da mesa quando estão numa cadeira de rodas ou usar mesas com arestas altas para evitar que os elementos do jogo caiam no chão.

#### **Para uma criança com uma deficiência mental:**

- os espaços restritos e contidos são tranquilizantes.

#### **Para uma criança com problemas visuais:**

- estabeleça marcos estáveis para ajudar a criança a situar-se no espaço.

#### **Para uma criança com problemas comportamentais:**

- espaços abertos e ventilados para ir ao encontro das necessidades motoras.
- espaços contidos e restritos para tranquilizar.

#### **Passo 4**

##### **Escolher um brinquedo**

*"Como o prazer é a força que move o jogo, o bom brinquedo pode ser definido como aquele que solicita o jogador, cria o desejo de brincar e de voltar a brincar."* The Handilud Guide, FM2J Editions, 2007. É fundamental questionar as competências e necessidades do jogador (ver passos 1 e 2) antes de escolher um brinquedo. Também se deve tomar atenção às características do objeto. É óbvio que a idade indicada na caixa do brinquedo não se aplica a uma criança com uma deficiência.

#### **Critérios de seleção do jogo/brinquedo:**

O Quai des Ludes equipa de bibliotecários de jogos, psicólogos definiu critérios de seleção como parte do guia Handilu. Selecionamos os seguintes no contexto de colhimento de crianças com deficiência:

- diversão e brincadeira muito agradável, originalidade, interesse do objeto;
- consistência de diferentes aspetos do jogo ou brinquedo, para que o jogador não se sinta em dificuldade;
- segurança do brinquedo;
- manuseamento: um brinquedo que seja fácil de agarrar e manusear. O brinquedo deve exigir apenas um movimento de cada vez para funcionar;
- fortes elementos sensoriais;
- fácil manutenção.

Há outras características que devem ser tidas em consideração, atendendo à deficiência.

#### **Para uma criança com deficiência auditiva:**

- Vários efeitos visuais;
- regras simples: o jogador deve ser capaz de compreender através de uma demonstração com o material ou ao ver outras crianças a brincar.
- efeitos sensoriais originais: vibrações, efeito magnético, materiais incomuns, etc.

#### **Para uma criança com deficiência motora:**

- Objetos fáceis de agarrar e manusear: tamanhos e formas dos elementos do jogo adequados.
- impulsionamento fácil sem necessitar de um gesto preciso ou de força.
- considere brinquedos que se apresentem verticalmente que permitam brincar num espaço pequeno.
- brinquedos estáveis e leves.
- brinquedos que não rebolem para muito longe, para permitir que o jogador os recupere facilmente quando eles caem.
- construções simples
- efeitos sensoriais originais e surpreendentes.

#### **Para uma criança com deficiência mental:**

- brinquedos fáceis de manusear e de impulsionar.

- brinquedos que estimulem o relacionamento: por exemplo, uma bola que rola em direção à criança e que a convida a devolvê-la.
- elementos e sistemas de construção simples.
- manipulações surpreendentes
- regras simples e jogos curtos.

#### **Para uma criança com deficiência visual:**

- Vários efeitos sonoros.
- Objetos grandes e levantados.
- material representativo: a criança deve ser capaz de reconhecer o objeto ao manipulá-lo.
- efeitos sensoriais originais: vibrações, magnetismo, materiais inusitados, etc.

#### **Para uma criança com problemas de comportamento:**

- jogar ajuda-o a exprimir a sua agressividade ou os seus receios (escoamento de tensões) sem perigo.
- brinquedos que promovem o relacionamento
- regras simples e jogos curtos.
- ações que não exijam estarem sentados

#### **Passo 5**

##### **Acompanhar o jogo**

As crianças precisam de jogar debaixo do olhar benevolente do adulto. Uma criança com deficiência exige uma presença ainda mais atenta. Como profissional, é o garante da sua segurança emocional e física. Alguns elementos exigem particular atenção:

- o brinquedo deve ser adaptado às competências do jogador;
- a criança não deve sentir o fracasso ou estar em dificuldade;
- a criança deve jogar sempre no seu jogo;
- modere as frustrações e ajude a criança a superar as dificuldades;
- promova as relações com os outros.

#### **Passo 6**

##### **Arrumar o jogo/brinquedo**

Avise o jogador de que a sessão de jogos vai terminar em breve. É importante que ele antecipe isto em vez de enfrentar os acontecimentos de uma forma passiva. Isto pode fazer-se em duas fases (“vamos parar em 10 minutos, “vamos para em 5 minutos”). Também pode anunciar o que a criança irá fazer a seguir. Dependendo das capacidades da criança, convide-o a ajudar a arrumar o brinquedo(s). Pode por uma foto do brinquedo para ensinar à criança onde o arrumar.

Assegure-se de que o brinquedo está limpo e seco antes de o arrumar. Tal como com todos os brinquedos, use livremente um sistema de preenchimento específico para organizar o seu stock.

A classificação dos objetos para brincar oferece uma importante vantagem pelo facto de se basear no desenvolvimento do indivíduo e não na idade ou sexo o que poderia ser simplista ou mesmo discriminatório.

#### **O nosso conselho**

- deixe que a criança com deficiência observe as outras crianças a brincar: isto é a primeira fase de apropriação do jogo ou do brinquedo.

- Use pictogramas ou fotos no caso das crianças com desordens mentais: quer seja para guardar os brinquedos ou para estabelecer referências com o tempo,
- Lamine os elementos do jogo de tabuleiro: isto para prolongar a vida dos elementos do jogo e para facilitar a manutenção.

### **Evitar erros**

- não imponha um jogo ou um brinquedo: tal com pra todas as crianças, o jogo deve permanecer livres. Por outras palavras, o jogador pode escolher o seu jogo e decidir parar de jogar quando quiser.
- não faça sugestões sistemáticas: não é só porque uma criança gosta dum brinquedo que ele é adequado para outra criança com a mesma perturbação. Tenha em conta a personalidade, ritmos, necessidades e competências da criança.
- não ofereça brinquedos com efeitos ao acaso: a criança precisa de um ambiente tranquilo e estável. Precisa de o prever. Os efeitos surpresa devem ser fruto de uma ação controlada do jogador.
- evite deslocar mobiliário à volta, especialmente no contexto de acolhimento de uma criança com dificuldades visuais. Se tiver que o fazer, acompanhe o jogador para descobrir o novo espaço, destacando as marcas que estabeleceu para ele.
- evite fazer coisas que a criança deve fazer: pode ser relevante quando a criança está em dificuldade, deve assegurar-se de que não acontece novamente.

### **Exemplo:**

O que se pode fazer quando uma criança deficiente participa num jogo de grupo, tal como num jogo de tabuleiro, por exemplo, mas não espera pela sua vez e tem dificuldade em atirar o dado ou dar as cartas ou os peões.

Não é fácil deixá-la fazer coisas que são proibidas para os outros.

de cordo com este exemplo, o jogo parece não ser adaptado às competências do jogador.

É preferível que a criança não se sinta numa situação de fracasso. Por outras palavras, evite oferecer jogos que exigem competências superiores àquelas que a criança tem.

Pode também adaptar o jogo para lhe dar um lugar. As outras crianças são capazes de aceitar regras específicas se eles fizerem sentido e se forem claramente explicadas.

### **Bibliografia**

- A.-S. Casal, C. Hoss Mesli, Le livre et le jouet dans les modes d'accueil, Editions Weka, 2013
- D. Garon, Le système ESAR – Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jouets, Électre – Cercle de la Librairie, 2002
- O. Périno, COL, bien classer ses jeux et ses jouets, Quai des Ludes – FM2J Editions, 2011
- O. Périno, Des espaces pour jouer, pourquoi les concevoir, comment les aménager ?, coll. « Petite enfance et parentalité », Éditions Érès, 2011
- Le Guide Handilud, Quai des ludes – FM2J Éditions, 2007

