



O USO DE JOGOS NO ENSINO DA LIBRAS

Joyce Mary Sabino Silva Moura¹
Magda Tuany Queiroz da Silva²
Mariana Laura Queiroz Ribeiro³

RESUMO

A pesquisa buscou descrever como os jogos, se bem aplicada por profissionais capacitados, como uma ajuda na aprendizagem e autonomia de crianças com autismo e apresentar intervenções disponíveis para o auxílio da aprendizagem e desenvolvimento da compreensão de Libras por qualquer estudante em aulas. Para que os jogos venham a contribuir na aprendizagem da Libras, é necessário que haja consciência que há uma contribuição real para a criança, já que para ser adquirida a língua precisa inicialmente partir do real/concreto e do visual. Segundo Vygotsky (1998), o brincar tem um grande papel na construção do pensamento da criança, ou seja, contribui significativamente para o cognitivo. O lúdico tem sido defendido na educação como um dos recursos que propõe diversificação de estratégias didáticas para aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Pois é considerado como prática social e cultural dotada de significações, que promovem o desenvolvimento. Para Piaget (1971) o jogo é um instrumento que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual, não envolvendo apenas uma forma de entretenimento ou recreação para gastar energia das crianças.

Palavras-chave: Educação Inclusiva, Ensino de Libras, Jogos Pedagógicos, Libras.

INTRODUÇÃO

Mediante as pesquisas e os estudos para o entendimento do que se entende por inclusão, não é nada satisfatório em ser visto, a história da inclusão é referenciada desde a época da Idade Média, trazendo ao olhar da atualidade muitas perseguições aos nascidos com alguma deficiência. Mediante a isso pode-se dizer que a trajetória das pessoas com necessidades foi e vem sendo marcada pela exclusão. Pois a inclusão nos traz o entendimento de respeito e equidade diante da diversidade humana, porém, não pode deixar de ser mencionado que uma sociedade inclusiva demanda reorganização social, política, econômica, com mudança de valores, de atitudes, para uma tomada de consciência e intervenção solidificada nas políticas públicas mundiais e locais.

A educação é um direito de todos os cidadãos brasileiros e cabe aos sistemas de ensino viabilizar as condições de comunicação que garantam o acesso ao currículo e à

¹ Pedagoga, Especialista em Libras e Educação Inclusiva da Pessoa Surda pela FAESC-PE, joycectr@gmail.com;

² Pedagoga, especialista em Psicopedagogia pela FAFIRE-PE, tuanyqueiroz@outlook.com;

³ Pedagoga, especialista em Educação Especial e Neuropsicopedagogia, e pós graduanda em Psicopedagogia da FAFIRE - PE, maribeiro2@gmail.com;;



informação. Têm-se observado mudanças significativas no cenário da educação de pessoas surdas, desde a aprovação do Decreto Federal no 5.626, de 22 de dezembro de 2005, que estabeleceu, entre outros assuntos, o direito ao sujeito surdo de ser bilíngue, qual a Língua Brasileira de Sinais – Libras é a primeira língua e a Língua Portuguesa as instituições de ensino e os profissionais vem se adaptando ao lúdico para trazer o aprendizado para as crianças surdas.

METODOLOGIA

A busca realizada com destino a organização deste artigo é de cunho qualitativo e bibliográfico, alicerçado na análise de livros, artigos e revistas que especificam a atuação dos jogos no ensino da Libras (Língua Brasileira de Sinais) para contribuir no processo ensino-aprendizagem. Perante das leituras, achou-se claro que as atividades lúdicas dia após dia apontam grande ascensão para o surdo sendo uma metodologia que vai muito adiante do processo de comunicação e aprendizagem, que incentiva uma nova forma de diálogo com o mundo. Os registros contidos nesta pesquisa podem colaborar para possibilitar argumentações e problematizações acerca de as propostas de jogos no ensino da Libras.

A pesquisa buscou descrever como os jogos, se bem aplicada por profissionais capacitados, como uma ajuda na aprendizagem e autonomia de crianças com autismo e apresentar intervenções disponíveis para o auxílio da aprendizagem e desenvolvimento da compreensão de Libras por qualquer estudante em aulas.

Entretanto, as considerações aqui colocadas não visam ser conclusivas, mas servem de espelho a ser seguido, e constituem-se em possibilidades de atuação profissional no suporte a estudantes com surdos. Para a prescrição, construção, adaptação e implantação dos recursos de jogos para o ensino de Libras é preciso analisar e entender o contexto e a situação do aluno na escola.

REFERENCIAL TEÓRICO

Sêneca (4 a.C. à 65 d.C.), um dos mais importantes intelectuais do Império Romano na época do Renascimento declarou:

Não se sente ira contra um membro gangrenado que se manda amputar; não o cortamos por ressentimento, pois, trata-se de um rigor salutar. Matam-se os



cães que estão com raiva; exterminam-se touros bravios; cortam-se as cabeças das ovelhas enfermas para que as demais não sejam contaminadas. Matamos os fetos e os recém nascidos monstruosos. Se nascerem defeituosos ou monstruosos, afogamo-los. Não é devido ao ódio, mas à razão, para distinguirmos as coisas inúteis das saudáveis (SÊNECA apud SILVA, 1986, p.128- 129).

Percebe-se ao ler essa afirmação citada, que as ações destinadas às pessoas com deficiência entre o século XIII e início do século XVII não trazia de forma alguma, direitos em relação à própria sobrevivência, assim, conclui-se que, se os deficientes não tinham sequer direito a vida, jamais chegariam a ter direito à educação ou, ainda, a um tratamento digno, pois eram levados à morte ao nascerem ou ao serem descobertos. Portanto pode-se dizer que na antiguidade, os surdos sofreram os mais diversos tipos de preconceito e resquícios de crueldade.

A educação e a valorização humana para os surdos passaram a ser vistas, no século XVI, Idade Moderna, quando através de Charles-Michel de L'Épée foi fundado na França, no ano de 1760, a primeira escola pública para surdos. L'Épée foi considerado o “pai dos surdos”, pois o mesmo dedicou sua vida exclusivamente à educação da pessoa surda, como podemos ver sendo citado por Rocha, quando afirma que L'Épée “e também inventou outros, que denominava de sinais metódicos, usados para o desenvolvimento da linguagem escrita” (ROCHA, 2007, p. 18).

Buscando trazer a realidade mais próxima, no Brasil a história da educação de surdos iniciou-se com a criação do Instituto de Surdos-Mudos, hoje atual Instituto Nacional de Educação de surdos - INES, fundado em 26 de setembro de 1857, pelo professor surdo francês Hernest Huet, vindo ao Brasil a convite do Imperador D. Pedro II para trabalhar na educação de surdos. No Rio de Janeiro, o Instituto Nacional de Surdos-Mudos, que hoje é o Instituto Nacional de Educação de Surdos – INES era a única escola, em nível federal, existente no país.

Desse modo, por algum tempo perpetuou-se um processo histórico, entre médicos e outros profissionais, de que o INES era o único local para onde os surdos deveriam ser encaminhados. Por isso, até hoje o INES é considerado uma referência nacional na educação de surdos.

INES foi fundado há 152 anos e a presença de narrativas ligadas à memória faz parte da cultura institucional. A marca de sua longa história é muito forte na instituição, embora, contraditoriamente, a atenção com a memória oral seja mais relevante do que com a memória escrita. Muito se perdeu de fontes documentais matérias, por diversas razões que não cabem aqui serem discutidas (ROCHA, 2010, p.33).



Huet, assim como L'Épée, era adepto a língua de sinais e utilizava em suas aulas o método combinado. Os surdos tiveram, finalmente, a oportunidade de criar sua própria língua: a Língua Brasileira de Sinais – Libras, que utilizavam livremente para a comunicação e expressão e a recebiam em sua educação acadêmica, ministrada naquela época, apenas em escolas especializadas.

Segundo Fernandes (1998), O século XVI testemunha por sua vez uma aceleração considerável da procura e oferta educacionais. Tendo só na cidade de Lisboa, 34 mestres de meninos e a duas mestras de meninas, e um total de 30 a 40 escolas. Noutras localidades do país é mencionada igualmente a existência de escolas de meninas, como é o caso de Viana do Castelo. Uma das professoras identificadas no século XVI surge ligada à profissão médica, sendo também assinalada como “mestra dos moucos”, o que representa por certo a mais longínqua citação histórica do ensino de surdos em Portugal. (Fernandes, 1998, p.6).

Partindo para o pressuposto da educação inclusiva de crianças que nascem com uma deficiência física, sendo mais específico os surdos, na idade Contemporânea, teve-se uma grande perda para a história da educação dos surdos no mundo, pois em Milão, na Itália, em 1880, realizou-se o Congresso Internacional de Surdo-Mudez, onde ficou definido que o Método Oral era o mais adequado na educação do surdo.

Nesse Congresso, a visão oralista defendeu a tese de que só através da fala o indivíduo surdo poderia ter seu pleno desenvolvimento e uma perfeita integração social. As narrativas sobre esse período, encontradas nessa produção, ora são descritas somente como o triunfo do oralismo e a proibição da Língua de Sinais, ora são descritas como distanciadas dos sentidos da educação geral dos anos cinquenta no Brasil (ROCHA, 2010, p. 15).

Um período prévio, que vai desde meados do século XVIII até a primeira metade do século XIX, quando eram comuns as experiências educativas por intermédio da Língua de Sinais, e outro posterior, que vai de 1880, até nossos dias, de predomínio absoluto de uma única “equação” segundo a qual a educação de surdos se reduz à língua oral (SKLIAR, 1997, p. 109).

Mediante a tudo que foi vivido pelos surdos, foi compreendido a necessidade de se assegurar legalmente o direito à educação às pessoas com deficiência. Na Lei nº 10.436/2002, regulamentada pelo Decreto nº 5.626/2005, garante, entre outras



providências, a educação bilíngue – Libras/Língua Portuguesa, para que a tão almejada educação de qualidade aconteça sem prejuízos à pessoa surda.

Tendo uma medida oficial e nacional que busca instituir nos Cursos de Formação de Professores do Brasil um novo conhecimento obrigatório, de modo a obter dessa categoria melhor qualificação para o exercício profissional na escola básica, já que está vem recebendo um contingente significativo dessa população que se vê, muitas vezes, impedida de progredir na escolarização pela ausência de um processo escolar condizente com suas necessidades linguísticas.

Nesse mesmo sentido, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, em seu artigo 58, define a educação especial e especifica como deve ser esse atendimento e, reforça, também, o fato de que ele deve acontecer desde a mais tenra idade da criança; e, em seu artigo 59 estipula métodos e técnicas para esse atendimento:

Art. 59. Os sistemas de ensino assegurarão aos educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação: I - currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específicos, para atender às suas necessidades; II - terminalidade específica para aqueles que não puderem atingir o nível exigido para a conclusão do ensino fundamental, em virtude de suas deficiências, e aceleração para concluir em menor tempo o programa escolar para os superdotados; III - professores com especialização adequada em nível médio ou superior, para atendimento especializado, bem como professores do ensino regular capacitados para a integração desses educandos nas classes comuns; IV - educação especial para o trabalho, visando a sua efetiva integração na vida em sociedade, inclusive condições adequadas para os que não revelarem capacidade de inserção no trabalho competitivo, mediante articulação com os órgãos oficiais afins, bem como para aqueles que apresentam uma habilidade superior nas áreas artística, intelectual ou psicomotora; V - acesso igualitário aos benefícios dos programas sociais suplementares disponíveis para o respectivo nível do ensino regular (BRASIL, 1996).

A fim de favorecer a compreensão da Libras, tendo em vista que a língua precisa de uma percepção que envolva o discente para uma aprendizagem enriquecedora e uma aprendizagem real e contextualizada (Cruz, 2008; Oliveira, 2010; Souza; Silva, 2010; Oliveira; Silva, 2016; Silva, 2016).

Para que os jogos venham a contribuir na aprendizagem da Libras, é necessário que haja consciência que há uma contribuição real para a criança, já que para ser adquirida a língua precisa inicialmente partir do real/concreto e do visual. Segundo



Vygotsky (1998), o brincar tem um grande papel na construção do pensamento da criança, ou seja, contribui significativamente para o cognitivo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O lúdico tem sido defendido na educação como um dos recursos que propõe diversificação de estratégias didáticas para aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Pois é considerado como prática social e cultural dotada de significações, que promovem o desenvolvimento. Para Piaget (1971) o jogo é um instrumento que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual, não envolvendo apenas uma forma de entretenimento ou recreação para gastar energia das crianças.

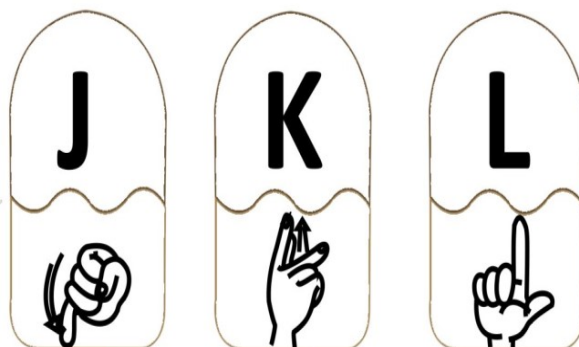
Segundo Couto, as principais características do jogo são:

simbolismo – uma vez que representa a realidade e atitudes; significação – porque permite relacionar, substituindo ou expressando experiência; voluntário ou intrinsecamente motivado – uma vez que incorpora motivos e interesses; episódico – porque as metas são desenvolvidas espontaneamente (COUTO, 2007, p.20).

Podemos então, trazer alguns modelos de jogos para o ensino da Libras:

- JOGO QUAIS LETRAS EU USO?

As cartelas ficam viradas para cima e embaralhadas, devem ter cartelas com imagem das letras do alfabeto e cartelas com a configuração da letra em Libras. Com 4 participantes e cada aluno tem sua vez de pegar uma letra e depois procurar a imagem da configuração da letra em libras. Ganha que conseguir pegar o maior número de letras e configurações corretas. Modelo das cartelas de letras:





- JOGO DOS ANIMAIS:

Esse jogo tem como desperta a curiosidade. O amor aos animais das espécies dos animais, visando uma técnica de aprendizagem visual e teatral, onde os participantes ficaram em um círculo 5 pessoas e um vai ao meio do círculo e faz o gesto em libras do animal que estará os papéis com fotos no meio do chão.

E fala o que esse animal come e sua cor. E todos copiam ele fazendo. Ele vai escolher outra pessoa do círculo e um desenho de animal para a outra pessoa fazer em libras, a pessoa que ele escolher, vai primeiro fazer tudo o que ele fez e depois fazer o dele que foi escolhido, depois ele escolhe outra pessoa do círculo e outro desenho assim segue o jogo quem não souber o sinal do desenho paga uma prenda imitando o animal que errou no desenho. Alguém olha e dá o sinal para imitar.

- JOGO DOS QUADRINHOS EM LIBRAS:

Esse jogo ajuda a estimar a percepção dos surdos na percepção dos sinais e as histórias em forma de desenhos totalmente em Libras. São dois participantes aonde eles vão montando a história de quadrinhos como quebra cabeça, no final ele tem que contar a história em libras. Ganha quem termina mais rápido e contar com detalhes a história em libras.

- JOGO DAS CORES:

Esse jogo. Contribuem com de aprendizagem das cores o respeito e a ética. Visando as técnicas aplicadas e estimulação visual e coordenação motora dos participantes. Recursos utilizados, Dado com estrelas coloridas em cada parte do dado. Várias estrelas de papel laminado, espelhadas no chão. Dois participantes tira pá ou impa.

Quem ganhar joga o dado. O número que sair, a pessoas faz o sinal do número e a cor, vai correndo andando procurando as estrelas pega as estrelas e leva para local de onde saiu. Quem tiver mais estrelas coloridas e maior quantidade ganha. Quem perde paga uma prenda em libras imitando algum animal.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi de trazer oportunidades de jogos para o ensino da Libras e a sua importância para o processo de ensino aprendizagem da língua.

A partir de diferentes autores (PIAGET, 1971; VIGOTSKY, 1998;) foi possível obter uma compreensão maior da contribuição envolvendo a ludicidade e seus jogos no desenvolvimento de ensino e suas influências na educação.

Considerando os jogos enquanto integrador entre motricidade, afetividade, cognição e sociabilidade e influenciador significativo no aprendizado proporcionando o desenvolvimento de habilidades necessárias para a vida, cultura e formação moral e sociais da personalidade.

O brincar é, pois, um instrumento importante para desenvolver a criança, para a construção do conhecimento infantil. Pelo brincar, a criança organiza e reorganiza suas experiências, aprender a lidar com as emoções, ou seja, pelo brincar a criança equilibra as tensões provenientes do seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal, sua personalidade.

Desse modo, o lúdico é significativo para compreensão e construção de conhecimentos. O desenvolvimento pessoal que os jogos oportunizam quando associados aos fatores sociais e culturais, e colaboram para uma boa saúde física e mental, para facilitar a socialização, comunicação e construção de conhecimento e, nessa perspectiva, são estimuladas a vivenciar jogos, mediante um processo organizado, respeitando cada etapa, há a oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação pessoal, profissional e social.

Por isso, consideramos que os jogos e sua ludicidade são uma necessidade do ser humano, podendo ser apenas por diversão ou também como um instrumento muito eficaz no aprendizado da Libras.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

BRASIL. Decreto nº 5.626 de 22 de dezembro de 2005. **Regulamenta a Lei no 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências**. Disponível em: <<http://www.planalto.gov.br/ccivil03/ato2004-2006/decreto/d5.626.htm>.> Acesso em: 01 ago. de 2020.



_____. Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais: adaptações curriculares: estratégias para a educação de alunos com necessidades educacionais especiais.** Brasília, 1999. Disponível em: <http://200.156.28.7/Nucleus/media/common/Downloads_PCN.PDF> Acesso em: 01 ago. de 2020.

COUTO, R. M. de S. **Multi- trilhas: Um jogo para auxiliar crianças surdas no processo de aquisição de segunda língua.** Brasília: CNPq, 2006/2007.

CRUZ, R. S. **Análise das brincadeiras de faz-de-conta em crianças surdas usuárias de Língua Brasileira de Sinais.** Tese (doutorado). Universidade Veiga de Almeida. Rio de Janeiro, 2008.

MACHADO, Paulo César. **Integração/Inclusão na escola regular: um olhar do egresso surdo.** Em QUADROS, Ronice Müller de. (organizadora). Estudos Surdos ISérie Pesquisas. Rio de Janeiro: Arara Azul, 2006.

OLIVEIRA, E. C. **Jogos na Educação de Surdos: proposta de uso de objetos de aprendizagem.** In: Epeal, 5., Maceió, 2010. Anais... Maceió: UFAL, 2010.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Znanh, 1971.

ROCHA, Solange in: **O INES e a Educação de Surdos no Brasil.** Vol. 01, (Dez/2007). Rio de Janeiro: INES/2007.

ROCHA, Solange Maria da. **Memória e história: a indagação de Esmeralda/ Solange Rocha.** – Petrópolis, RJ: Arara Azul, 2010.

SILVA, Otto Marques da. **A Epopeia Ignorada: a pessoa deficiente na história do mundo de ontem e de hoje.** São Paulo: Ed. CEDAS, 1986.

SILVA, R. G. **Educação bilíngue: ludicidade no ensino de Libras a partir da Educação Infantil.** Revista Multidisciplinar Pey Këyo Científico, Boa Vista, v. 1, nº 2, 2016.

SNEYDERS, G. **Alunos felizes.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SKLIAR, C. B. **Uma perspectiva sócio-histórica sobre a educação e a psicologia dos surdos.** In: Carlos Skliar (Org). Educação & Exclusão. 3 ed. Porto Alegre: Mediação, 1997 a, v. 1, p. 105–155.

SOUZA, F. F.; SILVA, D. N. H. **O corpo que brinca: recursos simbólicos na brincadeira de crianças surdas.** Psicologia em Estudo, Maringá, v. 15, nº 4, p. 705-712, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.