

ATIVIDADES DIDÁTICAS COMO FERRAMENTA AUXILIADORA NO ENSINO E INCLUSÃO DE LIBRAS NO AMBIENTE ESCOLAR

YANNKA MIRANDA DOS SANTOS ¹

RESUMO

ATIVIDADES DIDÁTICAS COMO FERRAMENTA AUXILIADORA NO ENSINO E INCLUSÃO DE LIBRAS NO AMBIENTE ESCOLAR Yannka Miranda dos Santos [1] / yannka2812@gmail.com/UFPI Alana Cavalcante da Silva [2] /UFPI Wangra Maria Folha Rodrigues [3] /UFPI Pamela Alves de Paula [4] /UFPI Saronne Caroline P. de Sousa [5] /UFPI Aline Mendes Medeiros [6] /UFPI Eixo Temático: Educação, diversidade e Inclusão social - com ênfase na relação entre educação, as culturas populares e movimentos sociais. Resumo A Libras - Língua brasileira de sinais, foi criada para promover a inclusão de surdos no meio social, se caracteriza como uma língua natural que apresenta uma estrutura gramatical própria. Atualmente a língua de sinais vem sendo a principal ferramenta na educação de surdos, pois permite que os educandos se sintam inclusos no ambiente escolar de forma a interagir e entender melhor os conteúdos estudados, fazendo com que os docentes realizem o processo de ensino e aprendizagem. No entanto, a língua não é muito disseminada nas escolas como as demais línguas, fazendo com que o professor apresente dificuldades para lidar com alunos surdos, uma vez que o professor possivelmente não tenha tido nenhum contato com a língua de sinais durante a sua graduação, sendo necessário a realização de cursos e acesso a materiais de estudo. A utilização de jogos nas aulas de Libras como em qualquer outro âmbito de ensino, é parte imprescindível no aprendizado dos educandos, pois busca levar a eles uma aprendizagem prazerosa, ao mesmo tempo que facilita o trabalho do educador, pois através dos jogos, pode ser feita facilmente uma análise do modo de pensar dos educandos para ajudá-los a compreender os conteúdos escolares e superar suas dificuldades, mesmo porque a Libras para muitos é uma língua totalmente nova. Educar é participar e contribuir para o crescimento educacional de todos, é o ser professor que se faz presente na busca de novos meios para a educação. É assumir uma tarefa de grande significado e levar ao mundo aprendizado e efetivar os seus objetivos, ser o grande mediador desse processo no ensino. Para que haja a construção de uma educação escolar democrática para as pessoas surdas é necessário que a sociedade seja parte integrante desses processos de democratização da escola em geral no intuito de construir uma escola verdadeiramente inclusiva, que possibilite a todos os educandos a sua formação integral e acesso ao exercício da cidadania. Dessa forma esse trabalho vem a somar para integração do ensino, visando

ultrapassar as possíveis dificuldades, portanto através dele pretende-se ampliar novas formas educacionais para a aprendizagem, levando o engajamento de todos, e sua grande contribuição para o desenvolvimento positivo de alunos surdos e ouvintes, tendo como seu objetivo principal permitir a inclusão entre surdos e ouvintes, através do lúdico, promovendo a transmissão e a troca de conhecimentos no processo de ensino-aprendizagem, portanto o estudo de Libras nas escolas é considerado um processo que ainda está em fase de lapidação, assim esse trabalho busca uma proposta que visa qualidade de ensino e interação entre alunos surdos e ouvintes fazendo o uso de recursos pedagógicos lúdicos para se desenvolver aulas em que os alunos aprendam a língua juntos e de forma natural, levando em conta a necessidade de ferramentas para incluir no aprendizado do aluno com surdez, possibilitando o maior aproveitamento e evolução do ensino a fim de contribuir positivamente na educação de suas ações pedagógicas diante da aprendizagem de todos, permitindo portanto a inclusão. O jogo pedagógico ou didático é aquele fabricado com o intuito de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por apresentar o aspecto lúdico (Cunha, 1988), e sendo ele utilizado para alcançar determinados objetivos pedagógicos, tornando uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (Gomes et al, 2001). A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano e seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo ao ato de educar um compromisso consciente intencional, sem perder o caráter de prazer e modificador da sociedade (Almeida, 1998, p.31-32). O presente trabalho foi realizado na escola Hélio Figueiredo da Fonseca, localizada no município de Currais - PI, no qual foi aplicado em uma turma do ensino fundamental, após ser realizada uma pesquisa sobre o ensino lúdico na prática de libras, foi possível desenvolver algumas atividades a serem implementadas na aula as quais estavam voltadas em jogos didáticos no qual se pensou que assim possibilitaria um melhor aprendizado dos alunos em relação ao conteúdo abordado em sala. Dessa maneira as atividades foram realizadas em duas etapas: no primeiro momento foi abordado o assunto das atividades de maneira explicativa, detalhando cada uma delas, para que eles pudessem ter o primeiro contato com os sinais de libras, estimulando os alunos a participarem assim se familiarizando, com auxílio de imagens, data show, quadro branco e pincel, trabalhando a teoria juntamente com a prática para a melhor fixação. Logo em seguida, após essa primeira etapa foram montados os jogos didáticos, que consistiam nos seguintes temas: Jogo da memória, jogo da árvore genealógica e baralho de libras, focando os seguintes temas em sala de aula: alfabeto, membros da família, meios de comunicação, meios de transportes, numerais, dias da semana e os meses do ano. A realização desse trabalho visou o aperfeiçoamento no processo de ensino e aprendizado de Libras, na instituição de ensino público da cidade de Currais- PI, proporcionando aos alunos o contato com a língua,

ocorrendo a interação entre os discentes ouvintes e não ouvintes de forma que facilitou a comunicação entre os mesmos e auxiliou também a professora no processo de ensino e aprendizado dos educandos, contudo foi possível observar que os estudantes foram capazes de assimilar os sinais apresentados em Libras com a palavra em português com as imagens, conseguindo assim entender a dinâmica de maneira construtiva instigando a curiosidade dos alunos para o aprendizado completo da língua. Experiências como essa são de fundamental importância na vida dos estudantes, pois ensinam que se é possível aceitar e aprender com as diferenças, e que as mesmas não funcionem como obstáculo na educação e sim como uma oportunidade de se praticar a inclusão e aprender a respeitar o outro para que assim aja uma convivência em sociedade saudável e prazerosa. Palavras-chave: Ensino - aprendizagem, Inclusão, Libras e Lúdico. Referências ALMEIDA, Paulo Nunes de.(1998). Educação Lúdica; prazer de estudar: Técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola. P. 31-32 CUNHA, N. Brinquedo, desafio e descoberta. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

Palavras-chave: .

¹,;