

JOCUL CA ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE ȘI TERAPIE LA COPIII CU DEFICIENȚE DE VEDERE

Mariana PLAMADEALA, lector

Summary

As with all children, game activities should focus on active participation of the child in all activities. Because children with visual impairments may not be able to learn by watching what is going on around them, they must learn "by doing" and interacting with their environment. Game activities should focus on the development of contingency awareness and the intrinsic motivation and drive of the very young infant and the development of the physical skills that are necessary for the child to move out and explore. Children with visual impairments should be given the opportunities to participate in all of the activities that they encounter. If a child cannot participate independently, explore ways that he can be assisted through the activity, allowing him to complete the steps that he can do independently.

Una din formele de manifestare a copilului este jocul. În mod obișnuit, o asemenea activitate apare din nevoia de acțiune, de mișcare a copilului o modalitate de a-și consuma energia sau de a se distra, în mod plăcut de a utilizat timpul și nu numai.

Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și de operațiuni care urmăresc obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a copilului. Elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție funcțională, de veselie și bucurie, de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei și a plictiselii, a oboselii.

Atunci când jocul este utilizat în procesul de învățământ, el dobândește funcții psihopedagogice semnificative, asigurând participarea activă a elevului la lecții, sporind interesul de cunoaștere față de conținutul lecției. Știm că jocul didactic reprezintă o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică stimulată. Această acțiune valorifică la nivelul instrucției finalitățile adaptive de tip recreativ proprii activității umane, în general, în anumite momente ale evoluției sale ontogenice, în mod special.

Pentru început, trebuie să semnalăm faptul că, la copiii cu deficiențe de vedere, jocul are o importantă **funcție compensatorie** [1, p.79].

Zemțova (1965) definește compensarea ca pe un *proces aparte de dezvoltare, în condițiile căruia se formează noi sisteme dinamice de legături condiționate; au loc diferite substituiri; se produc corectări și refaceri ale unor funcții distruse sau nedezvoltate; se formează modalități de acțiune și însușire a experienței ei sociale; se dezvoltă capacități fizice și mintale, dar și personalitatea copilului în ansamblul său* [2, p.59].

Ca lege a procesului de dezvoltare, compensarea acționează în direcția reechilibrării acestui proces, ori de câte ori intervine un factor perturbator, de exemplu, o disfuncție, o deficiență, o incapacitate. Fenomenul dezvoltării compensatorii este prezent la toate categoriile de copii cu deficiențe, la fiecare categorie având un anumit specific și anumite limite.

În psihopedagogia specială, teoria dezvoltării compensatorii ocupă un loc central.

Jocul la deficienții de vedere

Și pentru deficienții de vedere, și mai ales pentru ei, jocul reprezintă unul din mijloacele cele mai eficiente pentru dinamizarea procesului de recuperare-compensare.

Caracteristicile jocului la copilul cu deficiență de vedere și, cu atât mai mult, la copilul cu surdo-cecitate sunt deosebite de cele ale copilului văzător: jocul funcțional (jocul-exercițiu, după tipologia realizată de **J. Piaget**) este întârziat, rudimentar și limitat; jocul spontan este inexistent, dacă nu este stimulat și coordonat de către adult; stadiile superioare ale jocului, jocul simbolic și jocul cu reguli vor fi foarte întârziate și schematice, dizarmonice, fără o activitate educativă continuă.

Un copil nevăzător/cu surdo-cecitate nu are motive să se miște din poziția sa sigură și confortabilă de a sta întins pe spate. Când este așezat nu este nimic care să-l încurajeze să caute cu mâinile în jurul său. *În afară de el însuși, arată Mariana Popa, pare a nu exista nimic și de aceea nu are motiv să exploreze sau să comunice* [2, p.117]. Dacă nu se intervine, lumea copilului se restrânge la limitele propriului său corp.

Activitatea de joc la copiii cu deficiență de vedere trebuie să fie atent direcționată și îndrumată de către adult. Practic, fără intervenția atentă și afectuoasă a adultului, copilul nu va învăța să se joace și nu va reuși să se adapteze la mediul său, dacă admitem poziția exprimată de către marele psiholog **J. Piaget** cu privire la funcția esențială pe care o îndeplinește jocul, cea de asimilare și acomodare, într-un cuvânt, adaptare, cel puțin în primele stadii ale ontogenezei.

Este necesar ca perioadele de joc cu copiii foarte mici să fie centrate pe activități fizice, de mobilitate: mânuirea unor obiecte de diferite forme, texturi, care emit sunete etc.; jocurile să se desfășoare întotdeauna în același loc și la intervale repetate în fiecare zi, cu aceleași jucării alese cu multă grijă, înainte, până când copilul începe să devină familiar cu ele; persoana adultă să aibă o atitudine caldă, blândă, afectuoasă față de copil, să se îmbrace cu aceleași haine, să prezinte același parfum, astfel încât, copilul să o identifice după miros, după textura hainei (în cazul în care este un copil cu surdo-cecitate).

Jocurile tactile, jocurile în care este antrenată sensibilitatea tactilă, reprezintă unul din cele mai eficiente mijloace ale procesului de recuperare-compensare în cazul copiilor cu deficiență de vedere.

Mariana Popa descrie pe larg *etapele jocului* cu copilul deficient de vedere, în care adultul joacă un rol foarte important: cei doi parteneri își ating palmele, pentru ca copilul să capete conștiința propriului Eu fizic și conștiința dintre Eu și tu, dintre el și „ceilalți”; într-o fază ulterioară se vor introduce melodii, cântece și ritmuri; se dansează cu copilul în brațe, se stă cu copilul într-un balansoar, se stă cu copilul pe podea și este rotit ușor dintr-o parte în alta, fiind necesar ca el să înțeleagă mișcarea prin noi (se vorbește mereu cu el despre ce se face).

Când copilul va crește se vor aplica jocuri de coordonare ochi-mână, în cazurile în care există reminiscențe vizuale, de descoperire a obiectelor pe o hartie de culoare contrastantă, de desenare și comparare a desenului, apoi de decupare, jocul de a lovi mingea fără a se dezechilibra, jocul de alergat, jocuri pentru dezvoltarea simțului tactil (identificarea diferitelor texturi, obiecte etc.), jocuri pentru orientarea în spațiul mic și mare, jocuri pentru antrenarea auzului, jocuri muzicale cu zornăituri, mingi sonore, jocuri de mobilitate (să urmărească un clopoțel sau vocea cuiva) [2, p.120-121].

Vom prezenta, în continuare, trei categorii ludice și de organizare a cunoașterii cu mecanismele corespunzătoare, după cum urmează:

1. DEZVOLTAREA SENZORIO-MOTORIE

➤ Mecanisme

- manipulare → - *jocuri fără forme a structurilor și conduitelor perceptiv – motrice;*
- imitație
- construcție → - *jocuri de construcție cu cuburi;*
- *jocuri cu suite logice de imagini;*
- asamblare → - *jocuri de asamblare.*

2. OPERAȚII CONCRETE

➤ Mecanisme

- comparare
- asociere → - *jocuri de triere, selecție-grupare:*
 - jocuri cu asociații de idei
 - *jocuri lingvistice:*
 - cuvinte încrucișate
- ordonare → - *jocuri de triere, selecție-grupare:*
 - loto-uri
 - jocuri de ordonare:
 - lungimi
 - suprafețe
 - volume
- clasificare → - *jocuri de triere, selecție-grupare:*
 - jocuri clasificate după criterii diferite
 - *jocuri lingvistice:*
 - jocuri de clasificare cu piese
- scriere → - *jocuri de triere, selecție-grupare:*
 - jocuri de scriere

3. OPERAȚII PROPOZIȚIONALE

➤ Mecanisme:

- operatorii logice → - *jocuri cu imagini pentru operatori logici*
 - *jocuri pentru succesiunea logică și cronologică*
- simboluri → *jocuri cu simboluri*
- transformări → *jocul deghizărilor*
- sesizarea schimbărilor, inventivitate și improvizație →
 - *jocul de echivalență*
 - *jocul de intersecție de clase*
 - *jocuri pentru incluziunea claselor*
- mecanisme formule ale gândirii motorii →
 - *jocuri pentru implicații logice.*

În cadrul jocului învățare-terapie, profesorul terapeut este atât conducător, cât și participant activ la joc [3, p.110].

Esența jocului învățare-terapie constă în faptul că normele sunt înțelese, descoperite și aplicate de copil, pe baza observației dirijate, spre deosebire de învățarea școlară unde normele sunt date de alții.

Concluzii:

Pentru toate categoriile de deficiențe, dar mai ales pentru copiii cu deficiențe de vedere, jocul constituie o modalitate psihoterapeutică de bază. **Ludoterapia** (terapia prin joc) contribuie la depistarea și pătrunderea în intimitatea complexă a Eu-lui copilului cu dizabilități de vedere, a mecanismelor motivaționale și a resurselor afective în stabilirea relațiilor cu ceilalți, la antrenarea în activitate și la formarea sistemului atitudinal, ceea ce facilitează dezvoltarea personalității. Ca atare, psihoterapia prin joc contribuie la refacerea psihofizică a subiectului și la facilitarea diverselor modalități compensatorii, ducând în final la recuperare.

Jocul conceput ca învățare și terapie se înscrie în noua tendință de evoluție a metodelor de predare-învățare, care urmăresc să transforme rolul profesorului-terapeut și să acorde noi posibilități copilului cu deficiență de văz. Jocul-învățare și terapie începe să ocupe un loc din ce în ce mai bine definit în categoria metodelor, tehnicilor care dezvoltă capacitatea de observare, de analiză și de operare cu operatori logici, într-un cuvânt, care dezvoltă abilități de învățare și dezvoltare a copilului cu deficiență de văz.

Bibliografie

1. Cucuș, Constantin, Pedagogie, Editura Polirom, Iași, 2000.
2. Radu, Gh., Psihologie școlară pentru învățământul special, Editura Fundația Humanitas, București, 2002.
2. Radu, Ion, Psihologia educației și dezvoltării, Editura Academiei, București, 1983.